

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS SENI KOTA BLITAR  
DENGAN PENDEKATAN *EXTENDING TRADITION***

**TUGAS AKHIR**

**OLEH :**

**RAHMAT ENDRI YULIANTO**

**15660057**



**PROGAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2021**

**PENDEKATAN *EXTENDING TRADITION***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Kepada :

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

(S.Ars)

OLEH :

RAHMAT ENDRI YULIANTO

15660057

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2021



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI 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 : Rahmat Endri Yulianto

NIM : 15660057

Progam Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains Dan Teknologi

Judul : Perancangan Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar Dengan Pendekatan  
*Extending Tradition.*

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

Malang, 07 Desember 2021

Sebelum Pernyataan,



Rahmat Endri Yulianto

NIM. 15660087



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

## LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2021

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2021, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut :

Nama Mahasiswa : Rahmat Endri Yulianto

NIM : 15660057

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar Dengan Pendekatan *Extending Tradition*

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2021.

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

Malang, 07 Desember 2021

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Dr. Nunik Junara, MT  
NIP. 19710426 200501 2 005

Tarranita Kusumadewi, MT  
NIP. 19790913 200604 2 001

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Luluk Masluha, M.Sc  
NIP. 19800917 200501 2 003

Arief R. Setiono, MT  
NIP. 19790103 200501 1 005

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS SENI DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN *EXTENDING TRADITION*  
TUGAS AKHIR**

**Oleh :  
Rahmat Endri Yulianto  
15660057**

Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Luluk Maslucha, M.Sc  
NIP. 19800917 200501 2 003

Arief R. Setiono, MT  
NIP. 19790103 200501 1 005

Malang, 07 Desember 2021

Mengetahui  
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. Nunik Junara, MT  
NIP. 19800917 200501 2 003

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS SENI DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN *EXTENDING TRADITION*  
TUGAS AKHIR**

**Oleh :**

**Rahmat Endri Yulianto**

**15660057**

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR Dan Dinyatakan Diterima  
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal, 20 Desember 2021

**Menyetujui :**

**Tim Penguji**

Penguji Utama	: Dr. Nunik Junara	(	}
	NIP. 19800917 200501 2 003		
Ketua Penguji	: Tarranita Kusumadewi, M.T	(	}
	NIP. 19790913 200604 2 001		
Sekretaris	: Luluk Maslucha, M.Sc	(	)
	NIP. 19800917 200501 2 003		
Anggota	: Arief R. Setiono, M.T	(	)
	NIP. 19790103 200501 1 005		

**Mengetahui dan Mengesahkan,  
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur**

Dr. Nunik Junara, MT  
NIP. 19800917 200501 2 003

## **ABSTRAK**

Yulianto, Endri Rahmat. Perancangan Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar dengan Pendekatan Extending Tradition. Dosen Pembimbing: Luluk Maslucha, S.T, M.Sc, Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

Kata Kunci: Pusat Kreativitas Seni, Kota Blitar, Extending Tradition

Kota Blitar merupakan salah satu kota kecil yang berada di Provinsi Jawa Timur dengan luasan 32.58 km<sup>2</sup>. Kota ini memiliki beberapa potensi seni dan budaya lokal seperti pertunjukan teater, pertunjukan tari, pertunjukan wayang, dan pertunjukan jaranan. Sementara itu berdasarkan data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan jumlah grup seni yang berada di kota ini pada tahun 2015 berjumlah 101.

Namun menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan tahun 2017 terdapat kendala dalam pengembangan kesenian seperti, kurangnya pemahaman tentang seni di masyarakat, kurangnya sarana dan prasarana untuk pengembangan seni, dan terbatasnya sumberdaya manusia dibidang kesenian.

Oleh karena itu Pusat Kreativitas Seni diharapkan sebagai salah satu wujud pembuatan fasilitas sarana dan prasarana dalam pengembangan seni. Dengan adanya fasilitas pertunjukan, pelatihan, dan pameran didalamnya sebagai penunjang.

## **ABSTRAK**

Yulianto, Endri Rahmat. Perancangan Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar dengan Pendekatan Extending Tradition. Dosen Pembimbing: Luluk Maslucha, S.T, M.Sc, Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

Keywords: Pusat Kreativitas Seni, Kota Blitar, Extending Tradition

Blitar town is one small cities in east Java with an area of 32.58 km<sup>2</sup>. This town has several potentials og local arts and culture such as theater performance, dance performance, puppet shows, and jaranan. Based on data from the Departement of tourism and culture, the arts groubs in this town at 2015 was 101 groubs.

According to the department of Tourism and culture in 2017, there were obstavle in the development of arts such as, lack of understanding of art in the community, deficient of facilities and infrastructure for art development, and limited human resource in the arts.

Pusat Kreativitas Seni Is expected as a foam of making favilities and infrastructure in the development of arts. With the facilities for performnce training and echibitions in it as a support.

## ABSTRAK

Yulianto, Endri Rahmat. Blitar مدينة في الإبداع مركز تصميم. Extending Tradition. محاضر: Luluk Maslucha, S.T ، Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

Blitar، Extending Tradition، مدينة الإبداع مركز: الرئيسية الكلمات

32.58 مساحة Jawa Timur مقاطعة في الواقعة الصغيرة المدن من واحدة هي Blitar المسرحية، العروض مثل المحتملة والثقافة المحلية الفنون بعض لديها مدينتها 101. Km<sup>2</sup> في يوانات إلى واستنادا نفسه، الوقت وفي jaranan. والعروض الدمى، وعروض الرافضة، والعروض 2015 عام في المدينة في الفنية البرقيات عدد بلغ، Pariwisata dan Kebudayaan مكتب من 101 إلى

عدم مثل الفن تطوير في عقبات هناك، 2017 عام في سموه لمكتب وفقا ولكن والموارد الفن، لتطوير التحتمية والبنية المرافق إلى والافتقار المتجمع، في الفن فهم الفن مجال في المحدودة البشرية

والبنية المرافق صنع أشكال أحد الإبداع مركز يكون أن المتوقع من لذلك، كدعم ذلك في والمعارض والتدريب الأداء مرافق مع الفن تطوير في التحتمية

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum warrahmatullah wabarakatuh*

*Alhamdulillahirabbil alamin* segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. tak lupa *Sholawat* serta salam semoga selalu tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah di utus Allah SWT untuk menyempurnakan akhlak umat muslim.

Dalam laporan ini, penulis menyadari bahwa ada pihak yang telah membantu mengulurkan tangannya, untuk memberikan semangat serta doa kepada penulis agar dapat menyelesaikan laporan ini . untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terkait, semoga Allah SWT dapat membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Adapun pihak-pihak tersebut antar lain:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Nunik Junara, M.T, selaku ketua prodi jurusan Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Luluk Maslucha, S.T, M.Sc, Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak dorongan dan bantuan dalam memberikan solusi untuk penyelesaian proses pengerjaan laporan tugas akhir.
5. Seluruh praktisi, dosen, dan karyawan di program studi Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak Imam Bachruddin dan Ibu Maryunim selaku orang tua penulis yang telah memberikan dorongan serta doanya dalam penyelesaian laporan tugas akhir.
7. Teman-teman angkatan 2015 program studi Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, terimakasih atas doa dan motivasinya,

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA .....	i
LEMBAR KELAYAKAN CETAK .....	ii
Abstrak .....	v
Abstrak .....	vi
Abstrak .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABLE .....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
BAB 1 pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan .....	4
1.4. Manfaat.....	4
1.5. Batasan Desain.....	4
1.5.1. Batasan Objek .....	4
1.5.2. Batasan Perancangan.....	4
1.5.3. Batasan Fungsi .....	5
1.5.4. Skala Pelayanan.....	5
1.6. Keunikan Rancangan.....	5
BAB 2 kajian pustaka.....	7
2.1. Tinjauan Objek Rancangan.....	7
<b>2.1.1. Definisi Objek .....</b>	<b>7</b>
2.2. Kota Blitar.....	8
2.2.1. Tari Emprak Blitar.....	9
2.2.2. Rampogan Macan .....	10
2.2.3. Jaranan Sukorejo.....	11
2.2.4. Wayang Kulit Purwa Jawa Timur.....	12
2.2.5. Reog Bulkiyo.....	13
2.2.6. Drama Kolosal .....	14

2.3. Teori Arsitektur Yang Relevan Dengan Objek .....	15
2.3.1. Fungsi Apresiasi Seni.....	16
2.3.2. Fungsi Edukasi .....	25
2.4. Tinjauan Pengguna Pada Pusat Kreativitas Kota Blitar .....	33
2.5. Studi Preseden Berdasarkan Objek; Wogaoqiao Cultural and Art Centre .....	33
2.6. Tinjauan Pendekatan .....	35
2.6.1. Definisi dan Prinsip Pendekatan .....	35
B. Tipologi Rumah Tinggal Orang Jawa .....	38
2.7. Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan .....	43
2.8. Tinjauan Nilai Islami .....	45
2.8.1. Tinjauan Pustaka Islami.....	45
2.8.2. Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan .....	46
BAB 3 metode perancangan.....	48
3.1. Tahap Programming.....	48
3.1.1 Ide Perancangan.....	48
3.1.2 Identifikasi Masalah .....	48
3.1.3 Tujuan Perancangan.....	48
3.2. Fase Programming.....	49
3.2.1. Fase Programming.....	49
3.2.2. Fase Analisis .....	50
3.2.3. Fase Final konsep .....	51
3.2.4. Fase Gambar Desain.....	52
3.3. Skema Tahap Desain .....	53
BAB 4 analisis dan Skematik perancangan.....	54
4.1 Tinjauan Kawasan .....	54
4.1.1. Pemilihan Lokasi Tapak.....	55
4.1.2. Peraturan Daerah.....	56
4.1.3. Topografi .....	57
4.1.4. Potensi Tapak.....	58
4.2 Analisis Fungsi dan Ruang .....	58
4.3. Analisis Tapak.....	91
4.3.1. Peraturan Daerah Tentang Tata Bangunan .....	91
4.3.2. Analisis Iklim.....	92
4.3.3. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi .....	95

4.3.4. Analisis View In and Out .....	96
4.3.5. Analisis Vegetasi.....	97
4.4. Analisis Bentuk .....	98
4.5. Analisis Utilitas .....	101
BAB 5.....	105
5.1. Konsep Dasar .....	105
5.1.1. Prinsip Konsep dasar .....	105
5.2. Konsep Tapak.....	106
5.3. Konsep Bentuk .....	107
5.4. Konsep Ruang.....	108
5.5. Konsep Struktur .....	110
5.6. Konsep Utilitas .....	111
BAB 6.....	113
6.1. Hasil Rancangan .....	113
6.1.1. Dasar perancangan .....	113
6.1.2. Hasil Perancangan Kawasan.....	113
6.1.3. Hasil Rancangan Bangunan .....	119
BAB 7.....	137
7.1. Kesimpulan.....	137
7.2. Saran .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	138
LAMPIRAN .....	140

## DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 Tari Emprak Blitar .....	9
Gambar 2.2 Tari Rampogan Macan.....	10
Gambar 2.3 Jaranan Jur Ngasih.....	11
Gambar 2.4 Wayang Arjuna Sasabrahmu dan Dewi Sembrada.....	12
Gambar 2.5 Wayang Bagong dan Semar menghadapi Berjagnggapati.....	12
Gambar 2.6 Kesenian Reog Bulkiyo .....	13
Gambar 2.7 Pementasan Drama Supriyadi Blitar .....	14
Gambar 2.8 Panggung Proscenium.....	17
Gambar 2.9 Panggung Arena.....	17
Gambar 2.10 Panggung Thurst.....	18
Gambar 2.11 Ukuran Tempat Duduk Pengunjung.....	18
Gambar 2.12 Perbandingan Ruang Penonton Tradisional .....	19
Gambar 2.13 Tinggi Tempat Duduk.....	20
Gambar 2.14 Ruang Ganti Pakaian .....	20
Gambar 2.15 Grafik Toleransi Waktu Bunyi Susulan $\pm 20\%$ .....	21
Gambar 2.16 Bentuk Langit-langit yang Menguntungkan .....	22
Gambar 2.17 Bentuk Langit-langit yang tidak Menguntungkan .....	22
Gambar 2.18 Panggung Wayang .....	24
Gambar 2.19 Panggung Dalang .....	25
Gambar 2.20 Panggung Gamelan .....	25
Gambar 2.21 Bentuk Theatre 360 Encirclement .....	26
Gambar 2.22 Bentuk Theathre 210-220 Encirclement .....	26
Gambar 2.23 Bentuk Theatre Zero Encirclement.....	27
Gambar 2.24 Sistem Penataran Auditorium Tradisional .....	27
Gambar 2.25 Sistem Penataran Auditorium Continental.....	28
Gambar 2.26 Ruang Pameran .....	29
Gambar 2.27 Penatan display Karya Seni .....	29
Gambar 2.28 Vintrine dinding .....	30
Gambar 2.29 Vintrine tengah.....	30
Gambar 2.30 Vintrine sudut .....	31
Gambar 2.31 Ruang Sanggar Latihan Seni .....	32
Gambar 2.32 Ruang Latihan musik.....	32
Gambar 2.33 Wogaoqiao Cultural and Art Centre .....	33
Gambar 2.34 Denah dan Tampak Wogaoqiao Cultural and Art Centre .....	34
Gambar 2.35 Auditorium Wogaoqiao Cultural and Art Centre .....	34
Gambar 2.36 Rumah Tingal Tradisional Jawa .....	39
Gambar 2.37 Denah Rumah Tingal Tradisional Jawa.....	39
Gambar 2.38 Denah Rumah Tingal Tradisional Jawa.....	40
Gambar 2.39 Urutan Tingkat Kesakralan Dan Cahaya Dalam Ruang .....	41
Gambar 2.40 Posisi Pagelaran Wayang .....	42
Gamar 2.41 Layout Beijing Ju'er Hutong .....	43
Gamar 2.42 Bentuk Bangunan Beijing Ju'er Hutong.....	43
Gamar 2.43 Tampak Beijing Ju'er Hutong.....	44
Gamar 2.44 Bangunan Beijing Ju'er Hutong.....	44
Gamar 2.45 Nuansa Modern Beijing Ju'er Hutong .....	44

Gamar 2.46 Tampak Beijing Ju'er Hutong .....	45
Gambar 3.1 Skema Tahapan Desain .....	53
Gambar 4.1 Strategi Desain .....	54
Gambar 4.2 Data Kawasan .....	55
Gambar 4.3 Data Kawasan .....	56
Gambar 4.4 Peta Topografi Jl. Candi Pawon .....	57
Gambar4.5 Analisis Fungsi .....	59
Gambar 4.6 Analisis Hubungan Ruang .....	83
Gambar 4.7 Analisis Analisis Hubungan Ruang .....	84
Gambar 4.8 Analisis Hubungan Ruang .....	84
Gambar 4.9 Analisis Hubungan Ruang .....	85
Gambar 4.10 Blok Plan Zoning Makro .....	86
Gambar 4.11 Blok Plan Zoning Makro .....	87
Gambar 4.12 Analisis Blok Plan Gedung Lobby dan Kantor.....	88
Gambar 4.13 Analisis Blok Plan Gedung Pameran .....	88
Gambar 4.14 Analisis Blok Plan Gedung Pelatihan Seni.....	89
Gambar 4.15 Analisis Blok Plan Gedung Kantin .....	89
Gambar 4.16 Analisis Blok Plan Gedung Toko Oleh-oleh .....	90
Gambar 4.17 Analisis Blok Plan Gedung Pertunjukan Seni .....	90
Gambar 4.18 Analisis Tata Guna Lahan .....	91
Gambar 4.19 Analisis Matahari .....	92
Gambar 4.20 Analisis Angin .....	93
Gambar 4.21 Analisis Hujan .....	94
Gambar 4.22 Analisis Sirkulasi.....	95
Gambar 4.23 Analisis View.....	96
Gambar 4.24 Analisis Vegetasi .....	97
Gambar 4.25 Analisis Bentuk .....	98
Gambar 4.26 Analisis Bentuk .....	99
Gambar 4.27 Pondasi Menerus .....	100
Gambar 4.28 Struktur Foot Plate .....	100
Gambar 4.29 Atap Baja ringan .....	101
Gambar 4.30 Titik Dilatasi Bangunan.....	101
Gambar 4.31 Utilitas Sistem Air Bersih.....	102
Gambar 4.32 Utilitas Sistem Air Bersih.....	103
Gambar 5.1 Konsep Tapak .....	106
Gambar 5.2 Konsep Bentuk .....	107
Gambar 5.3 Konsep Ruang .....	108
Gambar 5.4 Konsep Ruang .....	109
Gambar 5.5 Konsep Struktur.....	110
Gambar 5.6 Konsep Air Bersih .....	111
Gambar 5.7 Konsep Air Kotor.....	112
Gambar 6.1 Site Plan .....	114
Gambar 6.2 Layout Plan.....	115
Gambar 6.3 Sirkulasi Tapak.....	116
Gambar 6.4 Tampak Kawasan .....	117
Gambar 6.5 Potongan Kawasan .....	117
Gambar 6.6 Eksterior Kawasan .....	118
Gambar 6.7 Denah Gedung Lobby & Kantor .....	119

Gambar 6.8 Denah Gedung Pameran .....	119
Gambar 6.9 Denah Gedung Pelatihan Seni .....	120
Gambar 6.10 Denah Gedung Kantin .....	120
Gambar 6.11 Denah Gedung Toko Oleh-oleh .....	121
Gambar 6.12 Denah Pertunjuksn Seni .....	121
Gambar 6.13 Tampak Gedung Pertunjukan Tari .....	122
Gambar 6.14 Tampak Gedung Pameran Seni .....	122
Gambar 6.15 Tampak Gedung Pelatihan Seni .....	123
Gambar 6.16 Tampak Gedung Kantin .....	123
Gambar 6.17 Tampak Gedung Pelatihan .....	124
Gambar 6.18 Tampak Gedung Kantor .....	124
Gambar 6.19 Potongan Gedung Lobby & Kantor .....	125
Gambar 6.20 Potongan Gedung Pameran Seni .....	125
Gambar 6.21 Potongan Gedung Pelatihan Seni .....	126
Gambar 6.22 Potongan Gedung Kantin .....	126
Gambar 6.23 Potongan Gedung Toko Oleh-oleh .....	127
Gambar 6.24 Potongan GedungPertunjukan Seni .....	127
Gambar 6.25 Interior Bangunan .....	128
Gambar 6.26 Interior Bangunan .....	130
Gambar 6.27 Interior Bangunan .....	131
Gambar 6.28 Interior Bangunan .....	132
Gambar 6.29 Interior Bangunan .....	133
Gambar 6.30 Detail Arsitektur .....	134
Gambar 6.31 Detail Arsitektur .....	135

## DAFTAR TABLE

Table 2.1 Seni Kota Blitar .....	15
Table 2.2 Jangkauan waktu bunyi susulan yang optimal .....	21
Table 2.3 Perancangan Pada Wogaoqiao Cultural and Art Centre .....	35
Table 2.4 Unsur Pembentuk Extending Tradition.....	37
Table 2.5 Pengaplikasian Nilai Islami Ke Dalam Objek Rancangan .....	47
Table 4.1 Analisis Aktavitas.....	59
Table 4.2 Analisis Pengguna Fungsi Primer .....	67
Table 4.3 Analisis Pengguna Fungsi Skunder .....	70
Table 4.4 Analisis Pengguna Fungsi Skunder .....	71
Table 4.5 Analisis Alur Kegiatan .....	72
Table 4.6 Tavel Analisis Besaran Ruan .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar Arsitektural Site Plan .....	140
Lampiran 2 Gambar Arsitektural Layout Plan .....	141
Lampiran 3 Gambar Arsitektural Denah Lobby & Kantor .....	142
Lampiran 4 Gambar Arsitektural Denah Pameran .....	142
Lampiran 5 Gambar Arsitektural Denah Pelatihan Seni .....	143
Lampiran 6 Gambar Arsitektural Denah Kantin .....	143
Lampiran 7 Gambar Arsitektural Denah Toko Oleh-oleh.....	144
Lampiran 8 Gambar Arsitektural Denah Pertunjukan Seni .....	144
Lampiran 9 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Lobby & Kantor.....	145
Lampiran 10 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Pameran .....	145
Lampiran 11 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Pelatihan Seni.....	146
Lampiran 12 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Kantin.....	146
Lampiran 13 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Toko Oleh-oleh .....	147
Lampiran 14 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Pertunjukan Seni.....	147
Lampiran 15 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Lobby & Kantor .....	148
Lampiran 16 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Pameran Seni.....	148
Lampiran 17 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Pelatihan Seni .....	149
Lampiran 18 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Kantin.....	149
Lampiran 19 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Toko Oleh-oleh.....	150
Lampiran 20 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Pertunjukan Seni.....	150
Lampiran 21 Gambar Kerja Denah Lobby & Kantor .....	151
Lampiran 22 Gambar Kerja Denah Pameran Seni.....	151
Lampiran 23 Gambar Kerja Denah Pelatihan Seni.....	152
Lampiran 24 Gambar Kerja Denah Kantin.....	152
Lampiran 25 Gambar Kerja Denah Toko Oleh-oleh.....	153
Lampiran 26 Gambar Kerja Denah Pertunjukan Seni.....	153
Lampiran 27 Gambar Kerja Tampak Bangunan Lobby & Kantor .....	154
Lampiran 28 Gambar Kerja Tampak Bangunan Pameran Seni.....	154
Lampiran 29 Gambar Kerja Tampak Bangunan Pelatihan Seni .....	155
Lampiran 30 Gambar Kerja Tampak Bangunan Kantin .....	155
Lampiran 31 Gambar Kerja Tampak Bangunan Toko Oleh-oleh .....	156
Lampiran 32 Gambar Kerja Tampak Bangunan Pertunjukan Seni .....	156
Lampiran 33 Gambar Kerja Potongan Bangunan Lbby & Kantor.....	157
Lampiran 34 Gambar Kerja Potongan Bangunan Pameran Seni .....	157
Lampiran 35 Gambar Kerja Potongan Bangunan Pelatihan Seni.....	158
Lampiran 36 Gambar Kerja Potongan Bangunan Kantin.....	158
Lampiran 37 Gambar Kerja Potongan Bangunan Toko Oleh-oleh .....	159
Lampiran 38 Gambar Kerja Potongan Bangunan Pertunjukan Seni.....	159

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seni adalah hasil kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Dalam penciptaan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman membutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya (Sumanto, 2006:5). Mengkaji tentang seni maka tidak terlepas dengan beragam seni lokal dari setiap daerah. Salah satu daerah dengan keberagaman seni adalah Kota Blitar. Kota Blitar mempunyai luas 32.58 km<sup>2</sup>, yang terdiri dari tiga kecamatan yaitu, Kecamatan Kepanjenkidul, Kecamatan Sananwetan, dan Kecamatan Sukorejo. Kecamatan Kepanjen kidul terkenal dengan sentral industry, Kecamatan Sananwetan terkenal dengan pariwisatanya, Kecamatan Sukorejo terkenal dengan produksi buah blimbing.

Beberapa potensi seni dan budaya yang di miliki oleh Kota Blitar seperti: 1) Drama Kolosal Pemberontakan Peta yaitu Penampilan drama kolosal penampilan drama kolosal setiap tanggal 14 Februari, 2) pemilihan duta pariwisata kangmas diajeng yaitu dukung kegiatan pemilihan kangmas diajeng Kota Blitar selain sebagai wadah potensi para putra dan putri daerah, juga untuk mengsucceskan kebijakan pemerintahan Kota Blitar terkait pengembangan seni budaya dan pariwisata yang bertujuan menjadikan seni budaya daerah sebagai ajang promosi baik dalam skala lokal, nasional, regional bahkan internasional secara konsisten, 3) Blitar djadoel yaitu event peringatan hari jadi Kota Blitar yang digelar sepanjang jalan merdeka dan melibatkan seluruh SKPD, para penggerak industri kreatif, dan masyarakat se Kota Blitar, 4) grebeg pancasila yaitu peringatan hari lahirnya pancasila setiap tanggal 1 juni dengan 3 rangkain kegiatan yaitu upacara budaya di alun-alun Kota Blitar, kirab budaya hasil bum, dan kenduri bersama, 5) haul bung karno yaitu peringatan hari meninggalnya bung karni sejak 21 juni 1970, dengan rangkain kegitan yang diadakan oleh dinas terkait dan kegitan menarik disini adalah acara doa bersama yang diikuti oleh umat Islam, Kristen, Katolik, Kristen Protestan, Hindu, Konghuchu, serta Budha yang ada di Blitar beragama (sumber [www.blitarkota.go.id](http://www.blitarkota.go.id), website resmi pemerintah Kota Blitar, diakses pada tanggal 9 Januari 2020).

Mendengar kata kesenian tradisional daerah maka tak akan lepas dengan penggiat seni dibaliknya. Menurut data yang dikumpulkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kelompok seni tradisional di Kota Blitar pada tahun 2015 ditunjukkan sebagai berikut,

- 1) Jaranan dengan jumlah 44.
- 2) Karawitan dengan jumlah 5.
- 3) Keroncong dengan jumlah 5.
- 4) Campur sari dengan jumlah 2.
- 5) Perkusi dengan jumlah 1.
- 6) Tari dengan jumlah 32.
- 7) Mocapat dengan jumlah 5.
- 8) Teater dengan jumlah 3.
- 9) Wayang orang dengan jumlah 2.
- 10) Ketoprak dengan jumlah 2.
- 11) Barongsai dengan jumlah 1.
- 12) Reog dengan jumlah 1.

Berdasarkan data jumlah kesenian tradisional diketahui bahwa tiga kelompok seni tradisional yang dominan di Kota Blitar adalah jaranan, tari, dan seni karawitan, keoncong, dan mocapat. Serta dapat dilihat bahwa beberapa kelompok kesenian tradisional yang masih memiliki sedikit jumlah kelompok yang aktif sehingga diperlukan perhatian lebih dari instansi pemerintahan terkait pengembangan pembentukan kesenian tradisional agar tetap terjaga di Kota Blitar (Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar, 2016).

Sementara itu menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar pada tahun 2017 kendala yang dihadapi dalam pengembangan kesenian seperti pemahaman masyarakat tentang nilai-nilai budaya yang masih rendah, kurangnya fasilitas sarana dan prasarana untuk mengembangkan apresiasi seni budaya, terbatasnya sumber daya manusia dibidang kesenian dan kebudayaan daerah, perlunya penyelenggaraan yang intens tentang pameran kesenian lokal (Sumber: RTH Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, 2018:46-47). Beberapa permasalahan yang telah disebutkan, merupakan permasalahan umum yang dihadapi Dinas Pariwisata dan Pariwisata Kota Blitar. Sebagai salah satu penerus kesenian tradisional daerah adalah generasi muda yang juga memiliki beberapa permasalahan yang ada. Seperti kita diketahui bahwa generasi anak muda sekarang ini disebut juga generasi milenial atau generasi yang dalam kesehariannya menggunakan perangkat teknologi. Efek dari perkembangan teknologi membawa efek negatif seperti, perkembangan dari kemajuan teknologi membuat moral anak muda sekarang menjadi kurang karena tidak diimbangi dengan pendidikan budi pekerti luhur, generasi anak muda sekarang ini menjadi cenderung *introvert* karena kurangnya bersosialisasi secara nyata karena mereka cenderung bersosialisasi menggunakan internet melalui sosial

media, dan generasi sekarang ini lebih menyukai budaya instan dalam mencapai sesuatu yang diinginkannya (Heru Dwi Wahana, 2015:5).

Dari beberapa uraian diatas menanggapi tentang permasalahan kesenian serta generasi milenial sekarang ini, maka perlu adanya korelasi tentang peningkatan penggunaan unsur teknologi sebagai daya tarik generasi milenial dalam pengembangan kesenian. Seperti yang diketahui teknologi bisa memberi dampak positif bagi perkembangan belajar remaja bila digunakan dengan bijak. Dengan memadukan teknologi sebagai media, akan lebih mendorong generasi milenial untuk berpikir kreatif tentang pengembangan seni. Dengan adanya daya pikir kreatif pada generasi milenial akan mengubah objek menjadi subjek dan mengembangkan menjadi pola-pola ideologinya dalam berkarya seni (Pamadhi,2012:54).

Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan masalah pengembangan kesenian tradisional menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan tentang pembuatan fasilitas berupa sarana dan prasarana pengembangan kesenian daerah maka Kota Blitar membutuhkan sebuah Pusat Kreativitas Seni yang bertujuan sebagai wadah pelestarian seni lokal daerah, dan juga sebagai edukasi anak muda agar lebih mendalami tentang kesenian tradisional daerah. Lalu perlunya memunculkan kembali nilai-nilai tradisi ditengah-tengah zaman modern ini maka diperlukanlah sebuah pendekatan yang mengangkat unsur tradisional yang dikemas secara inovatif untuk mengikuti perkembangan zaman. Maka dipilihlah pendekatan dengan yema *Extending tradition* karena unsur-unsur dalam pendekatan ini menekankan elemen-elemen tradisional kedalam unsure perancangannya. Unsure-unsur dalam *Extending tradition* dapat menimbulkan sebuah rasa tentang budaya masa lalu seperti dalam pemaknaan ruang, pemilihan bentuk, pemanfaatan alam, serta mengkombinasikan dengan unsure modern (Tadao Ando,2002).

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan dasar dari aspek permasalahan dalam perancangan, sehingga akan menimbulkan pertanyaan yang akan dikaji dalam perancangan ini. Berikut beberapa rumusan masalah yang menjadi dasar perancangan Pusat Kreativitas Seni Di Kota Blitar:

- a. Bagaimana rancangan Pusat Kreativitas Seni Di Kota Blitar sebagai wadah apresiasi kesenian budaya daerah dan pengembangan kreativitas seni anak muda di Blitar?
- b. Bagaimana menerapkan pendekatan *Extending tradition* pada perancangan Pusat Kreativitas Seni Di Kota Blitar menjadikan generasi muda lebih tertarik dengan kesenian daerah?

### 1.3. Tujuan

Perancangan Pusat Kreatifitas Seni Di Kota Blitar terdapat beberapa tujuan, yaitu:

1. Menghasilkan rancangan Pusat Kreatifitas Seni Di Kota Blitar yang berfungsi sebagai sarana kegiatan pertunjukan kesenian tradisional daerah, pameran, dan edukasi anak muda Kota Blitar.
2. Menghasilkan rancangan Pusat Kreatifitas Seni Di Kota Blitar dengan pendekatan *Extending tradition* yang transformatif memadukan unsur teknologi dan juga unsur kebudayaan lokal sehingga perwujudannya dapat tersampaikan dengan baik pada bangunan yang dirancang.

### 1.4. Manfaat

Manfaat di dirikan bangunan ini kepada para pengunjung dan yang berpartisipasi Pusat Kreatifitas Seni Di Kota Blitar. Terdapat beberapa manfaat perancangan ini yang nantinya akan dirasakan dan didapatkan oleh pihak-pihak di bawah ini:

#### 1. Pemerintahan Kota

Dengan adanya bangunan ini, di harapkan bisa membantu Pemerintah Kota Blitar dalam pengembangan kreativitas seni generasi anak muda Kota Blitar dengan menggunakan penggunaan pendekatan *Extending tradition*

#### 2. Masyarakat

- Memfasilitasi generasi muda dalam pengembangan kreativitas seni dengan perancangan Pusat Kreativitas Seni yang disajikan dengan unsur teknologi dan dipadukan dengan lokalitas kebudayaan.
- Sebagai salah satu tempat edukasi masyarakat dalam mempelajari kesenian tradisional mereka sendiri.

### 1.5. Batasan Desain

Batasan ini digunakan agar suatu perancangan menghasilkan *output* yang tepat dan sesuai dengan keinginan. Berikut merupakan batasan-batasan dalam gedung Pusat Seni Kebudayaan Dan Kreatifitas Di Kota Blitar:

#### 1.5.1. Batasan Objek

- Sebagai wadah sarana apresiasi kreativitas seni masyarakat Kota Blitar.
- Sebagai wadah sarana edukasi tentang kesenian tradisional lokal Kota Blitar.
- Sebagai salah satu wadah mempromosikan kesenian Kota Blitar.

#### 1.5.2. Batasan Perancangan

- Memfasilitasi seni pertunjukan lokal seperti: wayang kulit dan drama kolosal supriyadi.
- Memfasilitasi seni tari lokal seperti: emprak Blitar, rampong macan, reog bulkiyo, dan jaranan jur ngasih sukorejo.
- Memfasilitasi seni rupa warga lokal seperti : pameran senirupa 2d dan 3d.

- Memfasilitasi edukasi kesenian seperti pelatihan formal seperti sanggar tari, pelatihan informal pengunjung yang telah disediakan, dan dialog interaktif tentang kesenian.

### 1.5.3. Batasan Fungsi

- Fungsi Primer
  1. Apresiasi Seni: pertunjukan wayang kulit, drama kolosal PETA, tari emprak, rampong macan, reog bulkiyo, dan jaranan sukorejo.
  2. Pameran seni rupa 2d dan 3d seniman Kota Blitar.
  3. Edukasi Seni: Pelatihan tari, pelatihan gamelan, pelatihan drama, dan dialog interaktif tentang seni.
- Fungsi Skunder
  1. Pameran seni rupa 2d dan 3d seniman Kota Blitar.
  2. Sarana promosi kesenian Kota Blitar.
  3. Wadah komunitas seni.
- Fungsi Penunjang : Masjid, panggung outdoor, toilet umum, parkir, cafe, ruang mekanikal, dan taman.

### 1.5.4. Skala Pelayanan

Skala pelayanan Pusat Kesenian dan Kreativitas Kota Blitar berskala nasional karena agar dapat menyelenggarakan event-event besar yang telah di buat oleh dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Blitar. Selain itu bangunan ini juga agar menjadi salah satu destinasi objek pariwisata baru baik untuk wisatawan domestik maupun mancanegara yang akan berujung di Kota Blitar sehingga pelayanan serta tata bangunannya akan di sesuaikan dengan standart pembangunan skala nasional yang telah di tentukan oleh Menteri Perkerjaan umum.

### 1.6. Keunikan Rancangan

Sebuah perancangan Pusat Kreativitas Seni yang berfokus pada pengangkatan seni lokal dari warga Blitar. Seperti yang kebanyakan orang ketahui bahwa Blitar dianggap sebagai kota kecil tempat bersemayamnya presiden Ir. Sukarno. Selain itu kota ini juga memiliki beberapa potensi dibidang pariwisata, buah, pabrik/industri dan juga tentunya dibidang kesenian. Perancangan ini sebagai tempat sarana fasilitas pengapresiasian seni dan pengembangan kreativitas seni oleh masyarakat Kota Blitar agar tidak punah, sekaligus media mempromosikan seni dari Kota Blitar.

Karena objek perancangan mengambil tentang perancangan tradisi kearifan lokal maka pendekatan mengambil *Extending tradition* yang mengangkat unsur alam sekitar di Kota Blitar dengan pengkombinasian nuansa tradisi lokal setempat untuk menciptakan kesan sebuah bangunan seni. Dalam pendekatan ini juga tidak menolak modernisasi dibidang arsitektur seperti teknologi material bangunan dan teknologi pengoperasionalan akan dimasukkan sebagai pertimbangan perancangan.



## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Objek Rancangan

Tinjauan objek rancangan adalah beberapa bahasan yang akan berisi tentang kajian mengenai Pusat Kreatifitas Seni di Kota Blitar yang terdiri dari:

##### 2.1.1. Definisi Objek

Adapun rincian tentang definisi judul objek yang akan diulas adalah sebagai berikut:

###### a. Pusat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah, titik yang di tengah-tengah benar (dalam bulatan bola, lingkaran, dan sebagainya), pusat, pokok pangkal yang menjadi pempuan (berbagai hal, urusan, dan sebagainya), dan orang yang membahwahkan berbagai pempuan.

###### b. Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai: 1) kemampuan menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada, 2) kemampuan melibatkan dari proses penemuan untuk kemasalahan, 3) kemampuan intelegensi, daya kognitif, dan kepribadian/motivasi, 4) kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Oleh karena itu kreativitas ini didasari dengan: kelenturan (*fleksibility*), kelancaran (*fluency*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*inetyellegency*) (Campbell, 2017:35). Inti dari kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prase atau sistem dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau citra kreatif pada seseorang (Campbell, 2017:45).

###### c. Seni

Jika ditelaah lagi, seni sebenarnya telah ada sejak zaman dahulu ketika manusia pertama kali muncul dimuka bumi dalam artian seni telah ada dari zaman prasejarah. Seni merupakan hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia dan bagian dari seni yang diciptakan dari hubungan manusia dalam lingkungan social. Seni memiliki berbagai pengertian tergantung dengan konsep atau pandangan yang mendasari sebuah teori atau kajian mengenai seni itu sendiri. Menurut Sumanto (2006 : 5) seni adalah hasil dari proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampi, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati, dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan

lainnya. Dalam penciptaan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.

#### d. Blitar

Kota Blitar mempunyai luas wilayah sebesar 32,58 Km<sup>2</sup> yang terbagi mejadi 3 (tiga) Kecamatan dan masing-masing Kecamatan terbagi dalam 7 (tujuh) Kelurahan. Kecamatan terluas adalah Sananwetan dengan luas 12,15 Km<sup>2</sup> kemudian diikuti dengan kecamatan Kepanjenkidul seluas 10,50 Km<sup>2</sup> dan kecamatan terakhir yaitu Sukorejo dengan luas 9,93 Km<sup>2</sup>. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik 2018 mencatat produk unggulan tiap kecamatan yaitu, kecamatan Sananwetan terkenal dengan pariwisata dan makanan wajik kletik, kecamatan Kepanjenkidul terkenal dengan unggulan berupa industri kayu, sedangkan Sukorejo terkenal dengan unggulan perkebunan berupa buah blimbing (Badan Statistik Kota Blitar, 2016: 13).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan tentang definisi objek rancangan yaitu sebuah perancangan sebagai wadah untuk pelestarian seni daerah lokal Blitar melalui kegiatan pertunjukan kesenian tradisional daerah, pameran tentang seni baik dalam bentuk 2d maupun 3d dan edukasi bagi anak muda setempat tentang pengenalan seni dan melestarikannya agar tidak punah. Pengertian pelestarian pada perancangan ini adalah mewadahi seni seperti wayang kulit, drama kolosal pemberontakan supriyadi, tari rampong macan, tari reog bulkiyo, dan jaranan sukorejo. Sedangkan untuk pameran itu sendiri diartikan sebagai tempat pemaeran para seniman dalam bidang lukisan maupun patung sebagai salah satu tempat untuk memamerkan hasil karya seni. Untuk edukasi itu sendiri dimaksudkan dengan pelatihan formal seperti sanggar tari, pelatihan informal bagi pengunjung yang telah disediakan, dan dialog interaktif tentang seni lokal setempat.

## 2.2. Kota Blitar

Kota Blitar pertama dibentuk berdasarkan STBL tahun 1906 nomor 150 juncto STBL nomor tahun 1928 dengan nama Gemeente Blitar dengan luas awal wilayah sebesar 6,5 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk sebesar 35.000 jiwa. Lalu ketika pada zaman penjajahan Jepang yaitu pada tahun 1942 berdasarkan Osumu Seerai Kota Blitar bernama Blitar Shi dengan perluasan wilayah sebesar 16,1 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk mengalami peningkatan sebesar 45.000 jiwa. Namun sejak kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945 sistem pemerintahan pada kota ini mengalami perubahan berdasarkan Undang-Undang nomer 22 tahun 1949 dibentuyklah kembali menjadi nama Kota Blitar. Kemudian berdasarkan Undang-Undang nomor 58 tahun 1982 wilayah Kota Blitar dimekarkan dari

satu kecamatan yang terdiri dari 12 kelurahan menjadi 3 kecamatan yang terdiri dari 20 kelurahan (Badan Statistik Kota Blitar, 2016: 5). Setelah membahas tentang sejarah administrasi Kota Blitar maka selanjutnya akan dijelaskan beberapa seni lokal seperti berikut :

### 2.2.1. Tari Emprak Blitar

Potensi Blitar dalam bidang seni yang dikembangkan oleh masyarakatnya begitu banyak salah satunya adalah dalam bidang tari. Potensi seni hidup karena pengaruh masyarakat yang mencintai seni yang ada pada jaman dulu seperti jaranan yang memiliki banyak grup di Blitar. Hal ini berlaku untuk kesenian Tayuban yang berkembang di Blitar bagian selatan. Seni Tayuban di daerah Blitar masih sering digunakan dalam suatu ritual hingga saat ini seperti dalam acara satu Sura dengan ritualnya bernama pemandian Gong Mbah Pradah. Bentuk sajian seni Emprak mirip dengan Tayuban yang ada di Blitar akan tetapi Emprak disajikan dengan berkeliling dari satu tempat ketempat yang lain sedangkan Tayuban di sajikan diatas panggung. Pada awalnya pementasan dilakukan di tempat yang digunakan sebagai tempat berkumpul masyarakat. Tempat-tempat tersebut antara lain pasar, pinggir jalan, dan permukiman warga yang memiliki halaman yang luas. Pada penyajiannya Emprak tidak dikhususkan pada ritual tertentu atau diundang oleh seseorang yang memiliki kepentingan.



**gambar 2.1 Tari Emprak Blitar**

Sumber: Anggi Mentari, 2016: 52

Kesenian emprak merupakan salah satu kesenian yang telah ada dan berkembang di Blitar dengan memiliki makna pating klemprak atau berserakan dan nglemprak atau mengamen sehingga oleh warga sekitar disebut Emprak. Persebaran emprak sering dijumpai di Blitar seperti Nglagak, Srengat dan Udanawu. Persebaran ini dipengaruhi oleh kebiasaan pementasan yang sering berpindah-pindah kedaerah lain. Emprak dilakukan dengan 7 sampai 10 orang yang terdiri dari 5 sampai 7 para wijaya laki-laki dan 2 sampai 3 orang pesinden perempuan. Setiap dalam pertunjukannya pelaku Emprak memainkan 2 sampai 4 ghending Jaranan. Pertunjukan dilakukan sesuka hati pelakunya sambil menanti

berkumpulnya masyarakat untuk datang menonton. Berkat suara gamelan yang merdu dapat membawa penonton datang menuju kepertunjukan Emprak. Seorang Pasinden ketika pementasan melakukan tarian sesuai keinginan dan bergerak dengan senyuman dengan memainkan sampur, menggerakkan tangan dengan lambahan dan menggerakkan pinggul enggolan (Anggi Mentari, 2016:23-28).

### 2.2.2. Rampogan Macan

Kota Blitar memiliki beragam kebudayaan daerah yang terus melekat pada masyarakatnya seperti Gong Kyai Pradah, Grebeg Pancasila, dan Kenduri Pancasila. Selain itu tidak hanya beragam kebudayaan saja, tetapi Blitar memiliki kesenian seperti tari Emprak, Jaranan, dan tari Barong Rampog. Rampog sendiri berasal dari kata rampog yang sering diartikan sebagai rayahan atau rebutan dimana ratusan orang berebut untuk membunuh harimau atau macan menggunakan tombak. Menurut salah satu tokoh masyarakat tari ini pertama kali berasal dari Keraton Surakarta untuk menjamu para tamu. Pelaksanaan Rampogan Macan ini berada di alun-alun oleh para prajurit yang telah diperintahkan untuk menembaknya. Hal ini berbeda dengan Rampogan Macan yang berada di Blitar, perbedaan terletak pada waktunya yaitu saat hari Raya Idul Fitri.



**Gambar 2.2 Tari Rampogan Macan**  
Sumber: Nirmala Agustianingsih, 2018

Pada dasarnya perbedaan tari Rampog Macan dari Blitar yang diciptakan oleh Kholam Shiharta seorang Kepala Biro Riset dan Pengembangan di Dewan Kesenian Kabupaten Blitar (DKKB) adalah pada penyajian dan visualnya. Figure barong disini divisualkan oleh lima penari yang mengenakan topeng Barong dan kostum seperti pasukan perang. Adegan pertama diawali dengan empat penari tayub dan empat penari merak yang mengekspresikan godaan duniawi. Adegan kedua yaitu Dadak Merak yang memasukkan salah satu unsure ikon Reog Ponorogo yang merupakan symbol bencana. Pada bagian akhir dari tarian akan muncul seorang wanita yang menari di atas kendi sebagai symbol cinta harmoni (Nirmala Agustianingsih, 2018 : 1-3).

### 2.2.3. Jaranan Sukorejo

Jaranan Jur Ngasih Desa Sukorejo menurut tokoh masyarakat setempat merupakan kesenian jaranan tertua di Kabupaten Blitar. Awal munculnya pada tahun 1921 dengan nama Jaranan Ngasih atau disebut Jaranan Tulungagung di Desa Kerojo Kabupaten Blitar. Pada desa ini awalnya bernama Sukoanyar dan sebagian besar masyarakatnya merupakan pendatang yang berasal dari berbagai daerah salah satunya yaitu Tulungagung sehingga disana dimulailah pementasan jaranan tersebut. Selain sebagai pementasan jaranan ini juga sebagai fungsi ritual dalam arak-arakan siraman Gong Kyai Pradah. Menurut awal mulanya sebagai fungsi ritual oleh seorang masyarakat setempat karena terdapat suatu legenda Lodoyo yang geger kehilangan Gong Kyai Pradah. Pada tahun 1949 Gong Kyai Pradah ditemukan di rumah Mbok Rondo Dadapan ketika menyuruh pembatunya untuk memanjat pohon kelapa.



Gambar 2.3 Jaranan Jur Ngasih  
Sumber: Dwi Zahrotul, 2018

Karena mendapat sirih dari majikannya pembantu tersebut memanjat dan memetik buah kelapa, namun anehnya buah kelapa tidak jatuh lurus kebawah melainkan kekanan dan kekiri. Karena penasaran sang pembantu akhirnya melihat kebawah ternyata terdapat puncu dari pusaka Gong Kyai Pradah. Wedono dan para Demang mendengar berita tersebut namun ketika mau memindahkan pusaka tersebut tidak ada satupun dari mereka yang dapat memindahkannya. Berkat saran dari salah satu tokoh masyarakat pada saat itu yang bermimpi Gong Kyai Pradah hanya dapat dipindahkan ketika dibawa berarak-arakan. Terdapat beberapa kesenian arakan yang mencoba mengiringi pemindahan pusaka tersebut namun pada akhirnya jaranan Jur Ngasih dari Desa Sukorejo yang dapat membawa Gong Kyai Pradah kesanggar. Hingga saat ini Jaranan Jur Ngasih menjadi salah satu bagian dari acara ritual Siraman Gong Kyai Pradah yang diadakan setiap hari Maulid Nabi dan Hari Raya Idul Fitri. Ketika arak-arakan baris yang paling depan yaitu Singo Barong kemudian pemain jaranan sedangkan, celeng, kiri'an dan thetek

melek berlarian kejar-kejaran dan menggoda penonton (Sumber: Dwi Zahrotul, 2018:173).

#### 2.2.4. Wayang Kulit Purwa Jawa Timur

Seperti halnya dengan daerah-daerah lainnya seperti Cirebon, Banyumas, Kedu, Yogyakarta, Surakarta, dan Jawa Timur pun mempunyai wayang kulit dengan coraknya sendiri dan sering disebut wayang Jawatimuran atau wayang Jek Dong. Sebutan Jek Dong berasal dari kata Jek yaitu bunyi keprak dan Dong adalah bunyi instrument kendang. Meskipun menggunakan pola wayang Jawa Tengah sesudah zaman masuknya agama Islam di Jawa wayang kulit Jawatimuran mempunyai sunggigan dan gragap tersendiri dalam pergelarannya sesuai dengan apresiasi dan kreativitas selera masyarakat setempat. Bentuk dan corak wayang kulit Jawatimuran condong pada gaya Yogyakarta terutama wayang perempuan (putren). Hal ini membuktikan bahwa sejak runtuhnya kerajaan Majapahit kebangkitan kembali wayang kulit Jawatimuran dimulai sebelum perjanjian Giyanti yang membagi kerajaan Mataram menjadi Kasultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta.



Gambar 2.4 Wayang Arjuna Sasabrahma dan Dewi Sembrada  
Sumber: Buku Pedalangan Jilid I



Gambar 2.5 Wayang Bagong dan Semar menghadapi Berjagngapati  
Sumber: Buku Pedalangan Jilid I

Secara umum cirri khas wayang kulit Jawatimuran yang mencolok terdapat pada beberapa tokoh wayang yang mengenakan busana kepala (irah-irahan) gelung yang dikombinasi dengan makutha (topeng atau kethu dewa). Cirri lain terdapat pada tokoh wayana Bima dan Gathotkaca yang di Jawa Tengah berwajah hitam atau kuning keemasan namun di Jawa Timur berwajah merah. Beberapa tokoh dalang Jawatimuran menyatakan bahwa warna merah bukan berarti melambangkan watak angkara murka namun melambangkan watak pemberani. Selain itu tokoh tokoh wayang Gandamana pada wayang Jawa Tengah memiliki pola penggambaran karakter (wanda) yang mirip dengan Antareja atau Gathotkaca, tetapi pada wayang kulit Jawatimuran Gandamana tampil dengan wanda mirip Dursasana atau Pragota (Supriyono et al, 2008:23).

#### **2.2.5. Reog Bulkiyo**

Reog Bulkiyo merupakan kesenian tradisional Blitar yang konon diciptakan oleh para prajurit Diponegoro sekitar tahun 1825. Pada masa itu kesenian Reog Bulkiyo merupakan media untuk latihan perang, namun seiring perkembangan zaman kesenian tersebut berfungsi sebagai sarana ritual, dan mulai tahun 2009 kesenian tersebut memiliki fungsi sebagai seni hiburan dan seni pertunjukan. Pada mulanya kesenian ini dibawa Kasan Mustar dan Kasan Ilyas. Mereka adalah prajurit Pangeran Diponegoro yang berasal dari Bagelen Jawa Tengah. Perpindahannya ke Blitar sebagai upaya penyelamatan dari penangkapan pasukan Belanda.



**Gambar 2.6 Kesenian Reog Bulkiyo**

Sumber: Kemendikbud Kebudayaan, 2019

Bentuk penyajian kesenian Reog Bulkiyo dimulai dengan dibunyikan kempul (jur) dengan nada 2 slendro, kempul nada 1 slendro dan kenong dengan nada 6 slendro. Setelah instrumen tersebut dibunyikan, para penari melakukan sembah yang ditujukan kepada para penonton. Penari sebanyak 9 orang terdiri dari pangarep dua orang, prajurit yang terdiri dari 6 orang dan seorang plandhang atau wasit. Pangarep merupakan tokoh yang akan berperang, dengan menggunakan bérang sebagai senjata. Kesenian ini menceritakan kisah peperangan antara Islam dan kaum kafir. Kesenian Reog Bulkiyo menggunakan properti berupa bérang, sejenis pisau berukuran besar

terbuat dari besi dan jika kedua bérang bersentuhan mengeluarkan percikan-percikan api. Selain itu bendera panji bergambar Hanoman dan Dasamuka, sebagai lambang putih dan merah, mewakili makna kebaikan dan kejahatan, yang dibawa dan digunakan sebagai properti menari oleh plandhang atau wasit

#### 2.2.6. Drama Kolosal

Kota Blitar merupakan kota yang terletak di bagian salah satu provinsi Jawa Timur yang disebut sebagai kota Proklamator karena merupakan tempat dimakamkannya Presiden pertama Republik Indonesia yaitu Ir. Soekarno. Selain itu Kota Blitar juga dikenal dengan sebutan Kota Patria dan Kota Peta. Kota Blitar tidak lepas dari nilai-nilai sejarah yang mash kental yang pernah menjadi salah satu tempat berkecamuknya semangat kepahlawanan pejuang bangsa seperti Adipati Aryo Blitar, Proklamator Bung Karno, Shocando Supriyadi dan lain sebagainya. Namun karena pengaruh globlaisai berdampak pada generasi muda anra lain, kaum generasi penerus bangsa lebih suka dengan kebudayaan baru yang bersifat modern, seperti musik kebarat-baratan, boy band, girl band yang sering muncul ditelevisi dibandingkan dengan kebudayaan trasional yang dimiliki oleh daerahnya sendiri.



Gambar 2.7 Pementasan Drama Supriyadi Blitar  
Sumber: Septian Indah, 2017

Karena kurangnya minat terhadap kebudayaan sendiri sebuah komunitas yang memperkenalkan kebudayaan dan kesenian dari daerah yaitu “KSP Proklamator Blitar” yang bergerak pada bidang kesenian yaitu seni teater. Komunitas ini merupakan salah satu komunitas kesenian yang berada di Kota Blitar yang dibentuk sejak tanggal 30 September 2007. KSP Proklamator Blitar bernaung di bawah Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata. Anggotanya itu sendiri berisikan para pelajar dari berbagai sekolah mulai dari tingkat SD, SMP, sampai dengan SMA di Kota maupun di Kabupaten Blitar. Pementasan teater yang dilakukan oleh KSP Proklamator Blitar lebih sering mengangkat cerita yang berunsur tradisional seperti mengangkat nilai sejarah yaitu “Pentas Pemberontakan Peta Blitar” dibandingkan

dengan cerita modern. pementasan ini bersumber pada sejarah pada sejarah pemberontakan Supriyadi dan sekelompok PETA terhadap Jepang. Pemberontakan tersebut didasari rasa sedih melihat penderitaan rakyat yang diperlakukan tidak semestinya oleh tentara Jepang. Kondisi rakyat yang sangat menderita salah satunya adalah romusa yaitu orang-orang yang dikerahkan untuk bekerja paksa membangun benteng-benteng dipantai dan mereka budak waktu yang tidak mengenal waktu (Septian Indah, 2017: 577).

### 2.3. Teori Arsitektur Yang Relevan Dengan Objek

Pada perancangan Pusat Kreativitas Seni Kota Blitar adalah sebagai fasilitas untuk mengapresiasi sebuah karya seni para seniman, serta upaya pelestarian nilai-nilai kesenian untuk generasi muda millennial sekarang ini, seperti yang telah diketahui bahwa generasi ini lebih condong ketertarikannya pada penggunaan teknologi atau gadget. Sehingga didalamnya perlu memperhatikan teori-teori arsitektur yang sesuai dalam perancangannya.

Berikut ini merupakan table jenis kegiatan yang diwadahi dalam perancangan gedung Pusat Kreativitas Seni Di Kota Blitar.

**Table 2.1 Seni Kota Blitar**

No.	Keterangan	Jenis Kegiatan	Jumlah	Pelaku
1	Seni Tari	Tari Emprak Blitar	8	8 Perempuan
2	Seni Tari	Tari Rampong Macan	8	Laki-laki
3	Seni Tari	Jaranan Jur Ngasinan Sukorejo	26	Laki-laki
4	Seni Pertunjukan	Wayang Kulit	27	21 Laki-laki, 6 Perempuan
5	Seni Tari	Tari Reog Bulkiyo	9	Laki-laki
6	Seni Pertunjukan	Drama Kolosal Supriyadi	Tidak tetap	Campuran laki-laki dan perempuan , dengan jumlah pemain tidak tetap .

Sumber : Analisis Penulis

Dari tabel diatas dapat diketahui beberapa jenis yang dimiliki Kota Blitar yang kebanyakan menampilkan seni pertunjukan tari. Meskipun dominan seni lainnya juga akan difasilitasi dalam gedung Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar. Sehingga untuk standar kebutuhan ruang dari tiap seni akan ditentukan berdasarkan referensi standar ruang yang ada, baik berdasarkan data valid maupun dari analisis penulis

untuk melengkapi kebutuhan ruang. Kebutuhan ruang yang difasilitas akan dijelaskan berdasarkan fungsi dan yang berhubungan dengan perancangan seperti dibawah ini.

### **2.3.1. Fungsi Apresiasi Seni**

#### **A. Pertunjukan Seni Tari**

Untuk mendukung dalam memperkenalkan seni lokal Kota Blitar maka diperlukan sebuah ruang yang dapat menampung segala jenis kegiatan seni tari mulai dari tari Emprak, Rampangan Macan, dan Reog Bulkiyo.

Untuk mendukung dalam memperkenalkan seni lokal yang dimiliki Kota Blitar maka diperlukan sebuah fasilitas berupa gedung/ruang pertunjukan. Sebenarnya gedung pertunjukan adalah bangunan yang berukuran besar sebagai tempat menampilkan sebuah karya untuk dinikmati dalam bentuk audio maupun visual. Jenis pertunjukan yang akan ditampilkan pada panggung ini adalah beberapa seni yang asli berasal atau berkembang di Kota Blitar.

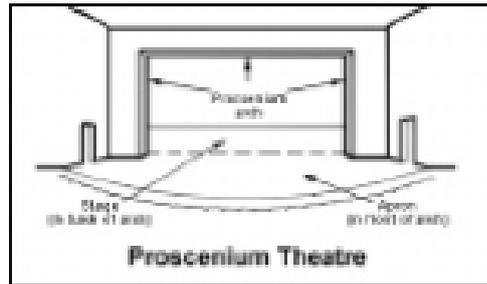
Secara garis besar fasilitas standar yang harus ada pada sebuah gedung pertunjukan sebagai berikut :

#### **1. Ruang Panggung**

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara penulis lakon, stradara, dan actor ditampilkan dihadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk menyampaikan maksud yang diinginkan. Seperti yang telah dijelaskan bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya ada tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya akan di jelaskan dibawah ini (Santoso Eko et al, 2008:387)

- **Panggung Proscenium**

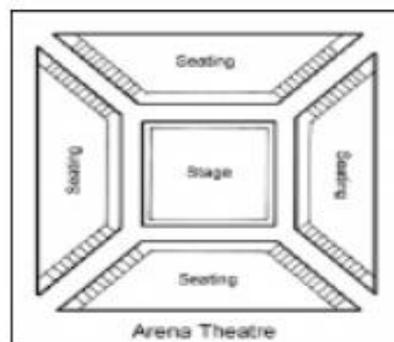
Panggung proscenium bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi actor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung proscenium. Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah acting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Ini juga dimaksudkan untuk menyajikan cerita seperti kenyataannya dengan kelebihan lain bagi actor untuk lebih leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini juga membantu efek artistic yang diinginkan terutama dalam gaya realism yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata (Santoso Eko et al, 2008:389).



Gambar 2.8 Panggung Proscenium  
Sumber: Seni Teater Jilid II

- Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertical tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton maka pina panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan dan dicermati secara hati-hati baik bentuk, ukuran, dan penempatannya ditata agar enak dipandang dari berbagai sisi (Santoso Eko et al, 2008:389).

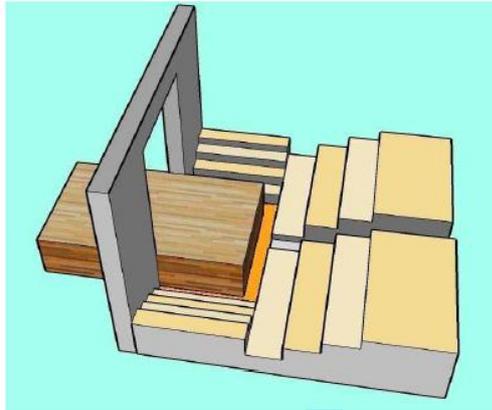


Gambar 2.9 Panggung Arena  
Sumber: Seni Teater Jilid II

- Panggung Thurst

Panggung Thurst seperti panggung proscenium tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung thurst Nampak seperti gabungan antara panggung arena dan proscenium. Untuk penataan panggung bagian depan ditata seolah panggung arena sehingga tidak ada bangunan tertutup vertical yang dipasang. Sedangkan panggung belakang diperlakukan seolah panggung proscenium yang dapat menampilkan kedalaman objek atau pemandangan secara prespektif. Maksud dari beda penataan supaya bagian panggung yang dekat dengan penonton memungkinkan gaya acting teater presentasional yang mempersembahkan permainan kepada penonton

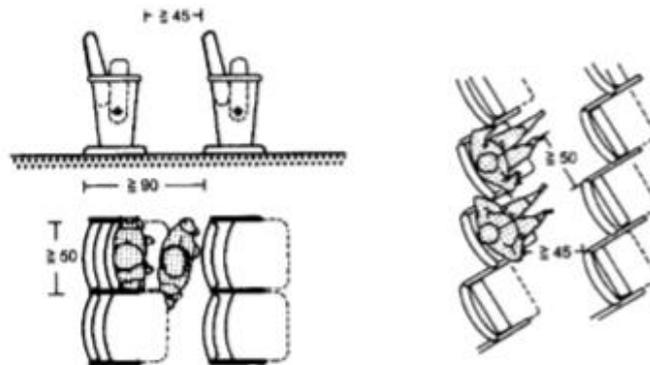
secara langsung, sementara bagian belakang atau panggung atas dapat digunakan sebagai penataan panggung yang menggambarkan lokasi kejadian (Santoso Eko et al, 2008:391-392).



Gambar 2.10 Panggung Thurst  
Sumber: Seni Teater Jilid II

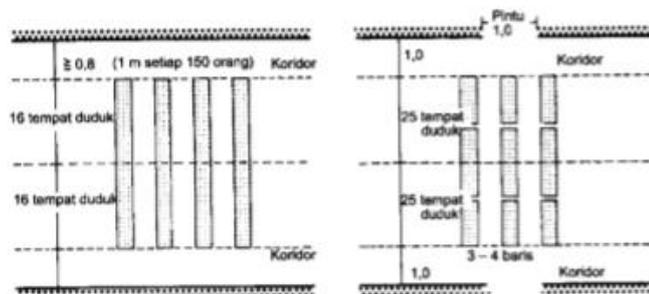
## 2. Bangku penonton

Ukuran ruang penonton: jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Untuk setiap penonton diperlukan ukuran luasan  $\geq 0,5 \text{ m}^2$  /penonton.



Gambar 2.11 Ukuran Tempat Duduk Pengunjung  
Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 138

Di setiap 3 atau 4 baris tempat duduk tersedia pintu keluar dengan lebar 1 m yang dapat dipergunakan sebagai tempat keluar masuk pengunjung.



Gambar 2.12 Letak Pintu Keluar Pengunjung  
Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 138

Menurut Ernst Neufert (dalam bukunya berjudul Data Arsitek Jilid 2, 1991) mengatakan terdapat beberapa persyaratan untuk perancangan bangku penonton seperti berikut ini:

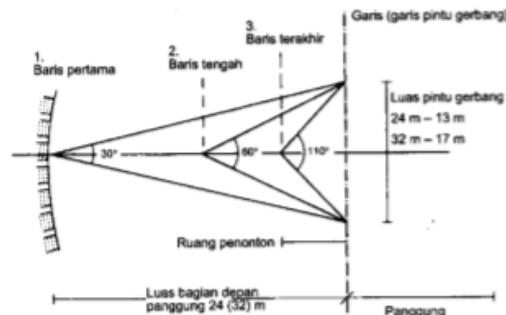
a. Proporsi Ruang Penonton.

Dihasilkan dari sudut persepsi psikologi dan sudut pandang penonton, atau dari tuntutan pandangan yang baik dari semua tempat duduk. Dan untuk menghasilkan sudut pandang yang baik maka diperhitungkan beberapa aspek seperti:

- Pandangan yang baik, tanpa gerakan kepala tetapi mudah menggerakkan mata kira-kira  $30^\circ$ .
- Pandangan yang baik, dengan sedikit gerakan kepala dan mudah menggerakkan mata kira-kira  $60^\circ$ .
- Maksimal sudut persepsi(pandangan) tanpa gerakan kepala kirakira  $110^\circ$ , ini berarti pada bidang ini orang dapat menangkap hampir semua jalannya peristiwa.

b. Proporsi Ruang penonton klasik.

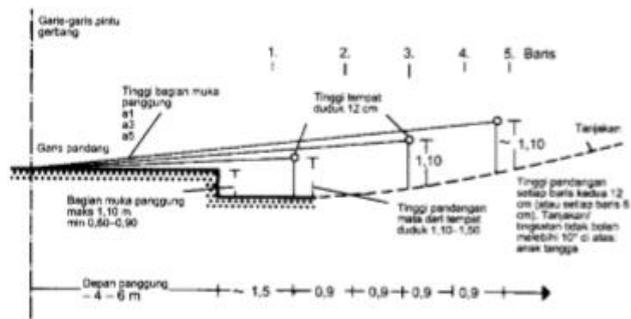
Jarak baris tempat duduk terakhir dari garis pintu gerbang (tepi panggung) maksimal 24 m, ini merupakan jarak maksimal untuk melihat perubahan ekspresi wajah.



Gambar 2.12 Perbandingan Ruang Penonton Tradisional  
Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 138

c. Tinggi Tempat duduk.

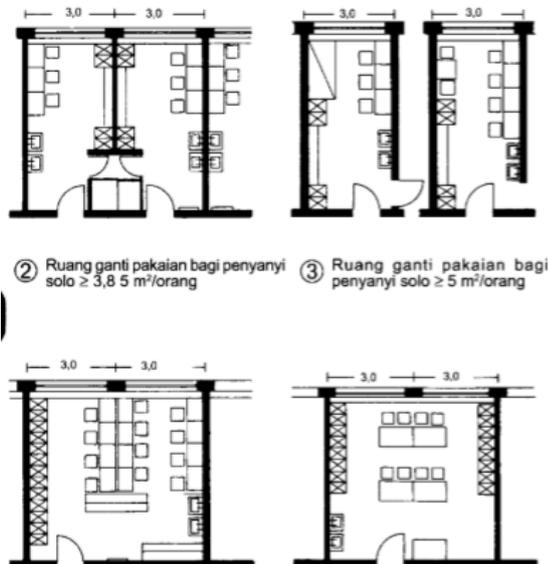
Ruangan penonton, elevasi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandang berlaku untuk semua tempat duduk di ruang penonton (tempat duduk di lantai bawah dan juga di balkon). Setiap baris membutuhkan beda ketinggian pandangan secara penuh 12 cm.



Gambar 2.13 Tinggi Tempat Duduk  
 Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 139

### 3. Ruang rias dan ganti pakaian

Ruangan ini difungsikan sebagai tempat untuk para pemain pertunjukan untuk mengganti kostum yang akan ditampilkan diatas panggung.



Gambar 2.14 Ruang Ganti Pakaian  
 Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 144

### 4. Akustik Ruang

Akustik diartikan sebagai sesuatu yang terkait dengan bunyi atau suara sebagaimana yang diungkapkan Dwi Retno Sri Ambarwati dalam jurnalnya bahwa, akustik merupakan pengolahan tata suara pada suatu ruang untuk menghasilkan kualitas suara yang nyaman untuk dinikmati merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik karena pengaruhnya sangat luas dan dapat menimbulkan efek-efek fisik dan emosional dalam ruang akan mampu mampu merasakan kesan-kesan tertentu.

J. Pamuddi Suptandar mengungkapkan dalam perancangan akustik ruang. Factor yang sangat penting yaitu masalah gaung suara agar bisa merata keseluruhan pemirsa dalam waktu yang bersamaan meskipun posisi duduknya saling berjauhan dari sumber suara. Persyaratan tata akustik gedung pertunjukan yang baik

dikemukakan oleh Doelle (1990:54) yang menyebutkan bahwa untuk menghasilkan kualitas suara yang baik secara garis gedung pertunjukan harus memenuhi syarat:

- Bunyi

Pengaruh dari adanya bunyi sangatlah penting dalam seni pertunjukan maka dari itu terdapat beberapa syarat yang perlu diperhatikan seperti :

1. Kekerasan (loudness) yang cukup dan bunyi susulan

Kekerasan yang kurang terutama pada gedung pertunjukan ukuran besar disebabkan oleh energi yang hilang pada perambatan gelombang bunyi karena jarak tempuh bunyi terlalu panjang dan penyerapan suara oleh penonton dan isi ruang (kursi yang empuk, karpet, tirai dll).

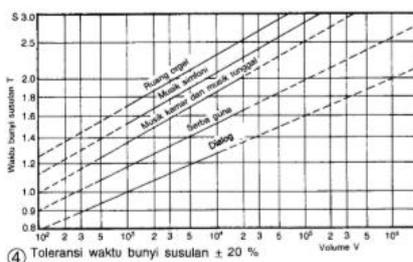
Lalu nilai bunyi susulan bergantung kepada pada nilai volume dapat dilihat pada table dibawah ini :

Table 2.2 Jangkauan waktu bunyi susulan yang optimal

Fungsi Ruang	Jenis Kegiatan	Waktu Bunyi susulan dalam detik
Dialog	Kabaret	0.8
	Tonil	1.0
Musik	Musik kamar	1.0....1.5
	Opera	1.3....1.6
	Konser Musik	1.7....2.7
	Musik Orgel	2.5....3.0

Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 1 : 122

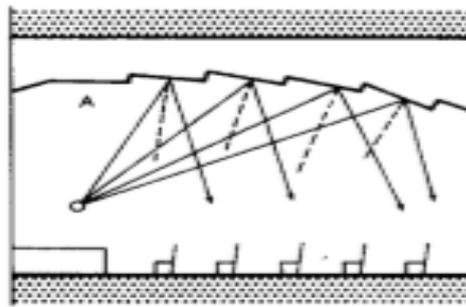
Dari table berikut ini dapat dipelajari bahwa waktu bunyi susulan bergantung kepada frekuensi yang meliputi panjang frekuensi rendah dan frekuensi pendek tapi tinggi. Standar frekuensi pada sebuah gedung pertunjukan memiliki jenis frekuensi 500 Hz. Frekuensi ini sudah dihitung berdasarkan toleransi waktu bunyi susulan sebagai nilai optimal.



Gambar 2.15 Grafik Toleransi Waktu Bunyi Susulan  $\pm 20\%$   
 Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 1 : 122

## 2. Pantulan bunyi.

Dalam ruangan yang tertutup menyajikan pementasan maka adanya pemantulan bunyi tidak bisa dihindarkan, maka dari itu harus diperhatikan elemen-elemen material yang dapat dimanfaatkan untuk mengurangi efek ini atau bahkan memanfaatkan dari adanya pantulan bunyi untuk pertunjukan di atas panggung. Elemen-elemen ini seperti didekat panggung disediakan bidang pemantul untuk pemantulan awal, dinding belakang ruang tidak boleh menyebabkan refleksi kearah panggung karena dapat menimbulkan gema yang berlebihan, pemanfaatan langit-langit untuk perambatan bunyi sehingga penonton yang dari kejauhan masih terdengar dengan cara membuat lipatan-lipatan pada langit-langit kearah penonton.

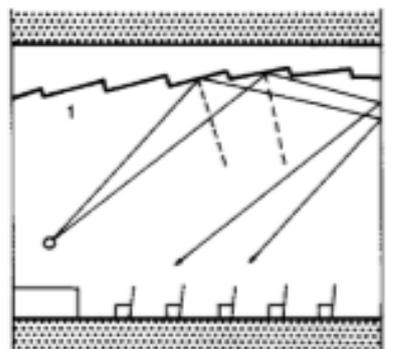


③ Pada musik datar, ketik dialog dimiringkan ke belakang

Gambar 2.16 Bentuk Langit-langit yang Menguntungkan

Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 1 : 123

Selain dapat dipergunakan sebagai penguat bunyi penempatan langit-langit yang salah akan menyebabkan terjadinya distorsi suara yang mengakibatkan penonton menjadi terganggu. Penggunaan langit-langit yang salah dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



② Bentuk langit-langit yang tidak menguntungkan

Gambar 2.17 Bentuk Langit-langit yang tidak Menguntungkan

Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 1 : 123

- Tata Cahaya Panggung

Dalam bukunya Cole (1949:155) menyatakan tata cahaya panggung memiliki 4 fungsi :

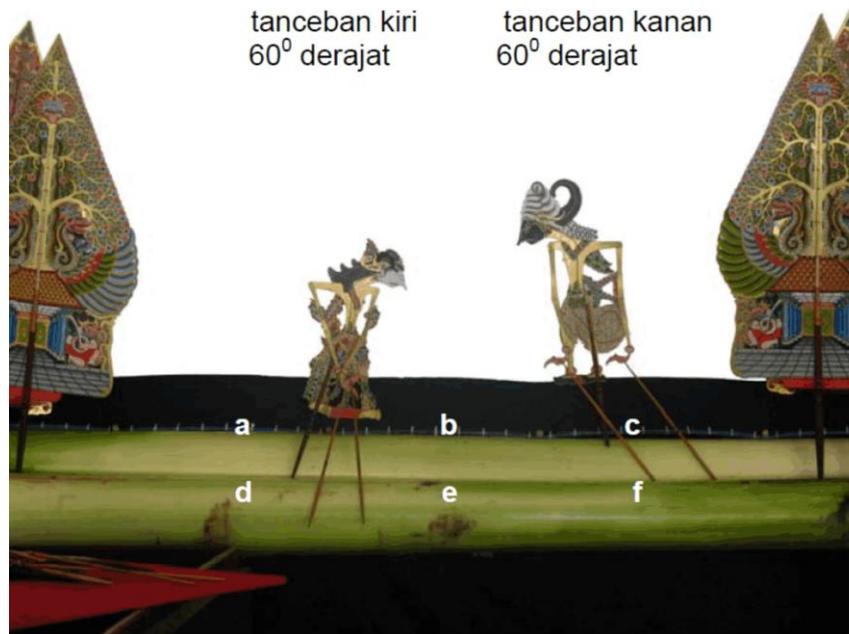
- a. *Visibility* yaitu, membuat para penonton dapat melihat dengan jelas dan untuk sutradara adar dapat mengatur perhatian dengan variasi intensitas dan warna cahaya.
- b. *Naturalism* yaitu, pencahayaan panggung harus dapat mengimitasi pencahayaan alami maupun buatan pada tempat dimana adegan tersebut didalamnya cahaya matahari dan bulan, desa dan kota, interior dan eksterior pada tempat yang nyata maupun imajinasi.
- c. *Design* yaitu, pada organisasi teater tata cahaya panggung merupakan bagian dari desain latar. Sang desainer bertanggung jawab untuk mengatur pencahayaan pertunjukan.
- d. *Mood* yaitu, banyak desainer dan sutradara bergantung pada pencahayaan sebagai fasilitas penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

#### B. Wayang kulit Jawatimuran

Panggung dalam pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu unsur yang bersifat fisik dalam Seni pedalangan disamping sebagai pedoman dalam pementasan perwayangan. Terdapat 3 (tiga) jenis panggung yang terpadu saling berkaitan sebagai media pendukung dalam pertunjukan wayang kulit. Tiga jenis panggung tersebut adalah : panggung wayang, panggung dalang, panggung gamelan (Supriyono et al, 2008:284).

##### 1. Panggung wayang

Panggung wayang adalah suatu arena atau tempat dalam pertunjukan yang digunakan untuk memainkan dan memanjang wayang. Isi dari wayang terdiri Kelir yaitu sebuah kain yang dibentangkan memanjang kurang lebih 7 meter dengan warna putih, Gawang yaitu kelengkapan dari alat yang digunakan untuk membentangkan dan mengencangkan kelir ke arah atas dan bawah maupun ke arah samping kanan dan kiri, dan yaitu Gedebog sebagai tempat untuk menancapkan wayang saat pertunjukan (Supriyono et al, 2008:284-288).

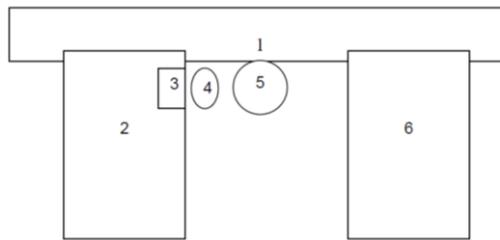


a). Siti Inggil Kiwa, b) Siti Inggil tengah, c) Siti inggil tengen, d)Paseban kiwa, e). Paseban tengah, f) Paseban tengen.

**Gambar 2.18 Panggung Wayang**  
**Sumber: Buku Pedalangan Jilid I**

## 2. Panggung Dalang

adalah suatu arena yang menyatu dengan panggung wayang dan sebagai tempat aktivitas dalang saat memainkan pertunjukan. Pada panggung tersebut terdapat beberapa perlengkapan sebagai media pendukung seorang dalang ketika mementaskan pertunjukan wayang. Perlengkapan yang dimaksud seperti Kotak yaitu sebuah peti yang dibuat dari kayu berukuran kurang lebih 90 X 200 cm sebagai tempat untuk menyimpan wayang, menggantung keprak, dan tempat cempala dipukulkan pada saat pertunjukan, Keprak yaitu sebuah perangkat yang terbuat dari logam berjumlah 2 atau 3 lempeng dengan lebar sekitar 15 cm dan panjang sekitar 20 cm yang memiliki fungsi sebagai penguat gerak dinamis wayang, dan Cempala yaitu sebuah alat yang dibuat dari bahan bagian dalam kayu (galih) untuk memukul bagian-bagian tertentu dari kotak wayang sehingga memunculkan suara-suara tertentu dengan ritme-ritme yang tertentu sesuai dengan kebutuhan pertunjukan wayang kulit (Supriyono et al, 2008:288-292).



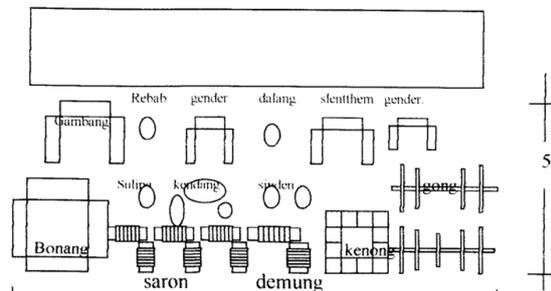
**Gambar 2.19 Panggung Dalang**  
**Sumber: Buku Pedalangan Jilid I**

Keterangan Denah :

1. Panggung wayang
2. Kotak wayang
3. Keprak
4. Cempala
5. Dalang
6. Tutup kotak

### 3. Panggung Gamelan

Panggung gamelan adalah suatu tempat atau arena yang menyatu dengan panggung dalang dan panggung wayang sebagai sebuah wadah untuk meletakkan dan menata perangkat bunyi-bunyian yang terdiri dari berbagai macam instrumen yang disebut dengan gamelan, difungsikan sebagai irungan dalam pertunjukan wayang kulit (Supriyono et al, 2008:293).



**Gambar 2.20 Panggung Gamelan**  
**Sumber: Buku Pedalangan Jilid I**

### 2.3.2. Fungsi Edukasi

#### A. Auditorium

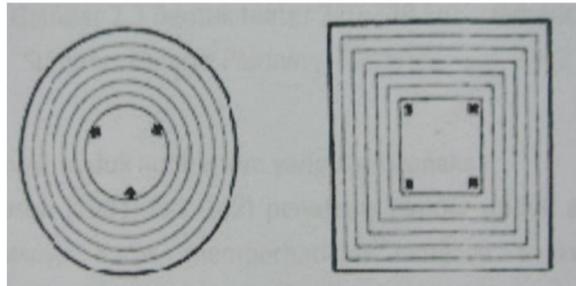
Auditorium adalah tempat yang biasanya dimanfaatkan untuk pertunjukan, seminar dan acara lain didalamnya yang biasanya menampung peserta banyak. Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam mendesain auditorium adalah:

- a. Jumlah maksimal pengguna yang dapat ditampung.
- b. Jenis kegiatan yang fleksibel sesuai dengan teknis ruangan. Misalnya dapat digunakan untuk acara pertunjukan atau konser, namun dilain waktu dapat digunakan untuk acara seminar, dan lain sebagainya.

- c. Pelayanan yang digunakan dalam pre function hall seperti: perjamuan, coffee bar, dan service.
- d. Konfigurasi dan hubungan ruang sekitarnya,
- e. Aksen dan persyaratan sirkulasi. Bentuk auditorium yang direncanakan. Menurut Roderick Ham (1974:17-23) bentuk auditorium dan hubungannya dengan panggung adalah sebagai berikut :

- *360° Encirclement*

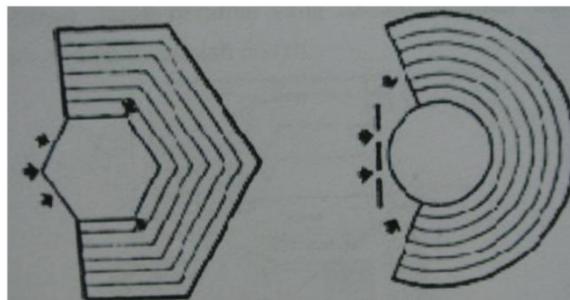
Jenis ini memiliki letak panggung yang dikelilingi oleh audiensi disemua sudutnya. Pintu masuknya berada dibawah atau sejajar panggung. Bentuk ini di Indonesia diaplikasikan pada panggung-panggung tradisional seperti pendopo yang berada di tengah.



Gambar 2.21 Bentuk Theatre 360 Encirclement  
Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972

- *210° - 220° Encirclement*

Posisi tempat duduk mengelilingi 2/3 panggung.



Gambar 2.22 Bentuk Theatre 210-220 Encirclement  
Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972

- *180° Encirclement*

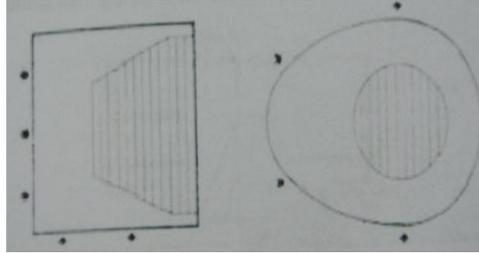
Bentuk ini digunakan pada jaman romawi kuno, posisi audience berada tepat di depan panggung. Bentuk ini dikenal dengan sebutan *thrust stage*.

- *90° Encirclement*

Bentuk ini mirip dengan kipas, pandangan seluruh audience terfokus pada panggung. Bentuk ini fleksibel dengan *background screen*.

- 0° *Encirclement*

Bentuk ini bisa disebut *End Edge* yang memiliki stages dikelilingi posisi audience. Bentuk ini muncul karena karena pilihan struktur shell.



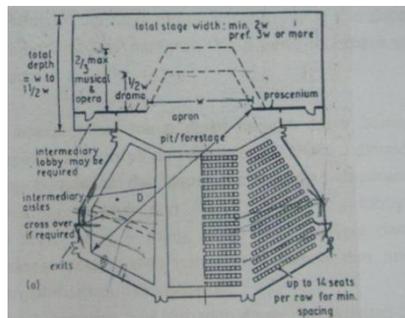
Gambar 2.23 Bentuk Theatre Zero Encirclement  
Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972

f. Penempatan tempat duduk auditorium yang direncanakan

Menurut Lawson (1981:142) hal yang perlu diperhatikan adalah estetika pengaturan tempat duduk, perawatan, pembersihan, jarak pandang, dan orientasi pada audio visual, kapasitas, dan lamanya evakuasi ketika terjadi bencana. Ada 2 sistem penataan tempat duduk yaitu:

- Sistem tradisional

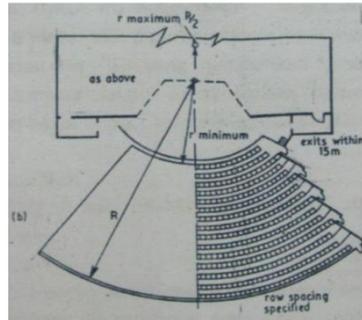
Tempat duduk yang disusun terbagi menjadi beberapa baris. Terdapat jalur sirkulasi diantara pemisahan tempat duduknya.



Gambar 2.24 Sistem Penataran Auditorium Tradisional  
Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, Fred Lawson 1981.

- Sistem kotinental

Sistem tempat duduk yang dapat mengefiensiakan ruang sehingga dapat dimasuki pengunjung lebih banyak dari sistem tradisional.



Gambar 2.25 Sistem Penataran Auditorium Continental  
 Sumber : Conference, Convention, and Exhibition Facilities, Fred Lawson, 1981

Sementara untuk jenis kebutuhan ruang dan fasilitas dalam ruangan gedung auditorium menurut Fred Lawson (1981:76-78) adalah sebagai berikut:

#### A. Persyaratan Ruang

Dalam perhitungan luas satu standar pameran membutuhkan  $15 \text{ m}^2$ . Jika peserta pameran sebanyak 100 peserta, maka kebutuhan ruang yang dibutuhkan adalah  $1500 \text{ m}^2$ . Pada perencanaan Pusat Seni dan Kebudayaan disini membutuhkan ruang yang sangat besar. Dalam gedung ini biasanya memiliki ruang yang besar untuk menampung berbagai macam kegiatan.

#### B. Persyaratan Lantai

Muatan spesifik untuk lantai permanen berkisar antara 14 sampai  $17 \text{ KN/m}^2$  (300 - 350 LBS/FT<sup>2</sup>). Kemudian seperti kebanyakan gedung Pusat seni kebudayaan, lantai harus menggunakan karpet karena karpet berguna dalam menutup rangkaian kabel dan sebagai isolator, sehingga mengurangi bahaya tersetrum.

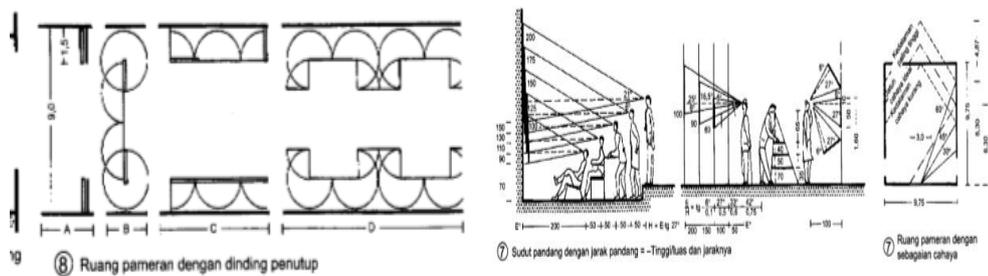
#### C. Persyaratan Dinding

Beberapa tipe bahan dinding yang dapat dipakai di ruangan eksibisi antara lain:

- Beton dengan tekstur.
- Beton datar dengan dinding plester yang di finishing cat atau vynil.
- Dilapisi dengan lembaran - lembaran logam yang dipadu dengan struktur beton, balok - balok atau dengan pengisian tembok.
- Tembok dengan hiasan lampu dan peredam suara.
- Langit - Langit pada hall eksibisi harus mempunyai ketinggian minimal 5 meter. hal ini dikarenakan pengunjung yang banyak akan menimbulkan kepengapan dalam ruangan, sehingga butuh sirkulasi udara yang baik.

#### B. Ruang pameran

Pameran atau galeri adalah ruangan/bangunan tersendiri yang digunakan sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni. Syarat umum dalam perancangan ruangan pameran atau galeri adalah terlindung dari kerusakan, pencurian, pelembabpan, kekeringan, dan cahaya matahari langsung.



Gambar 2.26 Ruang Pameran  
 Sumber: Neufert, Data Arsitek 2, Hal 250

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi menurut *Patricia Tutt* dan *Dauids Adler* (*The Architecture Press*, 1979), yaitu:

a. *In show case*

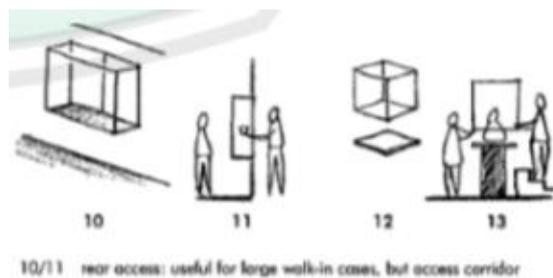
Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkaang untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

b. *Free standing on the floor or plinth or supports*

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sehingga batas dari display yang ada. Contoh: patung, pruduk instalasi seni, dll.

c. *On wall or panel*

Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan hasil karya 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh karya seni lukis, karya fotografi, dll.



Gambar 2.27 Penatan display Karya Seni  
 Sumber: Neufert, Data Arsitek 2, Hal 250

Ada beberapa syarat tentang cara pemajangan benda koleksi seni yang ada antara lain sebagai berikut :

d. *Random typical large gallery*

Penataan benda dipamerkan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri yang asimetris. Ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunya lorong yang ada pembatas oleh pintu. Jenis dan media seni

yang ada dicampur dan menguatkan kesan acak. Contoh menggabungkan karya seni 2 dimensi dengan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

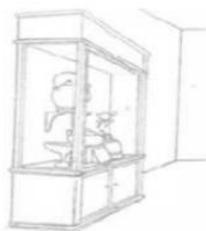
*e. Large space with an introductory gallery*

Pengolahan ruang pameran dengan cara pembagian area pameran sehingga memperjelas tentang benda apa yang dipamerkan didalamnya. Pembagian dimulai dari ruang utama kemudian dengan memperkenalkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang didalamnya.

Vitrine merupakan salah satu lemari untuk menata dan memamerkan benda-benda koleksi. Bentuk vitrine harus sesuai dengan ruangan yang akan ditempati oleh vitrine tersebut. Menurut penempatannya vitrine dibagi menjadi:

*f. Vitrine dinding*

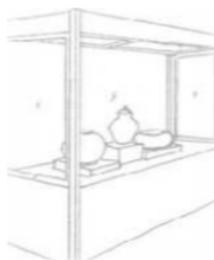
Vitrine yang diletakkan terhimpit oleh dinding dan dapat dilihat dari sisi samping dan depan.



Gambar 2.28 Vitrine dinding  
Sumber: DKP:1994

*g. Vitrine tengah*

Diletakkan ditengah dan tidak terhimpit oleh dinding. Isinya harus terlihat dari segala arah, sehingga keempat sisinya harus terbuat dari kaca.



Gambar 2.29 Vitrine tengah  
Sumber: DKP:1994

#### h. *Vitrine* sudut

Terletak disudut ruangan yang hanya dapat dilihat dari satu arah, yaitu dari sisi depan saja lalu sisi lain melekat pada dinding.



Gambar 2.30 Vitrine sudut  
Sumber: DKP:1994

Selain masalah penyusunan karya seni yang perlu diperhatikan juga tentang kenyamanan akustik ruang. Menurut Lawson (1981:76-201) terdapat beberapa syarat untuk akustik ruang pameran seperti berikut ini:

##### 1. Persyaratan Ruang

Dalam perhitungan luas satu stand pameran membutuhkan  $15\text{m}^2$ . Jika peserta pameran sebanyak 100 peserta, maka kebutuhan ruang yang dibutuhkan adalah  $1500\text{ m}^2$  atau kelipatannya.

##### 2. Lantai

Muatan spesifik untuk lantai pameran berkisar antara 14 sampai  $17\text{ KN/m}^2$  (300-350 LBS/FT<sup>2</sup>). Kemudian seperti kebanyakan gedung pameran lantai harus menggunakan karpet karena berguna dalam menutup rangkaian kabel dan sebagai isolator aliran listrik.

##### 3. Dinding

Ada beberapa tipe bahan dinding yang dapat dipakai di ruangan pameran antara lain:

- Beton dengan tekstur.
- Beton datar dengan dinding plaster yang difinishing dengan cat atau vinyl.
- Dilapisi dengan lembaran-lembaran logam yang dipadu dengan struktur beton, balok-balok atau dengan pengisian tembok.
- Temboik yang dilapisi peredam suara

##### 4. Langit-langit

Langit-langit pada ruangan pameran harus mempunyai ketinggian minimal 5 meter. Hal ini diranekan penguji yang banyak akan menimbulkan kepengapan dalam ruangan sehingga membutuhkan sirkulasi udara yang baik.

##### 5. Pencahayaan

Menurut Lawson (1981:201) terdapat sistem pencahayaan yang dibagi menjadi kedua bagian yaitu seperti berikut ini:

- Pencahayaan langsung

Pemasangan pencahayaan pada langit-langit ruang pameran yang ruangan besar pada umumnya menggunakan pencahayaan vertical dengan sudut maksimal 10°.

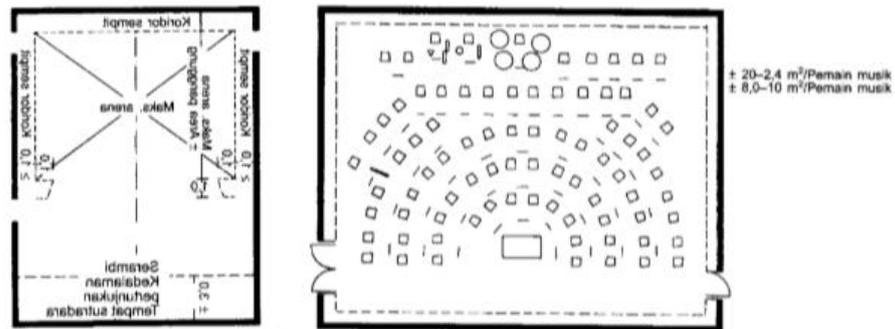
- Pencahayaan tidak langsung

Bentuk pencahayaan ini biasanya melingkar juga digunakan untuk memecah pencahayaan didaerah khusus. Pencahayaan yang melingkar dapat mengurangi tingkat kekontrasan.

Perencanaan Pencahayaan

### C. Sanggar

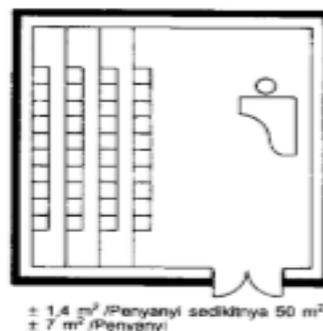
Sanggar seni adalah tempat atau wadah bagi manusia melakukan atau mempelajari suatu kesenian yang bertujuan untuk selalu menjaga kelestariannya di masyarakat. Dalam sanggar seni kita dapat mempelajari berbagai tarian, musik, teater, dan lain-lainnya (Amelia, 2013.hlm.7).



Gambar 2.31 Ruang Sanggar Latihan Seni

Sumber : Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 145

Selain tempat latihan diatas terdaoat pula sebuah ruangan dimana dipergunakan untuk menyimpan dan berlatih alat-alat musik tradisional serta melatih ketera,pilan bermain wayang. Alat musik tradisional disini meliputi pendukung wayang kulit berupa gamelan Jawa. Tempat ini disebut juga panggung percobaan dari panggung utama yang fungsinya untuk melatih keterampilan, mengembangkan kemampuan atau mengingat apa yang telah dipelajari tentang keahlian bermain seni.



Gambar 2.32 Ruang Latihan musik

Sumber: Neufert, Data Arsitek 2, Hal 145

#### 2.4. Tinjauan Pengguna Pada Pusat Kreativitas Kota Blitar

Berdasarkan data dari dinas Statistika Kota Blitar Tahun 2016 kota Blitar pada tahun 2015 memiliki berbagai kesenian yang berkembang dimasyarakat yang terdiri atas seni musik, seni rupa, seni sastra, seni tari, dan seni teater yang masing-masing dikelola oleh SKPD. Di Kota Blitar juga rutin secara tahunan diadakan tradisi budaya masyarakat dan pawai budaya yang di selenggarakan oleh pemerintahan Kota Blitar. Kegiatan kebudayaan yang diselenggarakan seperti grebeg pancasila, pawai jadoel, pawai tujuh belas agustus, dan pembinaan seniman dan organisasi kesenian. Maka sangatlah penting untuk pembuatan sebuah wadah perancangan bangunan dalam bidang kesenian yang akan menjadi daya tarik bagi turis untuk berkunjung serta sebagai salah satu tempat untuk mempromosikan Kota Blitar.

Penggunanya antara lain:

1. Binas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar
2. Masyarakat Kota Blitar
3. Pelajar Kota Blitar
4. Penggiat seni
5. Turis
6. Pedagang hasil kerajinan
7. Pengelola
8. Sleaining service
9. Satpam
10. Petugas Pembinaan Organisasi Kesenian

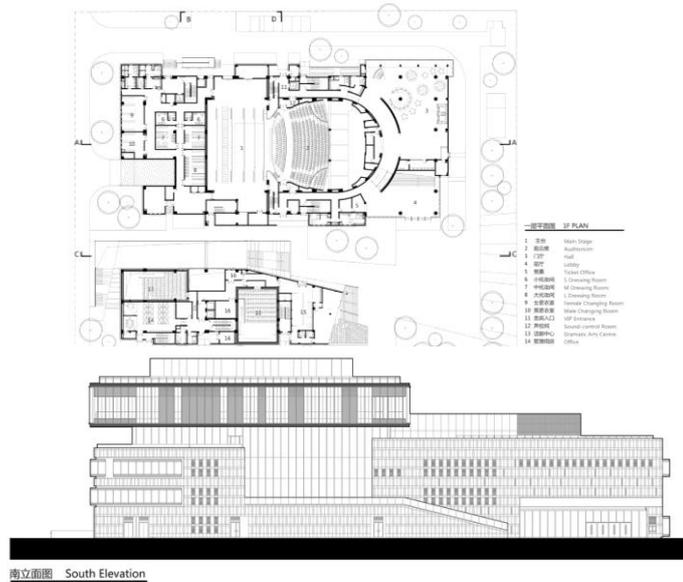
#### 2.5. Studi Preseden Berdasarkan Objek; Wogaoqiao Cultural and Art Centre



Gambar 2.33 Wogaoqiao Cultural and Art Centre

Sumber : <https://www.archdaily.com/800004/waigaoqiao-cultural-and-art-centre-one-decade-of-perseverance-tianhua-architecture-planning-and-engineering-ltd>

Lokasi bangunan *Wogaoqiao Cultural and Art Centre* berada di Shanghai China. Bangunan ini dirancang oleh *Tianhua Architecture Planning And Engineering Ltd.*



Gambar 2.34 Denah dan Tampak Wogaoqiao Cultural and Art Centre

Sumber : <https://www.archdaily.com/800004/waigaoqiao-cultural-and-art-centre-one-decade-of-perseverance-tianhua-architecture-planning-and-engineering-ltd>

Tata letak auditorium pada bangunan Wogaoqiao Cultural and Art Centre berada pada tengah antara office blok, bisnis sentrak dan hotel. Dalam perancangan Wogaoqiao Cultural and Art Centre untuk kegunaan ruangan yang difungsikan sebagai pendukung kegiatan pengembangan kebudayaan seperti gedung pertunjukan, ruang bioskop, perpustakaan, ruang pembelajaran sains dan ruangan pameran kesenian.

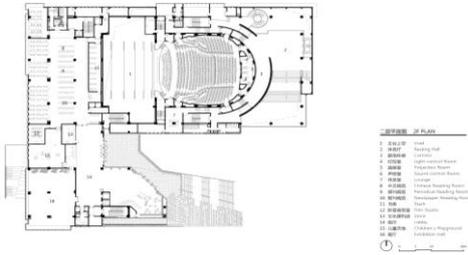
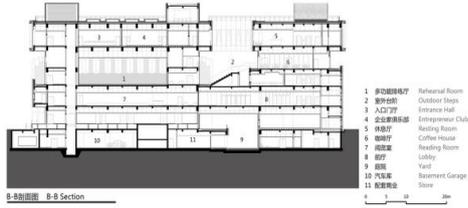


Gambar 2.35 Auditorium Wogaoqiao Cultural and Art Centre

Sumber : <https://www.archdaily.com/800004/waigaoqiao-cultural-and-art-centre-one-decade-of-perseverance-tianhua-architecture-planning-and-engineering-ltd>

Untuk analisa perancangan bangunan Wogaoqiao Cultural and Art Centre akan dijelaskan pada table dibawah ini.

**Table 2.3 Perancangan Pada Wogaoqiao Cultural and Art Centre**

No	Fasilitas	Gambar	Penerapan
1	Penataan Denah		Peletakan fungsi utama berupa ruang pertunjukan diletakkan di tengah
2	Penataan Ruang		Untuk organisasi ruang pada bangunan bagian sekitar fasilitas utama tempat pertunjukan difungsikan sebagai penunjang pertunjukan. Untuk fasilitas umum diletakkan di lantai atas bangunan.
3	Pemanfaatan iklim		Pemanfaatan cahaya berupa bukaan void, pemanfaatan kontur berupa penyesuaian elevasi bangunan, dan pemanfaatan alam berupa foof garden untuk menunjang view.

**2.6. Tinjauan Pendekatan**

Tinjauan pendekatan merupakan beberapa bahasan mengenai pendekatan dalam rancangan Pusat Kreatifitas Seni Di Kota Blitar dan yaitu *extending traditional*. Berikut ini adalah pembahasan dari pendekatan rancangan:

**2.6.1. Definisi dan Prinsip Pendekatan**

**A. Definisi Extending Tradition**

Banyak cara atau strategi yang digunakan dalam menghadirkan unsur masa lampau ke dalam sebuah perancangan arsitektur agar dapat mempertahankan kebudayaan di masa lampau. Salah satunya adalah William Lim dan Tan Hock Bang. Mereka

merumuskan penggunaan unsur masa lampau dari turunan Arsitektur Vernakuler menjadi 4 konsep yaitu:

1. *Reinvigorating tradition (evoking the vernacular)*
2. *Reinventing tradition (the search for new paradigms)*
3. *Extending tradition (using the vernacular in a modified manner)*
4. *Reinterpreting tradition (the use of contemporary idioms)*

Dari empat konsep yang dibahas lebih lanjut pada point ketiga yaitu *Extending tradition*. *Extending tradition* sendiri diartikan sebagai mencari keberlanjutan sebuah tradisi dengan cara mengutip secara langsung bentuk dan nilai di masa lampau untuk dikembangkan dan disesuaikan dengan masa kini secara inovatif. Sebelum membahas bagaimana cara menghadirkan keberlanjutan sebuah tradisi yang dihadirkan kembali ke masa kini secara inovatif, maka perlu mempelajari apa itu tradisi dan “*manner*” dalam modernitas.

Tan Hock Beng mengatakan bahwa dengan melanjutkan kembali tradisi di masa lampau dapat menjadi sebuah kekayaan yang dapat terus dikembangkan dalam membuat identitas regional suatu daerah (Tan Hock Beng, 1998). Sementara arti dari tradisi itu sendiri secara istilah dan kritikus arsitektur antara lain:

- berasal dari bahasa latin “ *tradotransdo*” yang berarti ‘*to pass to another*’.
- Edward Shils melihatnya sebagai:  
“...*anything which is transmitted or handed down from the past to the present...*”.
- Sedangkan Curtis menyatakan:  
“*tradition in the obvious sense of a visible past inheritance can only be partly helpful, for reality today is different...*”.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tradisi berarti suatu yang diwariskan, disampaikan, atau diberikan secara turun temurun dari masa lalu sampai masa sekarang dan dilakukan terus menerus. Sedangkan modernitas sebagai bentuk kemajuan jaman yang berkiblat ke barat sebagai bentuk proses transformasi histories dari Eropa dan kemudian di Amerika. Berdasarkan tradisi Groce-Roman dan perkembangan Middle Age, Reinaissane, reformasi, dan Revolusi industry maka sangatlah berat membangkitkan dan mengembangkan ide dan esensi dalam modernitas. Secara garis besar modernitas mengikutsertakan konsep kebebasan, hak manusia dan individualis seperti demokrasi dan peraturan hukum (Lim,2000). Lalu untuk menggabungkan antara konsep modernitas dengan karakteristik tradisi budaya setempat maka munculah konsep *Extending tradition* oleh Tan Hock Beng.

Tema utama *Extending tradition* adalah *using the vernacular in a modified manner*(Beng, 1998). Keberlanjutan tradisi lokal ditimbulkan dengan mengutip secara langsung dari bentuk dan fitur sumber-sumber masa lalu. Dalam artian bahwa dalam

perancangan tidak tertutup oleh tradisi masa lampau semata melainkan menambahkan secara inovatif (bang, 1998). Menurut David Lowenthal “... tidak ada yang salah dengan manipulasi semacam itu: kesulitan timbul hanya jika sesuatu dari masa lalu mendorong kita untuk menyatakan bahwa kita menyegarkan kembali masa lalu. Kegunaan masa lalu sesuai dalam banyak sisi. Ini adalah fleksibilitas masa lalu yang membuatnya berguna dalam meningkatkan sense kita akan diri kita sendiri: interpretasi kita tentang merubah keserasian akan prespektif dengan kebutuhan masa kini dan masa datang.” (beng, 1998). Percobaan melebur masa lalu dengan penemuan baru seringkali menghasilkan eklektisme. Pendekatan ini telah diistilahkan sebagai “*modern regionalism atau regionalist modernism*”. Arsitek mencari solusi yang sesuai dengan kompleksitas kontemporer, menggunakan teknologi yang tersedia (beng 1998).

Secara garis besar *extending tradition* bila di ditelaah mengandung unsur-unsur sebagai berikut (Beng dalam Setiiyowati, 2008) :

- Mencari keberlanjutan dengan tradisi lokal
- Mengutip secara langsung bentuk masa lalu
- Tidak dilingkupi oleh masa lalu melainkan menambahkannya dengan cara inovatif
- Interpretasi kita tentang masa lalu dirubah berdasarkan kepada prespektif dan kebutuhan masa kini dan masa depan.
- Mencoba melebur masa lalu dengan penemuan baru
- Menggunakan struktur vernakuler dan tradisi *craftmanship*
- mencari inspirasi dalam bentuk dan teknik yang unik dari bangunan tradisional

Dari unsur-unsur diatas dapat disimpulkan bahwa konsep tentang *extending tradition* yaitu penggunaan elemen-elemen tradisional dan kebutuhan serta pengalaman masa kini. Penjelasan lebih jauh mengenai *extending tradition* akan unsur pembentuk rancangan akan dibahas di bahas dalam table berikut :

**Table 2.4 Unsur Pembentuk Extending Tradition**

UNSUR	KONSEP
Pertapakan	Memanfaatkan alam atau bersahabat dengan alam. Bentu bangunan disesuaikan dengan keadaan site.
Perangkaan	Struktur dan material tradisional tetap digunakan tetapi struktur modern juga digunakan di beberapa bagian bangunan yang membutuhkan kekuatan yang lebih. Jadi struktur lebih disesuaikan dengan kebutuhan sekarang.
Peratapan	Menggunakan system struktur elemen bangunan tradisional tetapi memiliki fungsi sedikit berbrda dalam penggunaan masa kini. Selain itu juga

	menyesuaikan elemen-elemen tersebut dengan fungsi dan kebutuhan masa kini.
Persungkupan	Menggunakan elemen bangunan tradisional tetapi fungsi sedikit berbeda dalam penggunaan masa kini. Selain itu juga menyesuaikan elemen-elemen tersebut dengan fungsi dan kebutuhan masa kini.
Persolekan	Menyederhanakan ornamentasi bangunan vernakuler. Cenderung menggunakan cahaya, bayangan, dan ruang luar untuk mempercantik bangunan

Sumber: Beng dalam Setiyowati, 2008

Berdasarkan unsur pembentuk *extending traditon* yang telah dijelaskan diatas akan sebagai acuan pertimbangan dalam perancangan. Secara pengaplikasiannya akan di jelaskan di bawah ini:

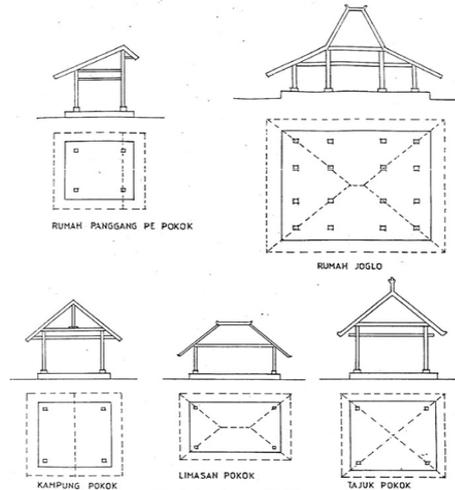
- a. Pertapakan : Mengambil transformasi bentuk atap dari rumah adat Jawa yang di disesuaikan dengan perkembangan zaman secara inovatif.
- b. Pertapakan : Dalam pemilihan orientasi melihat arah datangnya matahari serta memasukkan unsur alam / mendekati diri kepada alam sebagai bentuk keharmonisan yang dipadukan dengan tatanan yang di adopsi dari Rumah Adat Jawa.
- c. Persungkupan : Menggunakan bahan material lokalitas setempat serta dipadukan dengan elemen moderen sekarang ini.
- d. Persolekan : Menggunakan ornamen bunga atau alam yang lebih sederhana serta lebih memainkan unsur alam dalam membentuk akustik ruang.

## B. Tipologi Rumah Tinggal Orang Jawa

Mengenai asal muasal wujud rumah tinggal orang Jawa sampai saat ini masih merupakan hal yang belum jelas karena kurangnya sumber-sumber tertulis pada jaman sebelum "Indianisasi". Menurut suatu naskah tentang rumah Jawa koleksi museum pusat Dep. P&K No.Inv.B.G.608 disebutkan bahwa rumah orang Jawa pada mulanya dibuat dari bahan batu, teknik penyusunannya seperti batu-batu candi. Tetapi bukan berarti rumah orang Jawa meniru bentuk candi. Namun dugaan ini masih perlu dibuktikan lebih lanjut mengingat bangunan candi di Jawa dibuat seiring dengan masuknya agama Hindu dan Buddha ke Jawa dari India (Manasara dan Silpasastra).

Pada relief candi Borobudur abad VIII yang diteliti oleh Parmono Atmadi ditemui gambaran tentang bangunan rumah konstruksi kayu yang mempunyai bentuk atap *pelana*, *limasan* dan *tajug*. Pada relief candi Borobudur tidak ditemui bentuk atap Joglo (Atmadi,1979). Dakung (1987:25) membagi bentuk arsitektur Tradisional Jawa dalam lima tipe yaitu, Tajug, Joglo, Limasan, Kampung dan Panggung-pe. Kedua pendapat

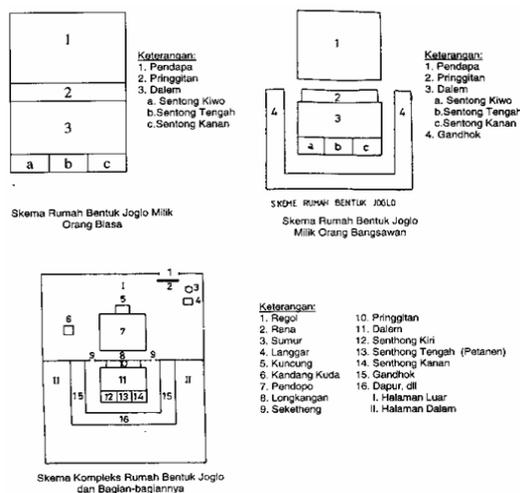
tersebut tidak bertentangan sebab Dakung (1987) menjelaskan bahwa tajug tidak dipakai untuk rumah tinggal tetapi digunakan untuk masjid.



Gambar 2.36 Rumah Tingal Tradisional Jawa  
Sumber : Mintobudoyo, Yogyakarta

Pada awalnya bentuk rumah tradisonal Jawa adalah Panggungpe yang merupakan bentuk bangunan yang paling sederhana karena hanya terdiri dari satu ruang yang sifatnya sementara seperti tempat peristirahatan petani disawah, kemudian berubah menjadi bentuk Kampung yang memiliki ruang lebih dari satu. Perubahan kembali terjadi dari sebelumnya menjadi model Joglo yang lengkap dengan fasilitas-fasilitas penunjangnya seperti: *Pringitan*, *Sentong*, dan *Gandok*.

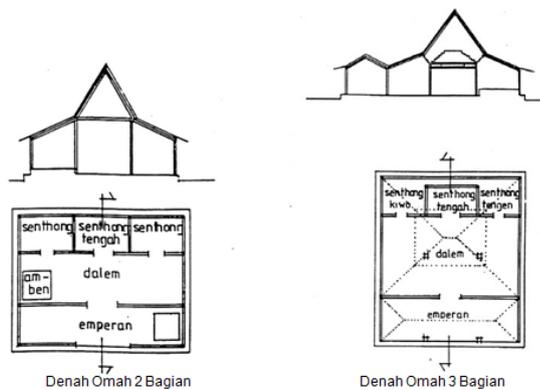
Dalam sebuah rumah tinggal Jawa terdiri dari satu unit dasar omah yang terdiri dari deretan sentong tengah, sentong kiri, sentong kanan, dan ruang terbuka memanjang di depan deretan sentong yang disebut *Dalem* sedangkan bagian luar disebut *emperan*. Secara garis besar rumah tinggal yang ideal terdiri dari dua bangunan atau tiga yaitu pendopo, pringitan, dan bangunan pelengkap seperti *gandok*, *dapur*, *pekiwan*, *lambung*, dan *kandang hewan*.



Gambar 2.37 Denah Rumah Tingal Tradisional Jawa  
Sumber : Ronald, 2005:138

Adapun bentuk fisik bangunan rumah adat Jawa tradisional terdiri dari kepala-badan-kaki.

- a. Keseimbangan formal.
  - b. Irama yang Kontras (a+b+c)
  - c. Kombinasi segi empat dan segi tiga dalam satu komposisi yang utuh
  - d. Sky line bangunan memusat keatas
  - e. Susunan sejuk, gelap, dan dingin dengan over stek yang cukup lebar pada penataan pohon yang indah
- kesan bangunan rumah tradisiona Jawa
    - a. bentuk segitiga sebagai sky line
    - b. agung, megah, dan melingkupi
    - c. indah (bernilai setetikatinggi)

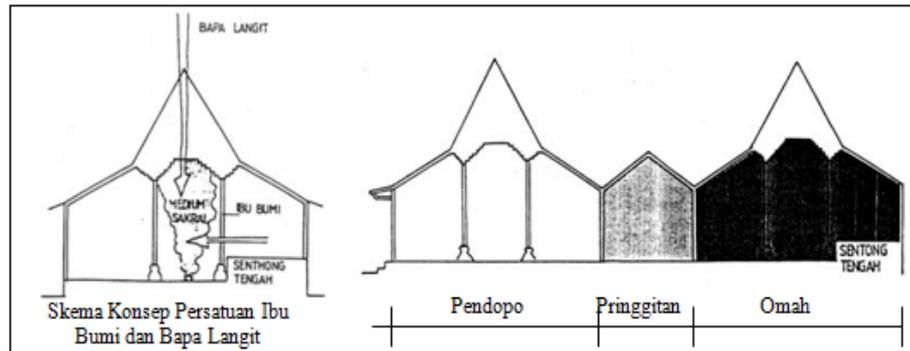


Gambar 2.38 Denah Rumah Tingal Tradisional Jawa  
Sumber : Indartoyo, Yogyakarta

### C. Konsep Ruang Luar Rumah Jawa Tradisional Jawa

Secara umum rumah tradisional Jawa memiliki tatanan ruang pada bagian luar sebagai berikut ini.

- a. Keseimbangan simetris  
Maksud dari keseimbangan simetris adalah komposisi peletakan zoning yang berporos di tengah dengan keseimbangan statis.
- b. Keseimbangan asimetris  
Maksud dari keseimbangan asimetris adalah peletakan zoning yang berporos ditrngah dengan keseimbangan yang dinamis



Gambar 2.39 Urutan Tingkat Kesakralan Dan Cahaya Dalam Ruang  
 Sumber : Gunawan Tjahjono, 1981

#### D. Konfigurasi Ruang pada Rumah Tradisional Jawa

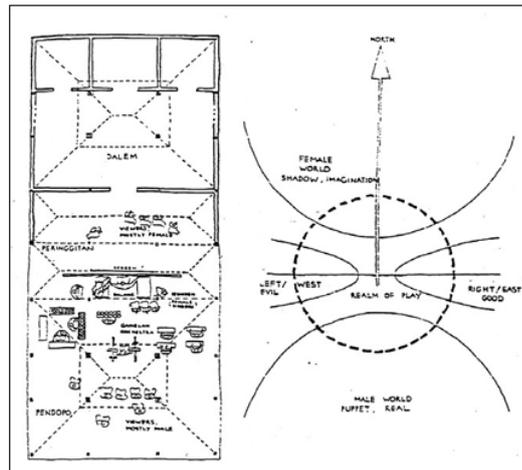
Konfigurasi atau bagian-bagian rumah Orang Jawa membentuk tiga tahapan linier. Bagian depan dinamakan *pendoo*, di tengah dinamakan *peringgitan*, sedangkan pada bagian belakang dinamakan *dalem*. Konfigurasi linier ini memungkinkan rumah secara bertahap dengan bagian dalam dibangun terlebih dahulu. Luas ukuran pendopo pada omah Jawa biasanya dibuat luas karena untuk menampung kerabat atau *kindred* pada hari raya Idul Fitri. Selain itu pendopo juga difungsikan sebagai pengeringan padi. Pada konfigurasi ruang rumah Jawa dikenal adanya dualism (oposisi binair) antara luar dan dalam, antara kiri dan kanan, antara daerah istirahat dan daerah aktivitas, antara spirit laki-laki dan spirit perempuan, sentong kanan dan kiri. Pembagian dua ini juga terjadi pula pada saat pagelaran wayang dimana layar diletakkan sepanjang peringgitan, dalang dan perangkatnya di bagian pendapa dengan penonton laki-laki sedangkan perempuan menonton dari bagian belakang (bayangannya) dibagian emperan rumah

#### E. Bentuk Atap pada Rumah Tradisional Jawa

Dalam membangun sebuah rumah, orang Jawa menginginkan ada kedekatan dengan alam sekaligus di maksudkan untuk menagkal pengaruh negative dari alam. Akibat dari itu arsitektur Tradisional Rumah Jawa selalu diusahakan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan alam sekitar, termasuk seperti pencegahan pengaruh buruk dari alam serta memanfaatkan atau memanfaatkan semaksimal mungkin keberadaan dari alam itu sendiri. Dengan demikian bentuk atap cenderung kebanyakan miring seperti pelana, limasan beserta fariasidan overstek lebar.

Bangunan rumah tinggal Jawa didominasi oleh bentuk atapnya. Terdapat tiga bentuk atap seperti, *Kampung*, *Limasan*, dan *joglo* yang disebut *bucu* di daerah ponorogo (Setiawan, 1991). *Pangung Pe* tidak termasuk dalam kategori ini karena umumnya digunakan untuk bangunan sementara dan *Tajug* digunakan untuk bangunan masjid. Sedangkan untuk badan bangunan terdiri dari tiang-tiang kayu yang berukuran kecil antara 5 cm sampai dengan 20 sm yang berdiri bebas tanpa dinding karena biasanya digunakan untuk ruangan terbuka (*pendopo*). Ukuran dari tinggi badan dihitung

dari permukaan bangunan sampai garis atap terendah lalu di lanjutkan dengan perbandingan tinggi atap mulai dari garis atap terendah di bandingkan dengan puncak garis atap (molo) kira-kira 1:3 sampai 1:5 bila menggunakan atap limasan dikarenakan badan bangunan pendek, terbuka dan berkesan ringan sedangkan atapnya menjulang tinggi, massif dan terkesan berat maka bentuk atapnya menjadi dominan.



Gambar 2.40 Posisi Pagelaran Wayang  
Sumber : Gunawan Tjahjono, 1981

#### F. Orientasi Rumah Tradisional Jawa

Dalam menentukan beberapa aspek Omah Jawa seperti orientasi, menentukan letak pintu berdasarkan penentuan letak asesibilitas yang tinggi, cenderung memilih orientasi yang sesuai menghadap matahari serta pertimbangan tiupan angin yang menguntungkan, dan memilih view yang dapat menambah segi estetika, kebanyakan dari penentuan tadi cenderung menghasilkan orientasi hadap selatan dan utara. Sedangkan bila orientasi hadapnya mengarah timur dan barat biasa ditemukan pada rumah bangsawan atau kerabat keraton. Adapun pertimbangan arah lain selain yang telah disebutkan yang sering juga digunakan sebagai pedoman adalah arah yang menghadap himpunan air (bundaran agung) pada bagian depan bangunan dan bagian belakan membelakangi dataran tinggi atau gunung.

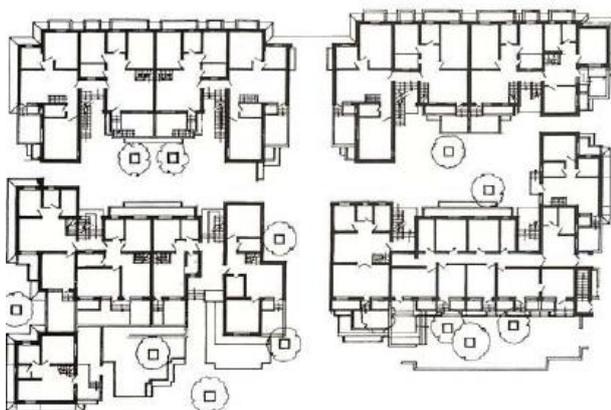
#### g. Ornament dan Warna Rumah Tinggal Jawa

Rumah adat Jawa mempunyai ornament yang mempunyai ciri tersendiri seperti berikut (Setiawan, 2006)

1. Bermotif ornamentik
2. Motif gunung, garuda, bunga-bunga teratai yang merupakan peranan penting dalam kesenian.
3. Ukuran bentuk lebih bebas dan bisa terpatah-patah
4. Warna yang mendominasi pada gaya arsitektur omah Jawa adalah abu-abu kehitaman, merah, hijau tua, kuning emas, coklat dan putih

## 2.7. Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan

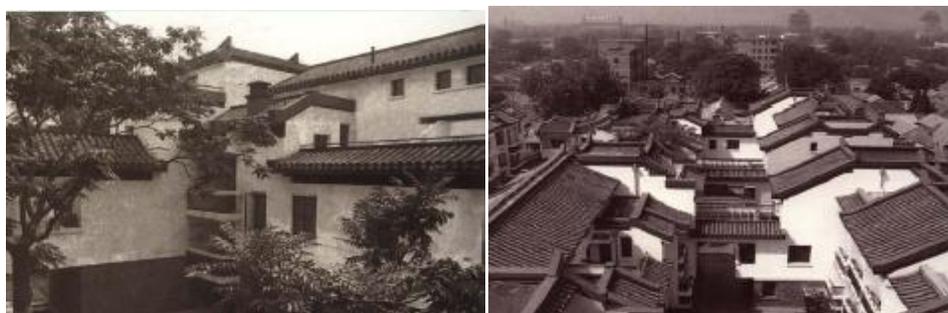
Beijing Jur'er Hutong yang terletak di China yang baru diletakkan di sekitar pohon yang sudah ada sebelumnya. Wu Liangyong menggunakan pohon-pohon tersebut sebagai focus courtyard yang baru (Beng,1998). Dari perencanaan layout bangunan ini tidak merusak alam dan itu sesuai dengan konsep penapakan yang ada dalam prinsip-prinsip Extending tradition



Gambar 2.41 Layout Beijing Ju'er Hutong  
Sumber: Beng, 1998

Pada perancangan terdapat penggabungan dua konsep yaitu konsep klasik dan juga konsep modern yang akan dijelaskan dibawah ini.

- Konsep Klasik



Gambar 2.42 Bentuk Bangunan Beijing Ju'er Hutong  
Sumber: Beng, 1998

Dilihat dari penataan masa bangunan dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat penyesuaian bangunan klasik kedalam tatanan masa kini yang bermasa banyak.



Gamar 2.43 Tampak Beijing Ju'er Hutong  
Sumber: Beng, 1998

Ju'er Hutong Courtyard di Beijing mencoba menggabungkan bentuk vernakuler kedalam kebutuhan bentuk masa kini. Project ini adalah salah satu cara untuk menemukan kembali tradisi klasik masa lampau ke dalam bentukan masa kini.



Gamar 2.44 Bangunan Beijing Ju'er Hutong  
Sumber: Beng, 1998

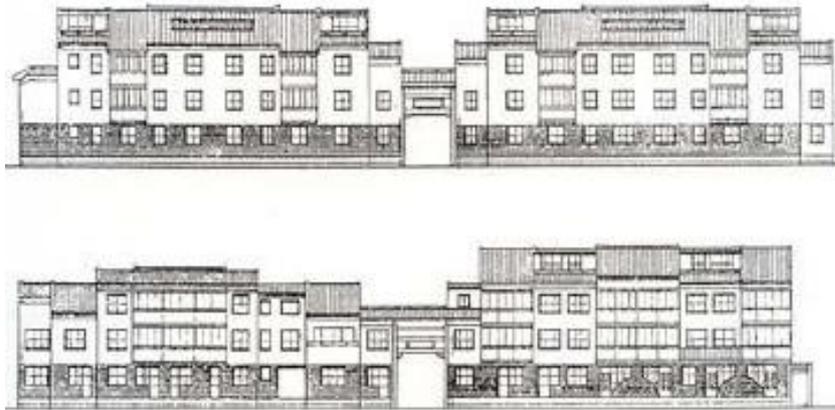
Bangunan courtyard house ini dibangun dengan dua dan tiga lantai yang diharapkan dapat menampung kepadatan penduduk dan menjaga lingkungan hijau di Beijing agar tetap terjaga.

- Konsep Modern



Gamar 2.45 Nuansa Modern Beijing Ju'er Hutong  
Sumber: Beng, 1998

Penggabungan kepentingan kehidupan modern untuk keberlanjutan budaya di dalam kota historis dengan penataan bangunan klasik dengan tampilan modern sehingga menciptakan keselarasan dengan lingkungannya.



Gambar 2.46 Tampak Beijing Ju'er Hutong  
Sumber: Beng, 1998

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan *extending tradition* pada rancangan sangat memperhatikan unsur tradisi budaya yang di kembangkan dengan penggabungan budaya modern saat ini agar tetap selaras.

## 2.8. Tinjauan Nilai Islami

Tinjauan nilai islami diambil dari beberapa surah dan hadist yang bertujuan mengintegrasikan objek rancangan agar memiliki corak islami dalam mendesain.

### 2.8.1. Tinjauan Pustaka Islami

Seni dalam Islam sendiri terbagi atas tiga tindakan yang menjadi tolak ukur dalam menilai interpretasi seni dari segi hukum agama Islam. Menurut Islam pemaknaan seni itu sendiri dibagi menjadi beberapa aspek seperti ekspresi dalam warna, garis, gerak, bentuk, dan suara (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:46). Tiga tingkatan tersebut ialah:

#### a. Al-Quran sebagai Pendefinisi Tauhid atau Transendensi

Seni dalam Islam adalah implikasi negative dibalik pernyataan. LA ILAHA ILLALLAH bahwa tiada Tuhan selain Allah dan Dia benar-benar berbeda dari manusia. Namun seni dalam Islam juga untuk mengekspresikan dimensi positif tauhid yang menekankan apa Tuhan itu. Seni kaum muslimin sering disebut sebagai seni pola tak beraturan sebagai ekspresi estetik yang disebut juga arabesque, arabesque tak boleh dibatasi pada jenis desain gaun tertentu yang disempurnakan oleh kaum muslimin, ia bukan semata-mata pola dua dimensi abstrak yang menggunakan kaligrafi, bentuk geometri, dan bentuk tumbuhan yang modis. Dari estetis structural itulah yang selaras dengan prinsip estetis teologi Islami (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:47).

#### b. Al-Quran Sebagai Model Arstiktik

Isi dan bentuk Al-Quran ini memberikan segenap karakteristik pembeda yang menunjukkan pola tak terbatas seni Islam. Al-Quran sendiri merupakan contoh yang mempengaruhi segenap kreasi seni dan sastra, seni visual (baik dekorasi maupun monument arsitektural), dan bahkan seni suara dan seni

dalam gerak. Sebagai karya sastra Al-Quran mempunyai pengaruh estetis dan emosional yang besar pada orang Muslimin yang membaca Al-Quran (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:47).

c. Al-Quran Sebagai Ikonik Arstiktik

Al-Quran bukan saja memberikan kepada peradakan Islam tentang ideology yang diekpresikan dalam seninya. Al-Quran bukan hanya memberikan model kandungan dan bentuk arsitek yang pertama dan terenting, namun juga memberikan material terpenting terpenting bagi biografi seni Islam (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:47).

Lalu apa bila diperinci lagi tentang penilaian seni menurut sumber hadist dari Al-Quran maka seperti yang terdapat dalam firman Allah yang berkata: "Siapakah yang mengharamkan perhiasan dari Allah yang telah dikeluarkan-Nya untuk hamba-hambanya dan (siapa pulakah yang mengharamkan) rezeki yang baik?" dan Katakanlah: "Semuanya itu (disediakan) bagi orang-orang yang beriman dalam kehidupan dunia khusus (untuk mereka saja) dihari kiamat". Demikianlah kami menjelaskan ayat-ayat itu bagi orang-orang yang mengetahui (Q.S. Al-a'raf:32).

Dalam ayat diatas diterangkan bahwa seni merupakan suatu bentuk keindahan yang diciptakan oleh manusia sebagai bentuk pancaran ilahi. Nilai keindahan merupakan unsur penting yang sejajar dengan nilai kebenaran dan keabikan. Nilai kebenaran,kebaikan, dan keindahan menjadi prinsipperbuatanTuhan dalam penciptaan (Masmesia Pinem, 2012).

Pusat Kreativitas Seni Kota Blitar tidak hanya wadah untuk unsur keindahan seni disana juga difungsikan sebagai salah satu media edukasi untuk warga Blitar untuk tetap melestarikan kebudayaannya. Maka bila dihubungkan dengan firman-Nya berbunyi "yang telah menjadikanbagimu bumi sebagai hamparan dan yang telah menjadikanmu bagimu di bumi jalan-jalan dan menurunkan dari langit air hujan maka kami tumbuhkan. Dengan air hujan itu berjenis-jenis dari tumbuhan yang bermacam-macam" (Q.S At-Thoha:53).

Ayat diatas dijelaskan bahwasannya apa yang ada di langit dan dibumi diciptakan Allah untuk kepentingan manusia, karena nilai-nilai/kaidah-kaidah wahyu untuk kebaikan/manfaat/ untuk kemaslahatan manusia itu sendiri (Budi,2015).

### 2.8.2. Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan

Pengaplikasian nilai Islam pada rancangan dapat diambil dari banyak kajian ayat Al-Quran maupun hadist. Penerapannya ialah:

**Table 2.5 Pengaplikasian Nilai Islami Ke Dalam Objek Rancangan**

No	Surah	Nilai	Aplikasi pada Rancangan
1	Q.S. Al-a'raf:32	Seni merupakan bentuk keindahan untuk manusia agar tetap mengingat sang ilahi dengan beberapa nilai seperti kebenaran, kebaikan, dan keindahan.	Memberikan suasana bangunan yang mengandung unsure keindahan dari alam karena berkah dari yang ilahi. Di terapkan dengan memaksimalkan segala potensi tapak serta pemanfaatan dari segala sesuatu yang ada di alam seperti cahaya matahari, angin, air dan hujan.
2	Q.S At-Thoha:53	Bahwasanya terdapat maksud tersendiri dari ciptaan Allah SWT salah satunya tentang ilmu yang dimaksudkan untuk kebaikan atau untuk kemaslahatan manusia itu sendiri	Menciptakan sebuah ruang yang tidak sekedar fungsional tetapi juga nyaman dan menyenangkan bagi manusia dan menciptakan suatu bangunan yang membangkitkan sensitifitas manusia terhadap sang ilahi dengan pemanfaatan alam sekitar
3	Q.S Al-Hasyr:4	Seni dalam kehidupan manusia tidak boleh bertentangan dengan ajaran agama Islam	Membatasi seminimal mungkin material yang digunakan dan menghindari bentuk yang bersifat non esensial dan mengutamakan proses dalam ruang terutama bagi kebutuhan manusia

## **BAB 3**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **3.1. Tahap Programming**

Tahapan programming yaitu tahapan awal dalam menentukan objek dan juga memahami secara khusus terhadap objek yang akan dirancang. Dalam perancangan kali ini akan mengkaji tentang tahapan desain dalam merancang Pusat Kreativitas Seni berdasarkan preseden maupun teori terkait.

##### **3.1.1 Ide Perancangan**

Ide/gagasan perancangan diambil dari isu-isu yang ada. Focus kali ini akan menitik beratkan berdasarkan isu dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan tentang kurangnya sarana dan prasarana tentang pengembangan seni maka perlulah pembuatan sebuah wadah untuk menampung segala apresiasi serta penumbuhan rasa cinta kesenian sendiri (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar, 2018:45-47).

##### **3.1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan data dinas Pariwisata dan Kebudayaan tahun 2016 Kota Blitar perkembangan sarana dan prasarana dalam bidang pariwisata mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, sementara tidak diimbangi dengan pengembangan fasilitas sarana dan prasarana dalam bidang pengapresiasian seni budaya. Sedangkan berdasarkan data Badan Statistika Kota blitar tahun 2016 bahwa di Kota Blitar sendiri pada tahun 2015 Kota Blitar memiliki penggiat seni yang berjumlah 31 yang terdiri dari seni musik, seni rupa, seni sastra, seni tari, dan seni teater dalam satu kota, sehingga perlu adanya sebuah wadah Pusat Kreativitas Seni yang ditujukan kepada penggiat seni Kota Blitar.

Mengenai pendekatan, *extending tradition* dianggap dapat mendukung perancangan Pusat Kreativitas Seni karena mencari keberlanjutan dengan tradisi lokal yang dilakukan dengan cara mengutip secara langsung dari bentuk dan figure sumber masa lalu serta menambahkannya kedalam rancangan secara inovatif.

##### **3.1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ialah, merancang bangunan Pusat Kreativitas Seni Kota Blitar yang ditujukan sebagai salah satu fasilitas dalam pengembangan seni sekaligus tempat untuk memperkenalkan seni lokal Kota Blitar.

### 3.1.4 Metode Perancangan yang Digunakan

Metode rancang yang dilakukan dalam pengaplikasiannya bersifat linier. Tahapan ini nantinya terbagi atas empat fase. Fase programming atau pengenalan objek dan juga tapak, fase analisis yang berisi kebutuhan akan bangunan yang berisi dengan tapak dan juga user, fase final konsep yaitu gambaran bangunan secara detail, dan fase terakhir adalah gambar desain yang terdiri dari hasil keseluruhan proses.

## 3.2. Fase Programming

Seperti yang telah dijelaskan bahwa metode yang digunakan bersifat linier. Dalam hal ini tahapan pengembangan fasenya sebagai berikut.

### 3.2.1. Fase Programming

Tahapan ini adalah tahapan pertama yang berisikan pemahaman mengenai brief desain. Output yang dihasilkan ialah:

#### 1. Profile Project

Pengertian umum mengenai Pusat Kreativitas Seni, mulai dari definisi, kebutuhan ruang secara umum, dan juga user secara umum.

#### 2. Survey Tapak

Untuk survey terdapat dua jenis data yang akan ada nantinya. Data primer dan juga data sekunder. Data primer adalah data yang berdasarkan peraturan peruntukan lahan merupakan area pengembangan pariwisata atau sesuai dengan RDRT Kota Blitar, dan data sekunder ialah dokumentasi secara langsung tempat yang telah ditentukan serta mempelajari segala potensinya.

#### 3. Mempelajari Studi Literatur

Mempelajari unsure dalam *Extending Tradition* yang memadukan Arsitektur kedalam perancangan Pusat Kreativitas Seni Kota Blitar.

#### 4. Mengkaji Data Perancangan

Disini yaitu mengintegrasikan *Extending Tradition* yang ditinjau dengan Arsitektur Jawa ke dalam nilai Islami untuk memberikan keuntungan kepada lokasi perancangan maupun lingkungannya.

#### 5. Menyimpulkan semua hasil data dari fase programming menjadi sebuah ide perancangan atau pendekatan besar yang digunakan untuk menyelesaikan isu-isu rancangan.

6. Membuat alur desain, dalam fase ini sudah muncul tagline mengenai konsep dasar yang akan diterapkan pada Pusat Kreativitas Seni melalui pendekatan *Extending Tradition* yang dikaji berdasarkan isu objek.

### 3.2.2. Fase Analisis

Dalam fase ini akan dilakukan beberapa analisis berdasarkan data dari data programming yang telah disimpulkan. Output dari fase ini antara lain:

#### 1. Analisis Fungsi/pengguna

Analisis fungsi berisi kebutuhan user akan ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan unsure Arsitektur Jawa sebagai parameternya. Analisis ini terdiri dari

##### a. Analisis Pengguna

Analisis pengguna berisikan pengguna pada objek rancangan serta mengidentifikasi jenis kegiatan yang akan dilakukan.

##### b. Analisis kebutuhan shinta pada ruangan

Menentukan besaran ruang yang dibutuhkan serta memberikan makna pada ruang dengan mengaitkan keseluruhan sejarah dan budaya lokalitas.

##### c. Diagram Layer Zoning Ruang

Pemaparan zoning secara layer perantai agar memudahkan dalam presentasi nantinya.

#### 2. Analisis Tapak

Pada analisis ini nantinya unsure point-point pertapakan dalam *Extending Tradition* dan Arsitektur Jawa akan dikaji bersamaan untuk menghasilkan output kebutuhan mendesain nantinya. Dalam analisis tapak ada beberapa unsure yang dianalisis seperti berikut ini.

##### a. Analisis Angin

Menganalisis pergerakan arah angin untuk menentukan bukaan jendela dan pintu selebar bidang agar suasana ruang luar (alam) masuk kedalam bangunan.

##### b. Analisis Hujan

Menganalisis intensitas hujan pada tapak lalu memberikan unsure air dalam bangunan yang dipercaya dapat member warna dalam kehidupan dan memberikan kekuatan menstimulasi imajinasi.

##### c. Analisis Topografi

Memelajari aturan kota dalam pembangunan sebuah bangunan serta mengkaji peletakkan massa bangunan sesuai dengan kontur.

d. Analisis Akses dan Sirkulasi

Akses dan sirkulasi yaitu pergerakan user dalam bangunan. Mempertimbangkan ruang transisi pada tiap ruang ataupun ruang transisi antara bangunan dan lingkungan.

e. Analisis View dan Batasan Tapak

Analisis view untuk menentukan potensi alam di sekeliling bangunan sehingga bangunan mampu membangkitkan sensitifitas manusia terhadap alam sekitar, sementara analisis batasan untuk menentukan area bangunan yang akan dirancang.

f. Analisis Vegetasi

Menentukan sebagai unsure pembentuk bangunan yang juga dapat menambah nilai estetika pada sebuah rancangan bangunan.

3. Analisis Bentuk

Dalam analisis ini akan mengadopsi bentuk Arsitektur Jawa yang dipadukan dengan perkembangan zaman secara inovatif. Dalam analisis ini ada tiga unsure yang dikaji seperti berikut.

a. Analisis Bentuk Fasad

Melakukan adopsi perancangan Arsitektur Jawa yang ditinjau berdasarkan *Extending Tradition* dalam menentukan bentuk fasad bangunan.

b. Analisis Utilitas

Merancang kebutuhan utilitas terutama untuk transportasi antar ruang secara vertikal baik untuk manusia dan sistem utilitas lainnya.

c. Analisis Struktur

Merancang penggunaan struktur untuk menciptakan bangunan yang kokoh sesuai dengan teori konstruksi yang ada.

**3.2.3. Fase Final konsep**

Dalam hal ini terdapat dua konsep yang menjadi output, yaitu konsep makro dan juga mikro. Kedua konsep ini diambil dari proses programming dan juga analisis.

1. Konsep makro

Berisi alur desain yang telah dilakukan dalam diagram rancangan secara keseluruhan. Dalam hal ini akan terlihat perubahan-perubahan yang terjadi setelah analisis dilakukan.

2. Konsep mikro

Berisikan konsep dari tapak, konsep ruang, dan konsep bentuk yang telah dianalisis sebelumnya.

3. Perumusan Konsep Dasar

Tagline dari konsep dasar diambil dari isu-isu objek rancangan yang dikaji dengan parameter pendekatan *Extending Tradition* yang ditinjau dari Arsitektur Jawa serta integrasi keislaman.

a. Perumusan Tagline

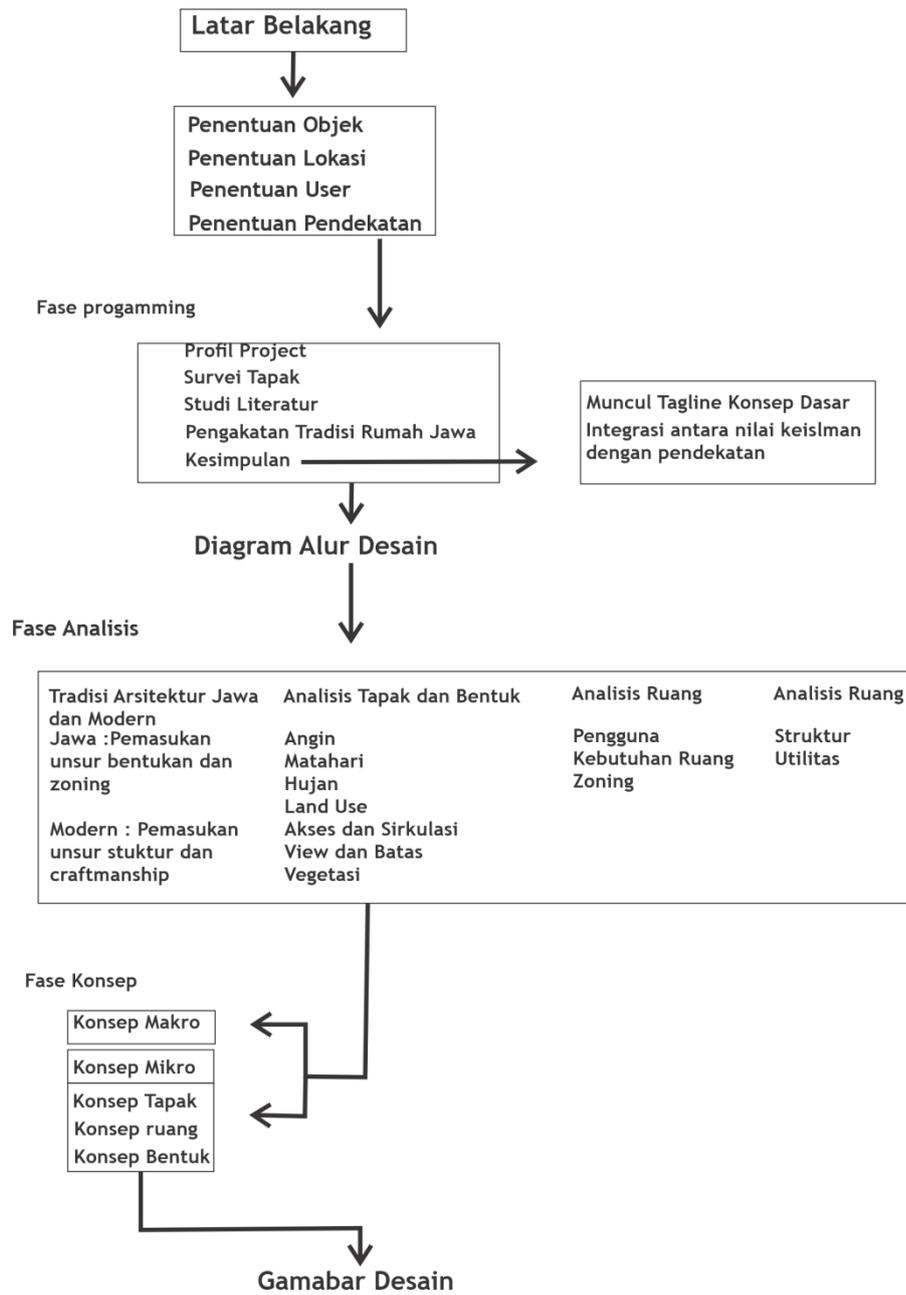
Perumusan *tagline* didapatkan dari isu objek rancangan berupa Pusat Kreativitas Seni dengan pendekatan *extending tradition*. Pendekatan ini berusaha memasukkan unsur keberlanjutan tradisi lokal dan mengembangkan secara inovatif. Pemasukan unsur tradisi yang dimaksud dengan cara mengutip secara langsung bentuk dan nilai dari masa lampau untuk di kembangkan kembali. Selain melibatkan tradisi unsur lain dari pendekatan ini memasukkan modernitas sebagai bentuk kemajuan jaman (Lim, 2000).

Dari uraian mengenai tradisi serta upaya pemunculan kembali menurut William Lim dan Tan Hock Bang, maka unsur antara kehadiran tradisi serta interpretasi akan keserasian akan prespektif pada masa-masa yang akan datang menjadi hal penting. Maka konsep *Tagline* dalam perancangan ini adalah *intelligent of historic tradition*. *Intelligent* itu sendiri diartikan sebagai penggabungan tradisi modern sebagai inovatif dari pengembangan tradisi lokal, sementara *historic tradition* diartikan sebagai unsure utama dalam kehadiran rasa lokalitas suatu tempat.

#### 3.2.4. Fase Gambar Desain

Output dari semua proses yang telah dilewati ialah gambar desain. Desini gambar desain lebih ditekankan pada aspek gambar arsitektur. Gambar meliputi denah, tapak, potongan, prespektif ekterior, prespektif interior, skema utilitas bangunan, dan juga skematik struktur bangunan.

### 3.3. Skema Tahap Desain



Gambar 3.1 Skema Tahapan Desain  
Sumber: Beng, 1998

## BAB 4

### ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN

Pada bab analisis maka strategi desain yang digunakan sudah menyesuaikan dengan strategi yang ditawarkan pada BAB III, yaitu strategi liner karena dalam unsur dalam *extending tradision* berawal dari pertapakan (Beng dalam Setyowati, 2008). Fase Analisis merupakan fase kedua setelah fase programming. Yaitu fase Progamming atau pengenalan objek. Fase analisis dimulai dari Analisis Ruang, Analisis Tapak, Analisis Bentuk, dan dilanjutkan pengerjaan konsep.



Gambar 4.1 Strategi Desain  
Sumber : Analisis Penulis

#### 4.1 Tinjauan Kawasan

Proses analisis akan dimulai dari tinjauan dan analisis kawasan yang membahas mengenai gambaran umum lokasi tapak. Tinjauan yang akan di bahas diantaranya adalah administrative, letak geografis, demografis, keadaan sosial, dan potensi kawasan. Secara administrasi lokasi tapak berada di Kecamatan Sananwetan, Kota

Blitar. Kota Blitar merupakan salah satu kota yang terletak pada Jawa Timur. Kota ini mempunyai luas wilayah sebesar 32,58 km<sup>2</sup> yang terbagi menjadi 3 kecamatan dan masing-masing kecamatan terbagi kedalam 7 kelurahan. Berikut adalah batas Wilayah Kota Blitar

Utara : Kecamatan Nglegok dan Garum

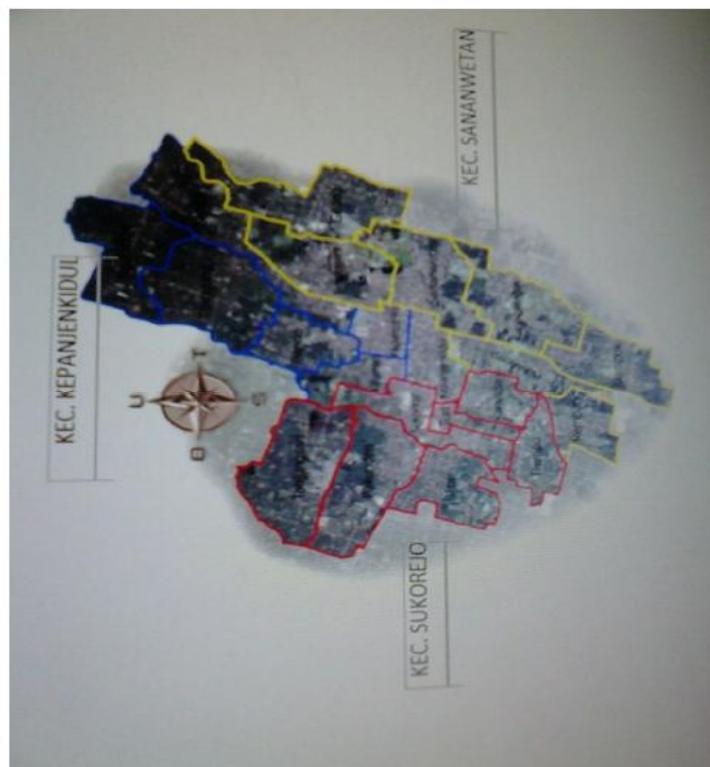
Selatan : Kec. Sanankulon dan Kanigoro

Barat : Kec. Sanankulon dan Nglegok

Timur : Kec. Kanigoro dan Garum

#### 4.1.1. Pemilihan Lokasi Tapak

Pemilihan tapak berada pada Jalan Candi Pawaon Kelurahan Bendogerit Kecamatan Sananwetan karena memiliki luas area terluas di Kota blitar dengan luasan sekitar 12,15 Km<sup>2</sup>, berdasarkan RTRW Kota Blitar tahun 2011 wilayah Kecamatan Sananwetan Merupakan wilayah II dengan Sub pelayanannya pada kelurahan Bendogerit yang fungsi utamanya adalah tempat wilayah pengembangan tempat pariwisata, pada Kelurahan Bendogerit juga terdapat tempat wisata lainnya sehingga sebagai penambah destinasi wisata Kota Blitar, dan untuk pencapaian akses pada Kelurahan Bendogerit sangat mudah dicapai dari pusat Pemerintahan Kota Blitar. Untuk lebih lanjutnya tentang existing tapak yang dipilih akan dijelaskan dibawah ini.



Gambar 4.2 Data Kawasan  
Sumber : Badan Stastika Kota Blitar, 2016

**DATA TAPAK**



Lokasi berada pada Jl. Candi Pawon Kelurahan Bendogerit Kecamatan Sanawetan Kota Blitar

Tapak pada Jalan Candi Pawon Kelurahan Bendogerit Kecamatan Sanawetan Kota Blitar dengan luas 88,545.53 m<sup>2</sup>. Lokasi tapak berada di sebelah tepat Makam Bungkarno dan toko souvenir tepat didepan makam Bung Karno, sehingga dapat digunakan sebagai nilai tambah pada potensi tapak.

**TAPAK**

Barat



Terdapat pepohonan liar.

Timur



Terdapat persawahan warga.

Selatan

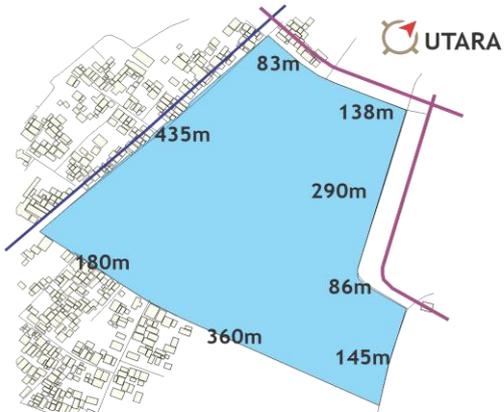


Terdapat persawahan warga

Utara



Terdapat persawahan warga.



Gambar ilustrasi jalur jalan pada tapak  
Sumber : Analisis Penulis

**Sekitar Tapak**



Lapangan sepak bola



Persawahan



Sirkuit Green Park Blitar



Wisata Makam Bung Karno

**Jenis Kendaraan Yang Bisa Mengakses Tapak**



Mobil Roda 4



Becak Roda 3



Montor Roda 2



Becak Roda 3

Gambar 4.3 Data Kawasan  
Sumber : Badan Stastika Kota Blitar, 2016

**4.1.2. Peraturan Daerah**

Berdasarkan dari RDTK Kota Blitar tentang ketentuan umum peraturan zonasi pada kawasan industri sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d rneliput:

1. Intensitas bangunan untuk industri besar, ditentukan dengan KDB maksimal 50 %, KLB 1, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 20%, dan tinggi maksimum 20 meter.
2. intensitas bangunan untuk industri sedang, ditentukan dengan KDB maksimal 50 %, KLB 1, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 20%, dan tinggi maksimum 20 meter
3. Intensitas bangunan untuk industri kecil, ditentukan dengan KDB maksimal 70 %, KLB 1,4, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 10%, dan tinggi maksimum 14 meter.

4. intensitas bangunan untuk industri rumah tangga, ditentukan KDB maksimal 70 %, KLB maksimal 1,4, TLB maksimal 2 lantai, KOH minimum 10%, dan tinggi bangunan maksimum 14 meter.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan untuk RDTK perancangan akan menggunakan intensitas bangunan untuk industri besar karena dalam pengklasifikasian berdasarkan jumlah tenaga kerjanya lebih dari 100 orang, maka objek perancangan termasuk kedalam industri besar.

Berdasarkan peraturan walikota Blitar No. 27 tahun 2018 tentang garis sepadan jalan maka lebar GJS mengikuti ketentuan sebagai berikut :

1. Lebar GSJ untuk jalan Kolektor Primer adalah sebesar 5 meter.
2. Lebar GSJ untuk jalan Kolektor Skunder adalah sebesar 4 meter.
3. Lebar GSJ untuk jalan Lokal Primer adalah sebesar 4 meter.
4. Lebar GSJ untuk jalan Lokal Skunder adalah sebesar 3 meter.
5. Lebar GSJ untuk jalan Lingkungan adalah sebesar 3 meter.

#### 4.1.3. Topografi

Dilihat dari topografinya wilayah Kota Blitar masih termasuk kedalam dataran rendah. Namun wilayah bagian utara relative lebih tinggi dibandingkan dengan wilayah bagian selatan. Ketinggian dibagian utara sekitar 245m dari permukaan laut dengan tingkat kemiringan 2 ° sampai 15 °. Semakin keselatan tingkat ketinggiannya semakin menurun yaitu pada bagian tengah sekitar 175m dan bagian selatan 140m dengan tingkat kemiringan 0 ° sampai 2°. Secara rata-rata ketinggian Kota Blitar dari permukaan air laut sekitar 156m.



Gambar 4.4 Peta Topografi Jl. Candi Pawon  
Sumber : Goole Earth

#### 4.1.4. Potensi Tapak

Dalam analisis ini akan mengkaji tentang beberapa potensi baik dari segi keunggulan maupun kelemahan. Tujuan dari mengetahui potensi tapak sebagai bahan pertimbangan untuk perancangan nanti. Berikut beberapa potensi tapak:

##### a. *Strength* (Kekuatan)

1. Tapak berada dalam rencana pengembangan Kota 2 yang terletak pada BWK III dengan fungsi wilayah primer untuk pengembangan pariwisata dan pendidikan.
2. Akses menuju arah ketapak strategis karena dekat dengan pusat Kota Blitar dengan.
3. Dekat dengan pariwisata Kota Blitar seperti, Makam Bung Karno, Perpustakaan Bung Karno, Pusat Informasi dan Perdagangan (PIPP), dan Water Park Sumberudel.

##### b. *Weakness* (kelemahan)

1. Terdapat potensi rawan bencana pada kelurahan Sananwetan berupa angin puting beliung.
2. Tapak berada di area persawahan sehingga terdapat sedikit pencemaran dari pestisida.

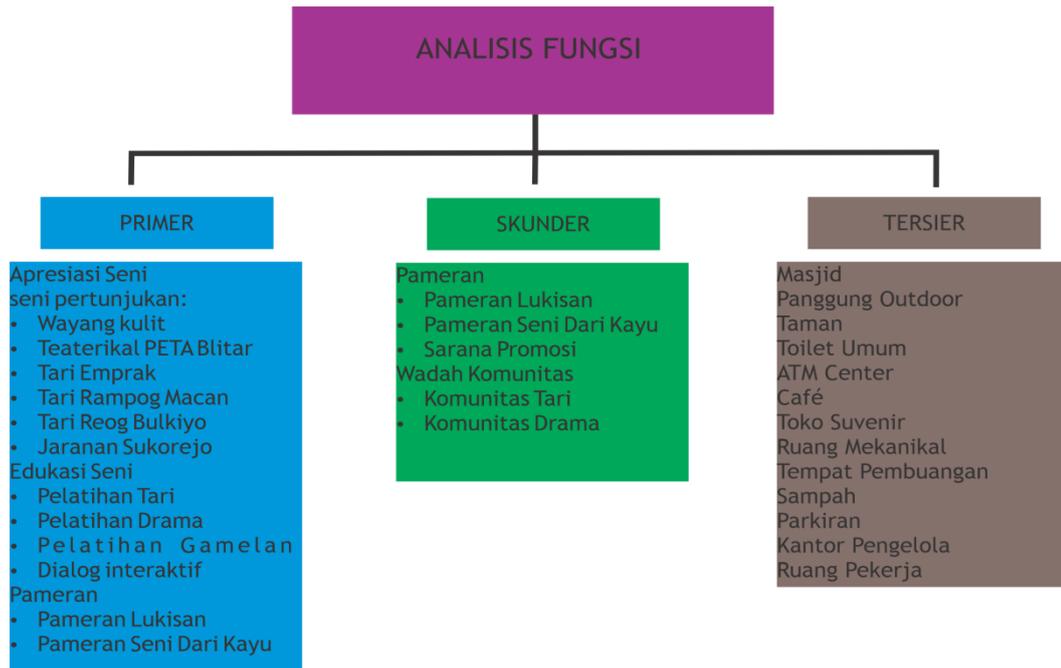
#### 4.2 Analisis Fungsi dan Ruang

Dalam sebuah gedung Pusat Kreativitas Seni terdapat banyak hal yang harus dipertimbangkan mulai dari siapa penggunanya, kebutuhan ruangnya, dan juga kondisi eksisting tapak. Selain itu dalam penentuan ruang menggunakan *extending tradisional* rumah orang Jawa sebagai penyelesaian ke dalam rancangan. Untuk kebutuhan ruang ditinjau dari para penggunanya.

Untuk melanjutkan ke analisis selanjutnya hal pertama yang dilakukan adalah menentukan analisis fungsi, kemudian menganalisis penggunanya, selanjutnya aktivitas maupun pola sirkulasi pengguna. Langkah berikutnya adalah membuat diagram keterkaitan kemudian pemograman ruang, organisasi ruang, dan terakhir zonasi pada bangunan.

##### 4.2.1. Analisis Fungsi

Untuk analisis fungsi dibagi menjadi tiga bagian utama fungsi. Fungsi pertama adalah primer, fungsi kedua adalah sekunder, dan fungsi ketiga adalah tersier. Fungsi primer menjelaskan fungsi utama dari bangunan yang dirancang, fungsi sekunder menjelaskan tentang kebutuhan yang menunjang dari fungsi primer, sedangkan fungsi tersier adalah fungsi penunjang untuk melengkapi bangunan.



Gambar4.5 Analisis Fungsi  
 Sumber : Analisis Penulis, 2020

#### 4.2.2. Analisis Pengguna dan Aktivitas

Dalam tahap analisis ini akan dianalisis tentang pengguna Gedung Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar yang di tinjau dari jenis aktivitasnya dalam gedung. Setelah mendapatkan analisis aktivitas maka akan dilanjutkan dengan mencari analisis penggunaannya untuk di gunakan dalam analisis berikutnya. Untuk lebih lengkapnya akan dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Table 4.1 Analisis Aktavitas

Jenis Fungsi	Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Beraktivitas
Primer	Apresiasi Seni	Pertunjukan Wayang Kulit	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertunjukan Kesenian Pada Panggung Tertutup.</li> <li>• Lakon memasuki ruangan backstage.</li> <li>• Tata rias ( menggambar karakter tokoh)</li> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya hingga pendukung saat pertunjukan)</li> <li>• Tata panggung ( oembuatan dekorasi sebelum pertunjukan dimulai)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecheckan audio sebelum dimulai pertunjukan)</li> <li>• Kegiatan Pementasan Hasil</li> </ul>

				<p>Dari Latihan Pada Tempat Latihan Gamelan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Penonton Menonton Pertunjukan Di Dalam Ruang Pertunjukan Dengan Kapasitas Sesuai Tempat Duduk.</li> </ul>
		Teatrikal PETA Blitar	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mementaskan Drama Pemberontakan PETA Pada Panggung Tertutup.</li> <li>• Lakon memasuki ruangan backstage.</li> <li>• Tata rias ( menggambar karakter tokoh)</li> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya hingga pendukung saat pertunjukan)</li> <li>• Tata panggung ( oembuatan dekorasi sebelum pertunjukan dimulai)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecheckan audio sebelum dimulai pertunjukan)</li> <li>• Kegiatan Treaterikal Hasil Dari Latihan Pada Panggung Terbuka.</li> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Penonton Dapat Melihat Dalam Gedung Atau Saat Pemeran Drama Sedang Laatihan.</li> </ul>
		Tari Emprak	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertunjukkan Seni Tari Pada Panggung Tertutup.</li> <li>• Lakon memasuki ruangan backstage.</li> <li>• Tata rias ( menggambar karakter tokoh)</li> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya hingga pendukung saat pertunjukan)</li> <li>• Tata panggung ( oembuatan dekorasi sebelum pertunjukan dimulai)</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecheckan audio sebelum dimulai pertunjukan)</li> <li>• Kegiatan Pementasan Hasil Dari Latihan Pada Studio Latihan Dan Juga Panggung Terbuka.</li> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Penonton Melihat Pementasan Tari Pada Ruang Pertunjukan.</li> <li>• Pengunjung Bisa Mempelajari Tari Saat Ada Latihan Tari Di Panggung Terbuka</li> </ul>
		Tari Rampog Macan	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertunjukkan Seni Tari Pada Panggung Tertutup.</li> <li>• Lakon memasuki ruangan backstage.</li> <li>• Tata rias ( menggambar karakter tokoh)</li> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya hingga pendukung saat pertunjukan)</li> <li>• Tata panggung ( oembuatan dekorasi sebelum pertunjukan dimulai)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecheckan audio sebelum dimulai pertunjukan)</li> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Kegiatan Pementasan Hasil Dari Latihan Pada Studio Latihan Dan Juga Panggung Terbuka.</li> <li>• Penonton Melihat Pementasan Tari Pada Ruang Pertunjukan.</li> <li>• Pengunjung Bisa Mempelajari Tari Saat Ada Latihan Tari Di Panggung Terbuka</li> </ul>
		Tari Reog Bulkiyo	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertunjukkan Seni Tari Pada Panggung Tertutup.</li> <li>• Lakon memasuki ruangan backstage.</li> <li>• Tata rias ( menggambar karakter tokoh)</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecekan cahaya hingga pendukung saat pertunjukan)</li> <li>• Tata panggung ( oembuatan dekorasi sebelum pertunjukan dimulai)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecekan audio sebelum dimulai pertunjukan)</li> <li>• Kegiatan Pementasan Hasil Dari Latihan Pada Studio Latihan Dan Juga Panggung Terbuka.</li> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Penonton Melihat Pementasan Tari Pada Ruangan Pertunjukan.</li> <li>• Pengunjung Bisa Mempelajari Tari Saat Ada Latihan Tari Di Panggung Terbuka</li> </ul>
		Jaranan Sukorejo	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertunjukkan Seni Tari Pada Panggung Tertutup.</li> <li>• Lakon memasuki ruangan backstage.</li> <li>• Tata rias ( menggambar karakter tokoh)</li> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecekan cahaya hingga pendukung saat pertunjukan)</li> <li>• Tata panggung ( pembuatan dekorasi sebelum pertunjukan dimulai)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecekan audio sebelum dimulai pertunjukan)</li> <li>• Kegiatan Pementasan Hasil Dari Latihan Pada Studio Latihan Dan Juga Panggung Terbuka.</li> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Penonton Melihat</li> </ul>

				<p>Pementasan Tari Pada Ruang Pertunjukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung Bisa Mempelajari Tari Saat Ada Latihan Tari Di Panggung Terbuka</li> </ul>
	Edukasi Seni	Pelatihan Tari	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan di lakukan pada studio latihan.</li> <li>• Ruang ganti ( pelatih serta murid melakukan ganti baju latihan)</li> <li>• Tata panggung ( mempersiapkan segala kebutuhan dekorasi panggung)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecekan audio sebelum dimulai Latihan)</li> <li>• Jenis latihan tari yang dilakukan adalah tari local Kota Blitar.</li> <li>• Waktu pelatihan dilakukan tiga kali seminggu.</li> <li>• Pengunjung dapat mempelajari ketika ada pelatihan terbuka di panggung terbuka.</li> </ul>
		Pelatihan Drama	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan di lakukan pada studio latihan dan panggung terbuka.</li> <li>• Ruang ganti ( pelatih serta murid melakukan ganti baju latihan)</li> <li>• Tata panggung ( mempersiapkan segala kebutuhan dekorasi panggung)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecekan audio sebelum dimulai Latihan)</li> <li>• Jenis latihan yang dilakukan adalah teatikal PETA Blitar.</li> <li>• Waktu pelatihan diadakan dua kali dalam seminggu..</li> <li>• Pengunjung dapat mempelajari pelatihan drama teatikal PETA saat pelatihan terbuka di panggung terbuka.</li> </ul>
		Pelatihan Gamelan	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan dilakukan dalam studio latihan gamelan.</li> <li>• Ruang ganti ( pelatih serta murid melakukan ganti baju latihan)</li> <li>• Tata panggung ( mempersiapkan segala kebutuhan dekorasi panggung)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecekan audio sebelum dimulai Latihan)</li> <li>• Pelatihan di lakukan oleh</li> </ul>

				<p>pengisi acara pementasan gedung, warga sekitar, dan pengunjung yang datang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu pelatihan diadakan setiap dua hari seminggu.</li> </ul>
		Dialog Interaktif Tentang Seni Lokal	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukasn diskusi tukar pikiran dalam pengembangan dan pengenalan seni oleh pemateri.</li> <li>• Diskusi diadakan dalam tempat auditorium untuk menampung banyak orang.</li> <li>• Tata rias ( merias pemateri)</li> <li>• Tata busana ( mempersiapkan segala busana untuk pementasan)</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya hingga pendukung saat diskusi)</li> <li>• Tata panggung ( pembuatan dekorasi sebelum acara dimulai)</li> <li>• Tata suara ( pengaturan suara dari ruang kendali control serta pengecheckan audio sebelum dimulai acara)</li> <li>• Di jadwalakn untuk kaum muda setiap SMP dan SMA mengikuti dialog ini.</li> <li>• Penonton memasuki lobby.</li> <li>• Penonton membeli tiket pada ruang tiket.</li> <li>• Penunjang dapat mengikuti dialog untuk memenuhi kuota daya tamping auditorium.</li> </ul>
	Pameran Seni Rupa	Pameran Lukisan	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seniman memajangkan hasil karyanya pada hall terbuka.</li> <li>• Pengunjung dapat melihat pameran selama jam operasional gedung.</li> <li>• Di setiap akhir event pameran di adakan lelang untuk setiap karya seni.</li> </ul>
		Pameran Seni dari Bahan Kayu	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seniman memajangkan hasil karyanya pada hall terbuka.</li> <li>• Pengunjung dapat melihat pameran selama jam operasional gedung.</li> <li>• Di setiap akhir event pameran di adakan lelang untuk setiap karya seni.</li> </ul>
Sekunder	Pameran Seni Rupa	Pameran Lukisan	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seniman memajangkan hasil karyanya pada hall terbuka.</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya</li> </ul>

				<p>hingga pendukung saat pameran)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata panggung ( pembuatan dekorasi sebelum acara dimulai serta menata karya seni dan mengangkut karya seni ke gudang)</li> <li>• Tim keamanan ( mengawasi barang pameran)</li> <li>• Pengunjung dapat melihat pameran selama jam operasional gedung.</li> <li>• Di setiap akhir event pameran di adakan lelang untuk setiap karya seni.</li> </ul>
		Pameran Seni dari Bahan Kayu	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seniman memajangkan hasil karyanya pada hall terbuka.</li> <li>• Tata cahaya (menyiapkan keperluan pendukung pementasan dari pengecheckan cahaya hingga pendukung saat pameran)</li> <li>• Tata panggung ( pembuatan dekorasi sebelum acara dimulai serta menata karya seni dan mengangkut karya seni ke gudang)</li> <li>• Tim keamanan ( mengawasi barang pameran)</li> <li>• Pengunjung dapat melihat pameran selama jam operasional gedung.</li> <li>• Di setiap akhir event pameran di adakan lelang untuk setiap karya seni.</li> </ul>
	Sarana Promosi	Memperkenalkan Seni Budaya Blitar	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diadakan semacam festival kebudayaan dari taman terbuka dalam gedung setiap setahun sekali.</li> <li>• Event ini menunjang kegiatan pameran seni sebagai bagian sarana promosi.</li> <li>• Pengunjung dapat mengikuti festival budaya selama jam yang telah di tentukan.</li> </ul>
	Wadah Komunitas Seni	Komunitas Tari	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan diskusi dan pelatihan di gazebo dan panggung terbuka sebagai temat praktiknya.</li> <li>• Waktu kegiatan fleksibel tergantung boleh setiap komunitas yang di tentukan.</li> <li>• Pengunjung di perbolehkan berdiog dengan komunitas ini.</li> </ul>
		Komunitas Drama	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan diskusi dan pelatihan di gazebo dan panggung terbuka sebagai temat praktiknya.</li> <li>• Waktu kegiatan fleksibel tergantung boleh setiap</li> </ul>

				<p>komunitas yang di tentukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung di perbolehkan berdiog dengan komunitas ini.</li> </ul>
Penunjang	Penunjang Primer dan Sekunder	Masjid	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan peribadahan setiap lima kali dalam satu hari.</li> <li>• Diperuntukkan pengguna gedung bagi umat Islam.</li> <li>• Bisa diakses oleh siapa saja ketika jam operasional buka tapi bila tutup diperuntukkan untuk pengelola, staff, dan masyarakat sekitar.</li> </ul>
		Panggung Outdoor	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai tempat beberapa jenis kegiatan seni Kota Blitar.</li> <li>• Dapat difungsikan untuk ajang perlombaan oleh Pemkot Kota Blitar dalam pengembangan seni usia dini.</li> <li>• Dapat di gunakan oleh siapa saja asal sesuai dengan jadwal yang telah di tentukan.</li> </ul>
		Taman	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung untuk pengguna gedung bersantai.</li> <li>• Pemberian tempat istirahat seperti bangku dan gazebo untuk tempat bersantai.</li> <li>• Dapat diakses slama jam operasional gedung.</li> </ul>
		Tiolet Umum	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung bagi pengguna gedung ketika ingin buang hajat.</li> <li>• Dapat didunakan ketika jam operasional gedung.</li> </ul>
		ATM Center	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung untuk melakukan kegiatan transaksi melakuai kartu kredit.</li> <li>• Diletakkan pada area depan tapak.</li> <li>• Dapat digunakan pengunjung selama 24jam.</li> </ul>
		Cafe	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung untuk bersantai saat dalam gedung.</li> <li>• Dapat diakses oleh semua pengguna gedung.</li> <li>• Dapat dipergunakan selama jam operasional gedung.</li> </ul>
		Toko Souvenir	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung untuk jual beli perak-pernik hasil karya warga Kota Blitar.</li> <li>• Dapat diakses oleh semua pengguna gedung.</li> <li>• Dapat dipergunakan selama jam operasional gedung.</li> </ul>
		Ruang Mekanikal	Privat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana tempat pemeliharaan gedung oleh staff makanikal.</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di tempatkan pada seutu ruangan tertentu.</li> <li>• Hanya biasa di akses oleh staff yang bersangkutan.</li> </ul>
		Tempat Penampungan Sampah	Privat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana penunjuang pemeliharaan gedung.</li> <li>• Kegiatan dilakukan pada saat pagi hari dan setelah jam tutup operasional gedung.</li> <li>• Pengangkutan oke TPA di lakukan sesuai jadwal truk sampah.</li> <li>• Hanya bisa diakses oleh staff kebersihan.</li> </ul>
		Parkiran	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana untuk menata kendaraan pengguna gedung.</li> <li>• Parkiran di bedakan antara pengguna dan pengelola.</li> <li>• Dapat digunakan selama jam operasional gedung.</li> </ul>
		Kantor Pengelola	Privat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung yang dilakukan oleh susunan kepengurusan yang telah di bentk.</li> <li>• Ditempatkan dalam gedung.</li> <li>• Dapat digunakan selamajjam operasional gedung.</li> </ul>
		Kantor Karyawan	Privat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana pendukung sebagai pembantu pengelolaan gedung oleh karyawan.</li> <li>• Mengerjakan tugas sesuai staff masing-masing.</li> <li>• Dapatdi akses selama jam operasional gedung.</li> </ul>

Sumber : analisis penulis, 2020

Setelah mendapatkan hasil analisis aktivitas selanjutnya akan menjadi acuan dalam analisis berikutnya yaitu analisis pengguna. Analisis pengguna apabila di tinjau berdasarkan analisis aktivitas pada gedung Pusat Kreativitas Seni sebagai berikut.

#### a. Analisis pengguna preimer

Analisis pengguna pada perancangan Pusat Kreativitas Seni berdasarkan fungsi primer seperti pada table di bawah ini.

Table 4.2 Analisis Pengguna Fungsi Primer

No	Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktifitas	Jenis User	Rentang Waktu (menit)	Kebutuhan Ruang
1	Apresiasi Seni	Pertunjukan Wayang Kulit	Dalang	120-150 mmenit	Panggung dalang, ruaang tat arias, panggunglatihan
			Sinden	120-150 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
			Wiyaga ( penabuh gamelan	120-150 menit	Panggung pertunjukan, ruang tata rias, dan panggung latihan.
			Staff tata artistic	60 meit	Ruang tata rias, dan ruang control panggung.

		Penonton	45-60 menit	Ruang pertunjukan
Teatrikal Blitar	PETA	Sutradara	120-150 menit	Kursi pengawas jalannya pertunjukan, ruang tat arias, dan stadio pelatihan.
		Lakon (pemain panggung)	120-150 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan studio latihan.
		Staff tata artistic	90-150 menit	Ruang tata rias, dan ruang control panggung.
		Penonton	60 menit	Ruang pertunjukan
Tari Blitar	Emprak	Wiyaga (penabuh gamelan)	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tata rias, dan panggung latihan.
		Pasinden (penari dan penyanyi)	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Staff tata artistic	60-120 menit	Ruang tata rias, dan ruang control panggung.
		Penonton	45-60 menit	Ruang pertunjukan
Tari Macan	Rampog	Penari barong	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Penari merakan	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Penari dadak merak	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Penari wanita	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Staff tata artistic	60-120 menit	Ruang tata rias, dan ruang control panggung.
		Penonton	30-45 menit	Ruang pertunjukan
Tari Reog Bukiyo		Wiraguna (pengiring gamelan)	60-90 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Penari reog	60-90 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Staff tata artistic	60-90 menit	Ruang tata rias, dan ruang control panggung.
		Penonton	30-45 menit	Ruang pertunjukan
Jaranan Sukoharjo		Wiraguna (penabuh gamelan)	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Pasinden (penari putri)	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.
		Penari jaranan (kuda lumping,	90-120 menit	Panggung pertunjukan, ruang tat arias, dan panggung latihan.

			singo barang, dan thetek melek)		
			Staff tata artistic	60-120 menit	Ruang tata rias, dan ruang control panggung.
			Penonton	30-45 menit	Ruang pertunjukan
2	Edukasi sei	Pelatihan tari	Penari emprak	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Penari barang	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Penari dadak merak	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Penari wanits	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Penari reog	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Penari jaranan	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Pengunjung	60-90 menit	Studio latihan, hall terbuka, dan loker barang.
		Pelatihan drama	Sutradara	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Lakon drama	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
			Pengunjung	60-90 menit	Studio latihan, panggung terbuka, dan loker barang.
		Pelatihan gamelan	Pelatihan dalang	45-60 menit	Studio latihan dan loker barang.
			Pelatihan sinden	45-60 menit	Studio latihan dan loker barang.
			Pelatihan Lawak	45-60 menit	Studio latihan dan loker barang.
			Pelatihan wiyaga	45-60 menit	Studio latihan, gudang gamelan, dan loker barang.
			Pengunjung	45-60 menit	Studio latihan, gudang gamelan, dan loker barang.
		Dialog interaktif	Pemateri	45-60 menit	Auditorium dan loker barang.
			Staff artistic	45-60 menit	Ruang control auditorium.
			Pengunjung	45-60 menit	Auditorium.

Sumber : analiisi penulis, 2020

**b. Analisis pengguna skunder**

Analisis pengguna pada perancangan Pusat Kreativitas Seni berdasarkan fungsi skunder seperti pada table di bawah ini.

Table 4.3 Analisis Pengguna Fungsi Skunder

No	Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktifitas	Jenis User	Rentang Waktu (menit)	Kebutuhan Ruang		
1	Pameran	Pameran Lukisan	Seniman	40-60 menit	Ruang pameran, hall terbuka, gudang barang pameran, dan loker barang.		
			Staff pameran	40-60 menit	Ruang pameran, hall terbuka, gudang barang pameran, raung control akustik pameran, dan loker barang.		
			Pengunjung	15-30 menit	Ruang pameran dan hall terbuka.		
		Pameran Seni dari Bahan Kayu	Seniman	40-60 menit	Ruang pameran, hall terbuka, gudang barang pameran, dan loker barang.		
			Staff pameran	40-60 menit	Ruang pameran, hall terbuka, gudang barang pameran, raung control akustik pameran, dan loker barang.		
			Pengunjung	15-30 menit	Ruang pameran dan hall terbuka		
		2	Sarana Promosi	Memperkenalkan Seni Budaya Blitar	Seniman Kota Blitar	Setahun sekali	Ruang pertunjukan, hall terbuka, stand bazar.
					Tamu undangan luar kota	Setahun sekali	Ruang pertunjukan, hall terbuka, stand bazaar.
Staff artisitk	Setahun sekali				Ruang pertunjukan, hall terbuka, stand bazar, ruang control panggung.		
Wisatawan/ pengunjung	Setahun sekali				Ruang pertunjukan, hall terbuka, stand bazar.		
3	Wadah Komunitas Seni	Komunitas Tari	Seniman penggerak dalam bidang tari, warga setempat, dan pengunjung .	Selama jam operasinal/ fleksibel.	Panggung terbuka, taman, dan gazebo.		
		Komunitas Drama	Seniman penggerak	Selama jam operasinal/	Panggung terbuka, taman, dan gazebo.		

			dalam bidang drama, warga setempat, dan pengunjung.	fleksibel.	
--	--	--	---	------------	--

Sumber: Analisis Penulis, 2020

### c. Analisis pengguna penunjang

Analisis pengguna pada perancangan Pusat Kreativitas Seni berdasarkan fungsi skunder seperti pada table di bawah ini.

Table 4.4 Analisis Pengguna Fungsi Skunder

No	Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktifitas	Jenis User	Rentang Waktu (menit)	Kebutuhan Ruang
1	Penunjang Primer dan Sekunder	Beribadah	Pengunjung gedung	5 waktu dalam ibadah/15-30 menit	Masjid
		Penampilan pertunjukan terbuka	Komunitas, warga sekitar, dan pengunjung.	Selama jam operasinal/fleksibel.	Panggung Outdoor
		Bersantai menikmati udara segar	Pengunjung gedung	Selama jam operasinal/fleksibel.	Taman
		Bunga hajat	Pengunjung gedung	Selama jam operasinal/fleksibel.	Tiolet Umum
		Bertransaksi	Pengunjung gedung	Selama jam operasinal/fleksibel.	ATM Center
		Bersantai menikmati makanan	Pengunjung gedung	Selama jam operasinal/fleksibel.	Cafe
		Jual-beli oleh-oleh	Pemilik ruko/satand dan pengunjung	Selama jam operasinal/fleksibel.	Toko Souvenir
		Pengontrolan utilitas gedung	Staff mekanikal	Selama jam operasinal.	Ruang Mekanikal
		Pemungutan sampah pada bank sampah sementara	Staff kebersihan	Selama jam operasinal.	Tempat Penampungan Sampah
		Memarkirkan kendaraan	Pengunjung gedung	Selama jam operasinal/fleksibel.	Parkiran
		Mengerjakan pengelolaan gedung	Pimpinan, kepala bagian keuangan, dan sekretaris.	Selama jam operasinal.	Kantor pimpinan, kantor kepala keuangan, dan ruangan skertaris.
Membantu pengurusan fungsi gedung	Staff pemasukan, staff kebersihan, staff keamanan, staff pameran, dan staff personalia.	Selama jam operasinal.	Ruangan pekerja, ruangan kontrol, pos keamanan, gudang, dan ruang rias.		

Sumber: Analisis Penulis,2020

### 4.2.3. Analisis Alur Kegiatan

Dalam analisis ini akan membahas tentang pola alur kegiatan pada Gedung Pusat Kreativitas Seni di Kota Blitar. Pola alur kegiatan didapat dari hasil analisis aktivitas dan penggunanya. Untuk lebih jelasnya akan dibahas dibawah ini.

Table 4.5 Analisis Alur Kegiatan

Jenis Fungsi	Fungsi	Jenis Aktivitas	Pola alur kegiatan	
Primer	Apresiasi Seni	Pertunjukan Wayang Kulit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pertunjukan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
		Teatrikal PETA Blitar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pementasan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
		Tari Emprak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pertunjukan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
		Tari Rampog Macan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pertunjukan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
		Tari Reog Bulkiyo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pertunjukan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
		Jaranan Sukorejo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pertunjukan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
		Edukasi Seni	Pelatihan Tari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menaruh Barang diloker</li> <li>• Mengajar Di Studio</li> <li>• Mengajar di Hall Terbuka</li> <li>• Pulang</li> </ul>
	Pelatihan Drama		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menaruh Barang diloker</li> <li>• Mengajar Di Studio</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
	Pelatihan Gamelan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menaruh Barang diloker</li> <li>• Mengajar Di Studio</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
	Diaolog Interaktiv Tentang Seni Lokal		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menaruh Barang diloker</li> <li>• Masuk Studio/Auditorium</li> <li>• Melakukan Presentasi</li> <li>• Pulang</li> </ul>	
	Sekunder	Pameran Seni Rupa	Pameran Lukisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menaruh Barang diloker</li> <li>• Mengeluarkan Hasil Karya Seni Dari Gudang</li> <li>• Mesamukkan Kembali</li> <li>• Pulang</li> </ul>
			Pameran Seni dari Bahan Kayu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menaruh Barang diloker</li> <li>• Mengeluarkan Hasil Karya Seni Dari Gudang</li> <li>• Mesamukkan Kembali</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Sarana Promosi	Memperkenalkan Seni Budaya Blitar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Penataan stand/ruangan Seni Budaya</li> <li>• Bazar Seni Budaya</li> </ul>
		Wadah	Komunitas Tari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> </ul>

	Komunitas Seni		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji dan membahas tentang seni.</li> <li>• Melakukan Pementasan Mini</li> <li>• Melakukan Pementasan di Gedung</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Komunitas Drama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Mengkaji dan membahas tentang seni.</li> <li>• Melakukan Pementasan Mini</li> <li>• Melakukan Pementasan di Gedung</li> <li>• Pulang</li> </ul>
Penunjang	Penunjang Primer dan Sekunder	Masjid	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Panggung Outdoor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Melakukan diskusi seni</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Taman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Bersantai</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Tiolet Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Buang hajat</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		ATM Center	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Bertransaksi</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Cafe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Bersantai</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Toko Souvenir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Melakukan aktifitas jual beli</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Ruang Mekanikal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Melakukan pemeriksaan rutin</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Tempat Penampungan Sampah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Mengumpulkan sampah</li> <li>• Mengangkut ke truk pembuangan akhir</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Parkiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Meletakkan kendaraan</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Kantor Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pertunjukan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>
		Kantor Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Latihan Sebelum Pementasan</li> <li>• Melakukan Tata Rias</li> <li>• Pementasan</li> <li>• Pulang</li> </ul>

Sumber: Analisis Penulis, 2020

#### 4.2.4. Analisis besaran ruang

Untuk menentukan kebutuhan besaan ruang dalam gedung Pusat Kreativitas Seni akan dikaji dalam analisis ini berupa analisis besaran ruang. Dalam penentuan besaran ruang bersumber dari standar dari beberapa buku maupun asumsi. Untuk lebih jelaanya akan dibahas di bawah ini.

Table 4.6 Tavel Analisis Besaran Ruan

Klasifikasi Fungsi	Massa/Bangunan	Ruangan	Jumlah	R Standar Ruang (m <sup>2</sup> /orang)	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber Data	Total (m <sup>2</sup> )	
Primer	Gedung Pertunjukan Wayang Kulit	Panggung	1	8x16	30	128 30x80 %=24	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	128+24=172	
		Tata rias	1	9x5	10	45 10x80 %=8	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	45+8=53	
		Gudang penyimpanan	1	9x9	30 barang 5orang	81 5x80%=4	Asumsi	81+4=85	
		Ruang operator	1	4x5	5	20 5x80%=4	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24	
		R. Downstage	1	13x11	40	143 40x80 %=32	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	143+32=175	
		Toilet	1	3x12	20	36 20x80 %=16	Time saver standards interior design	36+16=52	
		Bangku penonton	1	0.5	200	200x0.5=100 200x80%=160	Neufert	100+160=260	
		Kantor	4	10x6	20	240 20x80 %=16	Time saver standards interior design	240+16=256	
		Hall	1	10x12	300	120 300x80%=240	Asumsi	120+240=360	
		Koridor	1	6x20	100	120 100x80%=80	Asumsi	120+80=200	
	Total								1637
	Gedung Pertunjukan Teatrikal PETA Blitar	Panggung	1	9x15	30	1x135=135 30x80%=24	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	135+24=159	
		Hall Utama	1	20x24	300	480 300x80%=240	Asumsi	480+240=720	
		Kantor	4	10x6	20	240 20x80%=16	Time saver standards interior design	240+16=256	

	R. Meeting	1	8x8	20	64 20x80 %=16	Time saver standards interior design	64+16=80	
	Toilet	2	3x8	10	48 10x80 %=8	Time saver standards interior design	48+8=56	
	R, Keamanan	1	4x6	2	24 2x80%=1.6	Asumsi	24+1.6=25.6	
	Resepsionis	1	4x14	5	56 5x80%=4	Time saver standards interior design	56+4=60	
	Hall Pertunjukan	1	18x32	300	576 300x80%=240	Asumsi	576+240=816	
	Tata rias	1	10x7	10	70 10x80%=8	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	70+8=78	
	R. Backstage	1	16x22	100	352 100x80%=80	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	352+80=432	
	Tempat latihan	1	8x4	20	32+20x80%=48	Metrick handbook	48	
	Ruang operator	1	5x10	5	50 5x80%=4	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	50+4=54	
	Gudang	1	6x8	30 barang 4 orang	1x48=48 4x200%=8	Asumsi	48+8=56	
	R. Downstage	1	8x29	100	232	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	232	
	Toilet	1	3x8	10	48 10x80%=8	Time saver standards interior design	48+8=56	
	Banguk penonton	1	0.5	600	600x0.5=300 600x80%=480	Neufert	300+480=780	
	Total							3092,6
	Gedung Pertunjukan Tari Emprak, Tari	Panggung 1	1	5x16	20	90 20x80%=16	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	90+16=106

	Rampog Macan, Tari Reog Bulkiyo, dan Jaranan Sukorejo	Panggung 2	1	7x16	50	112 50x80 %=40	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	112+40=152
		Tata rias	2	5x8	10	40 10x80 %=8	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	40+8=48
		R. Backstage	1	4x16	30	64 30x80 %=24	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	64+24=88
		Ruang operator	1	4x5	5	20 5x80%=4	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24
		Gudang	1	6x4	30 barang 5orang	24 5x80%=4	Asumsi	24+4=28
		R. Downstage	1	16x10	40	160 40x80 %=32	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	160+32=193
		Toilet	3	3x8	25	72 25x80 %=20	Time saver standards interior design	72+20=92
		Hall	1	24x16	100	384 100x80%=80	Asumsi	384+80=464
		Koridor	1	5x60	100	300 100x80%=80	Asumsi	300+80=380
		Banguk penonton	300	0.5	300	300x0.5=150 300x50%=150	Neufert	150+150=300
		Total						
Skunder	Gedung Pelatihan Tari	Panggung	1	5x16	20	90 20x80 %=16	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	90+16=106
		R. Backstage	1	4x16	30	64 30x80 %=24	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	64+24=88
		Gudang	1	6x4	30 barang 5orang	24 5x80%=4	Asumsi	24+4=28
		Ruang ganti pakaian	1	5x8	40	20 20x80 %=16	Metrick handbook	40+16=56
		Toilet	1	3x8	10	24 10x80 %=8	Time saver standards interior design	24+8=32

	Ruang operator	1	4x5	5	20	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24
	Koridor	1	5x60	100	300	Asumsi	300+80=380
	Hall	1	24x20	100	480	Asumsi	480+80=560
	Kantor	4	10x6	20	240	Time saver standards interior design	240+16=256
Gedung Pelatihan Drama	Panggung	1	4x16	30	64	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	64+24=88
	R. Backstage	1	4x16	30	64	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	64+24=88
	Ruang ganti pakaian	1	5x8	40	20	Metrick handbook	40+16=56
	Ruang operator	1	4x5	5	20	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24
	Toilet	1	3x8	10	24	Time saver standards interior design	24+8=32
Gedung Pelatihan Gamelan	Panggung	1	4x16	30	64	Perpu Pariwisata No. 17 Tahun 2015	64+24=88
	Ruang operator	1	4x5	5	20	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24
	Gudang	1	11x4	30 barang 5orang	44	Asumsi	44+4=48
	Toilet	1	3x5	10	15	Time saver standards interior design	15+8=23
	Hall	1	32x12	100	384	Asumsi	384+80=464
	Koridor	1	6x16	50	96	Asumsi	96+40=136
	Total						
Dialog Interaktiv Tentang	Auditorium	1	24x16	100	24x16=384 100x8	Akustik lingkungan	384+80=464

	Seni Lokal					0%=80		
		R. Downstage	1	4x11	20	44	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	44+16=60
		Ruang tamu	3	5x3	15	3x15=45 15x80%=12	Time saver standards interior design	45+12=57
		Ruang operator	1	5x4	5	20	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24
		Toilet	1	3x5	10	15	Time saver standards interior design	15+8=23
		Koridor	1	6x16	50	96	Asumsi	96+40=136
		Total						
	Gedung Galeri Pameran Lukisan	Ruang display lukisan	1	24x32	100 orang 88 display	768 100x80%=80	Time server standar	768+80=848
		R. Small exhibit	1	10x15	40 display	150	Time server standar	150+16=166
		R. Workshop / drop display	1	6x6	15 display	36	Time server standar	36+4=40
		Kantor	4	10x6	20	240	Time saver standards interior design	240+16=256
		Gudang	1	16x8	5 orang 40 barang	128	Time server standar	128+4=132
		Hall	1	24x26	100	624	Asumsi	624+80=704
		Toilet	1	3x8	10	24	Time saver standards interior design	24+8=32
		Total						
	Galeri Pameran Seni dari Bahan Kayu	Ruang display patung	1	20x32	100 orang 120 display	640 100x80%=80	Time server standar	640+80=720
		R. Small exhibit	1	10x15	40 display	150	Time server standar	150+16=166
		Gudang	1	16x8	5 orang 40 barang	128	Time server standar	128+4=132

		R. workshop	1	6x6	15 display	36 5x80% =4	Time server standar	36+4=40	
		Hall	1	10x30	100	300 100x80%=80	Asumsi	300+80=380	
		Toilet	1	3x8	10	24 10x80%=8	Time saver standards interior design	24+8=32	
		Total						1470	
Penunjang	Beribadah	Masjid	1	30x40	100	12000 100x80%=80	Asumsi	1200+80=1280	
		Wadah komunitas seni tari, Wadah komunitas seni teater	Panggung terbuka	2	90x48	200	4320 200x80%=160	Time server standar	4320+160=4480
		gazebo	4	20	16	4x20=80 16x80%=12.8	Assumsi	80+12.8=928	
	Restorant	R. Makan	R. Makan	1	30x30	100	900 100x80%=100	Neufert	900+80=980
			Dapur	1	10x70	50	170 50x80%=40	Neufert	170+80=250
		Shop storage	1	10x6	10	60 10x80%=8	Metrick handbook	60+8=68	
		Kantor	1	10x6	10	60 10x80%=8	Time saver standards interior design	60+8=68	
		Toilet	2	3x8	20	48 20x80%=16	Time saver standards interior design	48+16=64	
		Large space user	1	6x10	20	60 20x80%=16	Metrick handbook	60+16=76	
		Loading area	1	7x10	20	70 20x80%=16	Metrick handbook	70+16=86	
		Toko souvenir (Retail)	Small shop Area	1	50x20	200	1000 200x80%=160	Metrick handbook	1000+160=1160
	Kantor		3	10x6	10	180 10x80%=8	Time saver standards interior design	180+8=188	

		Large space user	1	7x10	10	70 10x80 %=8	Metrick handbook	70+8=78
		Loading area	1	6x10	10	60 10x80 %=8	Metrick handbook	60+8=68
		Toilet	2	3x8	20	48 20x80 %=16	Time saver standards interior design	48+16=64
	Ruang Mekanikal	Ruang genset	2	30	10	2x30=60 10x80 %=8	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition J.MC	60+8=68
		Ruang pompa	1	20	5	1x20=20 5x80%=4	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition J.MC	20+4=24
		Ruang panel listrik	1	20	5	1x20=20 5x80%=4	Time saver standards 2 <sup>nd</sup> edition	20+4=24
	Kantor	Ruang pemimpin	1	4x4	5	12 5x80%=4	Neufert	16+4=20
		R. Kepala bagian keuangan	1	4x4	5	12 5x80%=4	Neufert	16+4=20
		R. Kepala bagian kegiatan	1	4x4	5	12 5x80%=4	Neufert	16+4=20
		Kantor 1	2	10x7	20	140 20x80 %=16	Time saver standards interior design	140+16=156
		Kantor 2	4	10x6	20	240 20x80 %=16	Time saver standards interior design	240+16=256
		R. Meeting	1	7x7	20	49 20x80 %=16	Time saver standards interior design	49+16=65
	Kantor Karyawan	Loker	1	6x7	50	42 20x80 %=16	Metrick handbook	42+16=58
		Ruang Arsip	1	9x4	20	36 20x80 %=16	Metrick handbook	36+16=52
		Ruang istirahat	1	2x1	20	2x20=40 40x80 %=32	Neufert	40+32=72
		Dapur	1	7x3	5	21 5x80%	Neufert	21+4=25

						=4		
		R. Meeting	1	7x7	20	49 20x80 %=16	Time saver standards interior design	49+16 =65
		Kantor	2	10x7	30	140 30x80 %=24	Time saver standards interior design	140+24 =164
		Hall	1	10x15	50	150 50x80 %=40	Asumsi	150+40 =190
		Resepsionis	1	4x14	5	56 5x80% =4	Time saver standards interior design	56+4 =60
	Penampungan Air	Embung	1	20x100	2000		Asumsi	2000
	RTH	Taman 1	1	60x60	3600		Asumsi	3600
		Taman 2	1	50x56	2800		Asumsi	2800
		Taman 3	1	50x30	1500		Asumsi	1500
		Taman 4	1	50x44	2200		Asumsi	2200
		Taman 5	1	100x50	5000		Asumsi	5000
		Taman 6	1	80x75	6000		Asumsi	6000
		Taman 7	1	60x50	3000		Asumsi	3000
		Taman 8	1	20x40	800		Asumsi	800
		Taman 9	1	20x45	900		Asumsi	900
		Taman 10	1	20x25	500		Asumsi	500
		Taman 11	2	40x30	2x1200		Asumsi	2400
	Parkiran 1	Roda 4	1	11,5x(8x2,3)	16	11,5X18,4	Neufert	211,6
		Roda 2	2	2(6(33x1))	66	2(6X33)	Neufert	396
		Taman	1	30x23		690	Asumsi	690
		Perkerasan	1	50x20		1000	Asumai	1000

	Parkiran 2	Roda 4	1	11,5x(6x2,3)	12	11,5X13,8	Neufert	158,7
		Roda 2	1	4(38x1)	76	4X38	Neufert	152
		Taman	1	6x40		210	Asumsi	210
		Perkerasan	1	50x20		1000	Asumai	1000
	Parkiran 3	Roda 4	2	2(16,5x(30x2,3))	60	2(16,5X69)	Neufert	2277
		Roda 2	4	4(6(70x1))	280	4(6X70)	Neufert	1680
		Bus	2	2(24x(9x4))	18	2(24X36)	Neufert	1728
		Taman	1	50x44		2200	Asumsi	2200
		Pos security	2	4x5	5	100 5x80% =4	Asumai	100+4 =104
		Perkerasan	1	50x30		1500	Asumai	1500
		Parkiran 4	Roda 4	2	2(16,5x(25x2,3))	50	2(16,5X57,5)	Neufert
	Roda 2		2	2(6(120x1))	240	2(6X120)	Neufert	1440
	Bus		2	2(24x(5x4))	10	2(24X20)	Neufert	960
	Taman		1	40x21		840	Asumsi	840
	Pos security		2	4x5	5	100 5x80% =4	Asumai	100+4 =104
	Perkerasan		1	30x30		900	Asumai	900
	Total							85.733,3

Sumber: Analisis Penulis

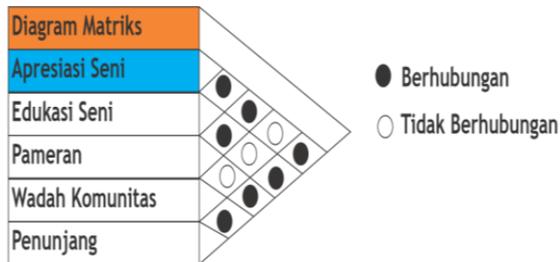
Dari hasil analisis ruang dapat diketahui total kebutuhan ruang sebesar 99.406,9 m<sup>2</sup>. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Luas Bangunan: 21.554,6
2. Luas RTH : 27.800
3. Luas Parkiran: 19.240,8

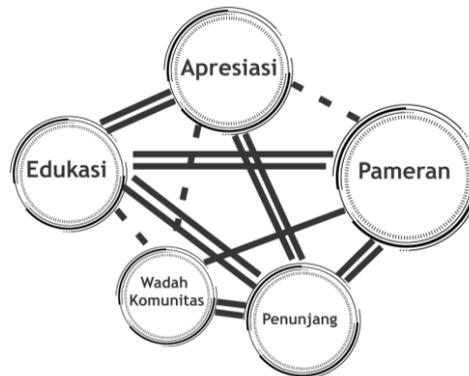
#### 4.2.5. Analisis Hubungan Ruang

##### 1. Analisis Hubungan Makro

###### a. Diagram Matriks



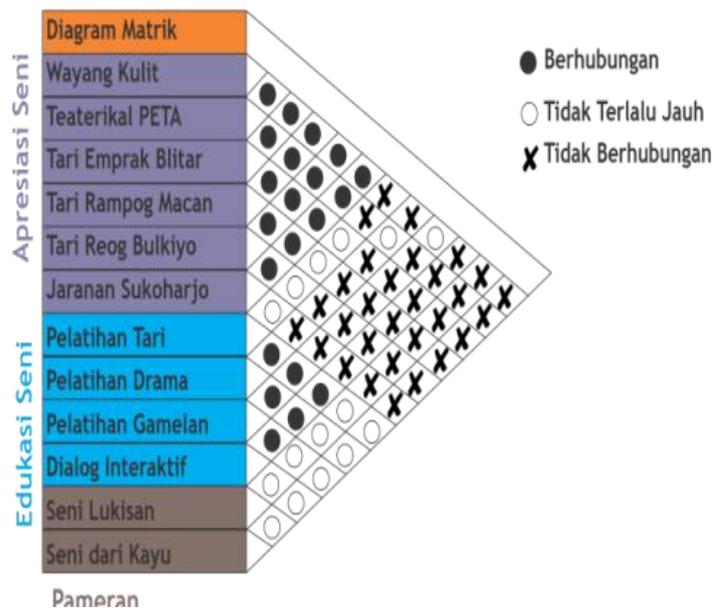
###### b. Diagram keterkaitan



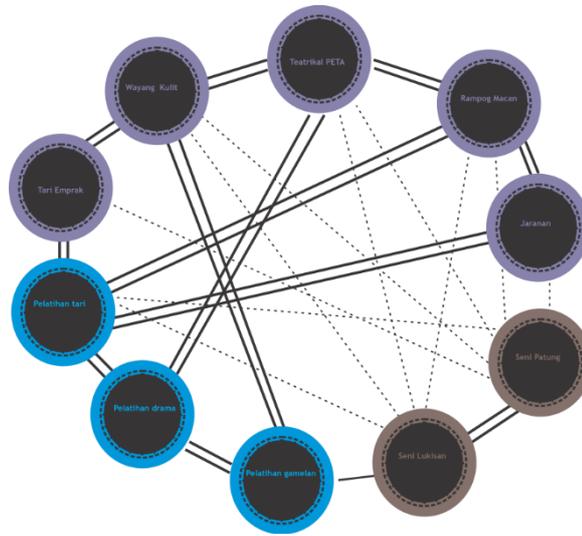
Gambar 4.6 Analisis Hubungan Ruang  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

##### 2. Analisis Hubungan Mikro Primer

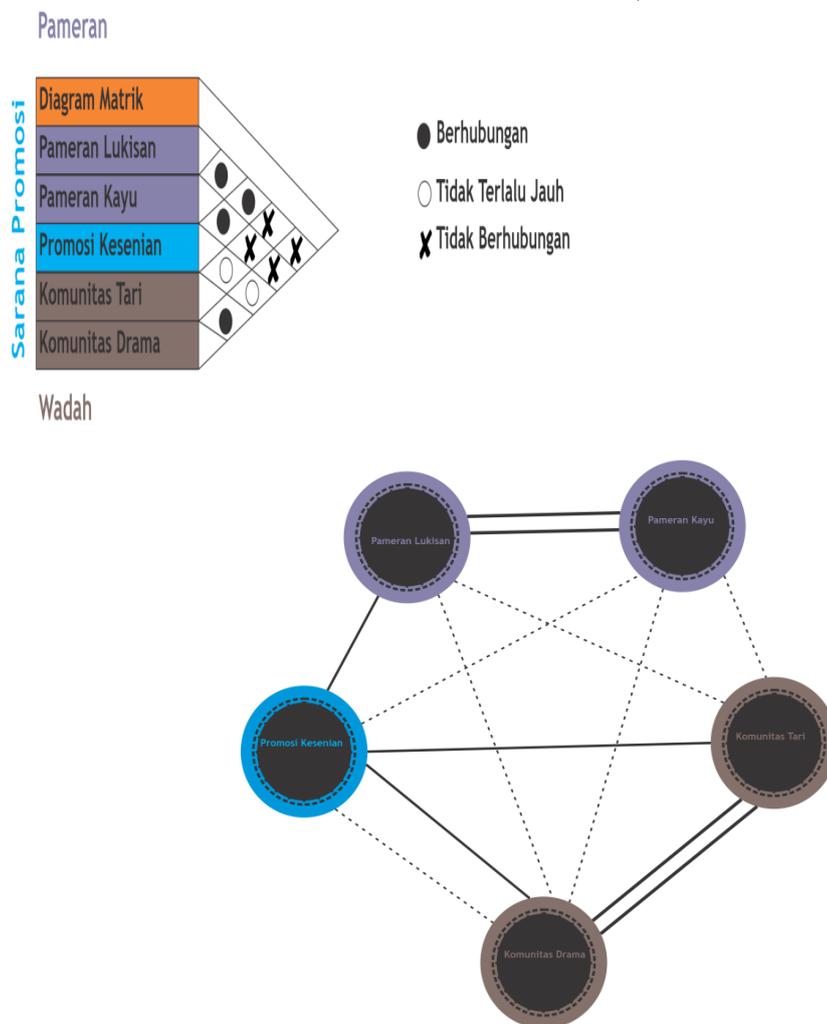
###### a. Diagram Matrik



b. Diagram Keterkaitan



Gambar 4.7 Analisis Hubungan Ruang  
Sumber : Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.8 Analisis Hubungan Ruang  
Sumber : Analisis Penulis, 2020



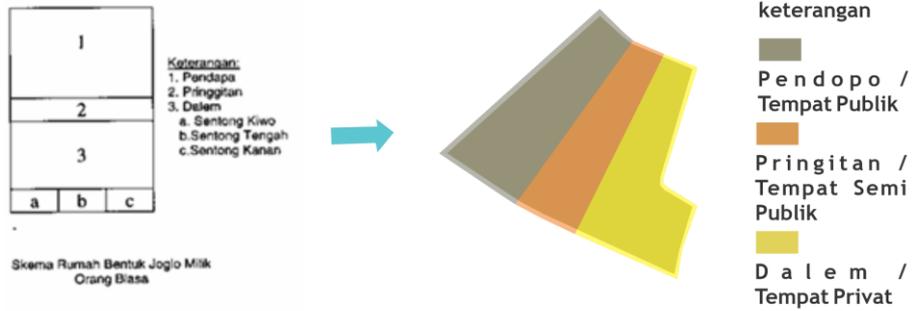
#### 4.2.6. Analisis Block Plan

##### 1. Block Plan Zoning Makro

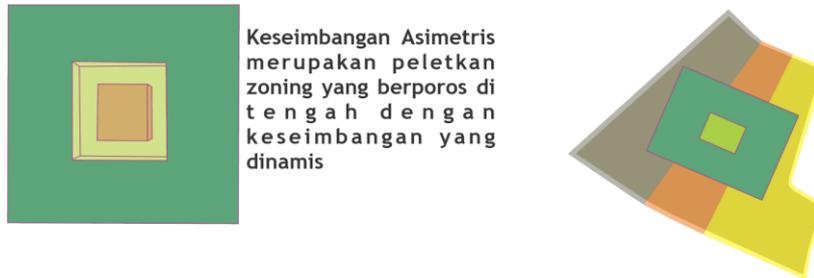
## ANALISIS

### Blok Plan Makro

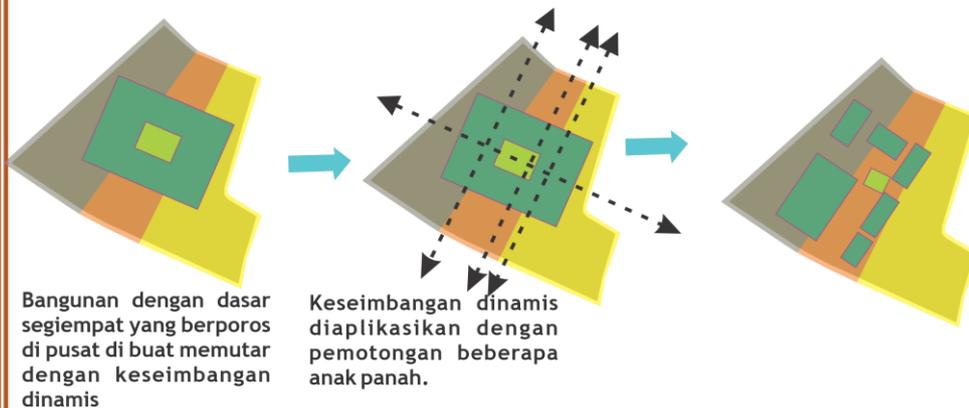
Pada penganalisaan Blok Plan Makro mengutip beberapa kaidah rumah tinggal adat Jawa. Pada fase awal menggunakan pengutipan denah rumah tinggal rumah Jawa untuk penentuan Zoning dalam tapak



Dari Analisis Zoning sebelumnya di temukan peletakan tempat massa bangunan. Setelah itu untuk menentukan bentuk massa bangunan akan mengutip Konsep Ruang Luar Rumah Jawa yaitu, keseimbangan Asimetris



Setelah itu untuk penentuan gambaran pola bangunan digunakan pengutipan Bentuk fisik bangunan rumah Jawa yaitu, Keseimbangan formal, Berirama (  $a+b+c$  ), dan kombinasi segiempat yang utuh.



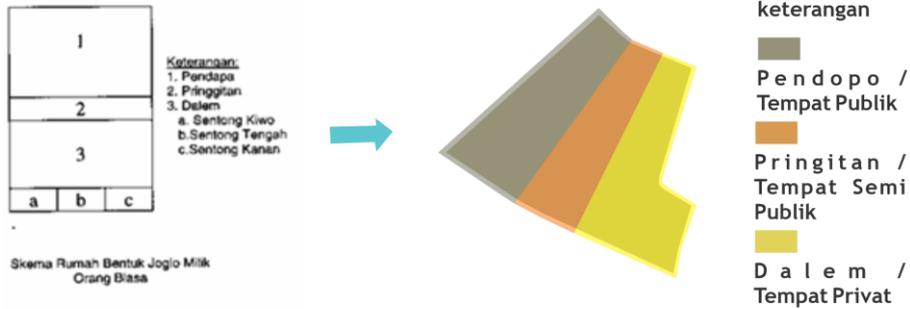
Gambar 4.10 Blok Plan Zoning Makro  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 2. Blok Plan Makro Akses Dan Bangunan

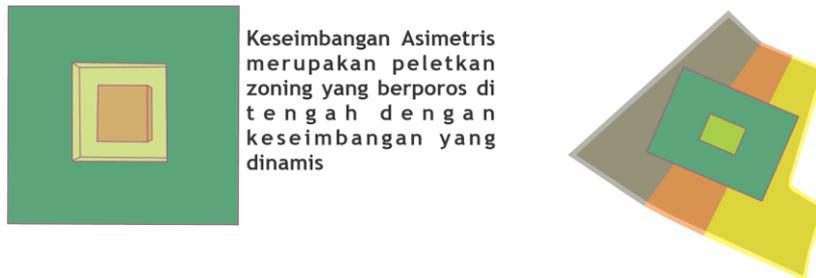
# ANALISIS

### Blok Plan Makro

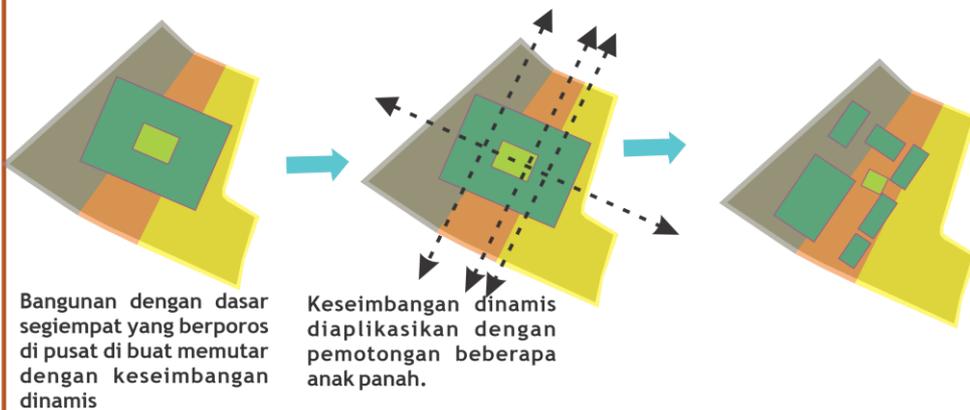
Pada penganalisaan Blok Plan Makro mengutip beberapa kaidah rumah tinggal adat Jawa. Pada fase awal menggunakan pengutipan denah rumah tinggal rumah Jawa untuk penentuan Zoning dalam tapak



Dari Analisis Zoning sebelumnya di temukan peletakan tempat massa bangunan. Setelah itu untuk menentukan bentukun massa bangunan akan mengutip Konsep Ruang Luar Rumah Jawa yaitu, keseimbangan Asimetris



Setelah itu untuk penentuan gambaran pola bangunan digunakan pengutipan Bentuk fisik bangunan rumah Jawa yaitu, Keseimbangan formal, Berirama ( $a+b+c$ ), dan kombinasi segiempat yang utuh.

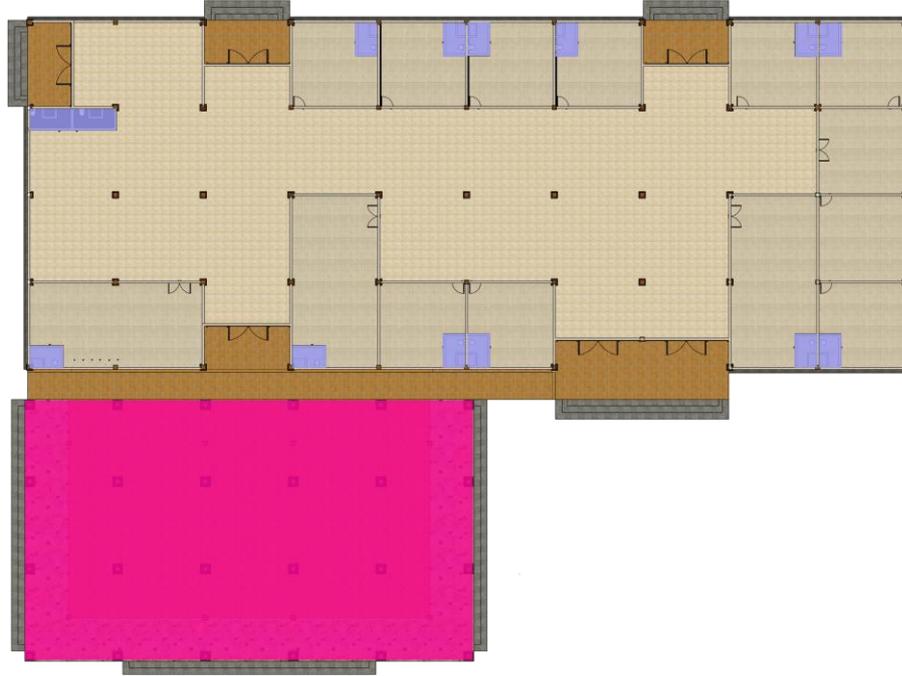


Gambar 4.11 Blok Plan Zoning Makro  
 Sumber : Analisis Penulis, 2020

### 3. Block Plan Mikro Gedung Lobby dan Kantor

#### Keterangan Fungsi

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #ff00ff; border: 1px solid black;"></span> area lobby  | <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #8b4513; border: 1px solid black;"></span> teras      | <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #d2b48c; border: 1px solid black;"></span> ruang khusus |
| <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #66b3ff; border: 1px solid black;"></span> kamar mandi | <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #e6c99a; border: 1px solid black;"></span> ruang umum |   |

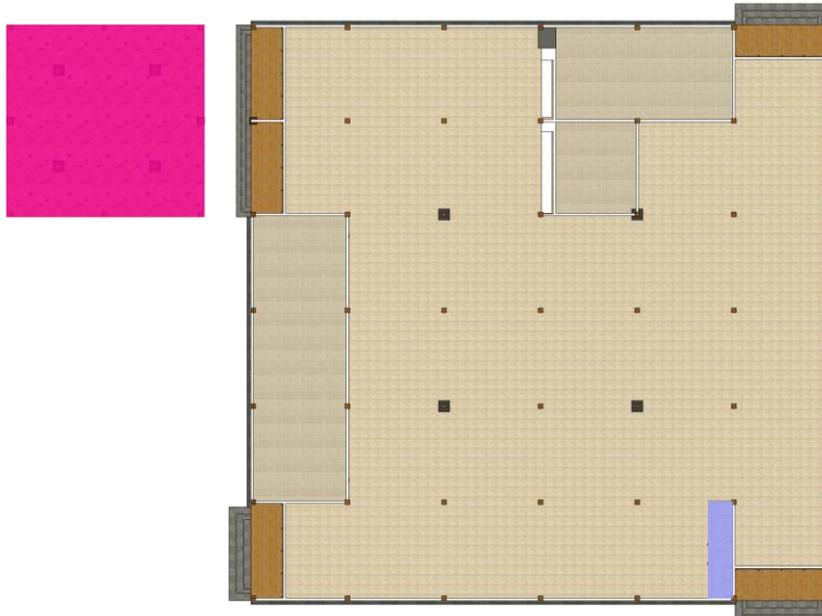


Gambar 4.12 Analisis Blok Plan Gedung Lobby dan Kantor  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

### 4. Block Plan Mikro Pameran

#### Keterangan Fungsi

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #ff00ff; border: 1px solid black;"></span> pendopo masuk | <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #8b4513; border: 1px solid black;"></span> teras      | <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #d2b48c; border: 1px solid black;"></span> ruang khusus |
| <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #66b3ff; border: 1px solid black;"></span> kamar mandi   | <span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color: #e6c99a; border: 1px solid black;"></span> ruang umum |   |

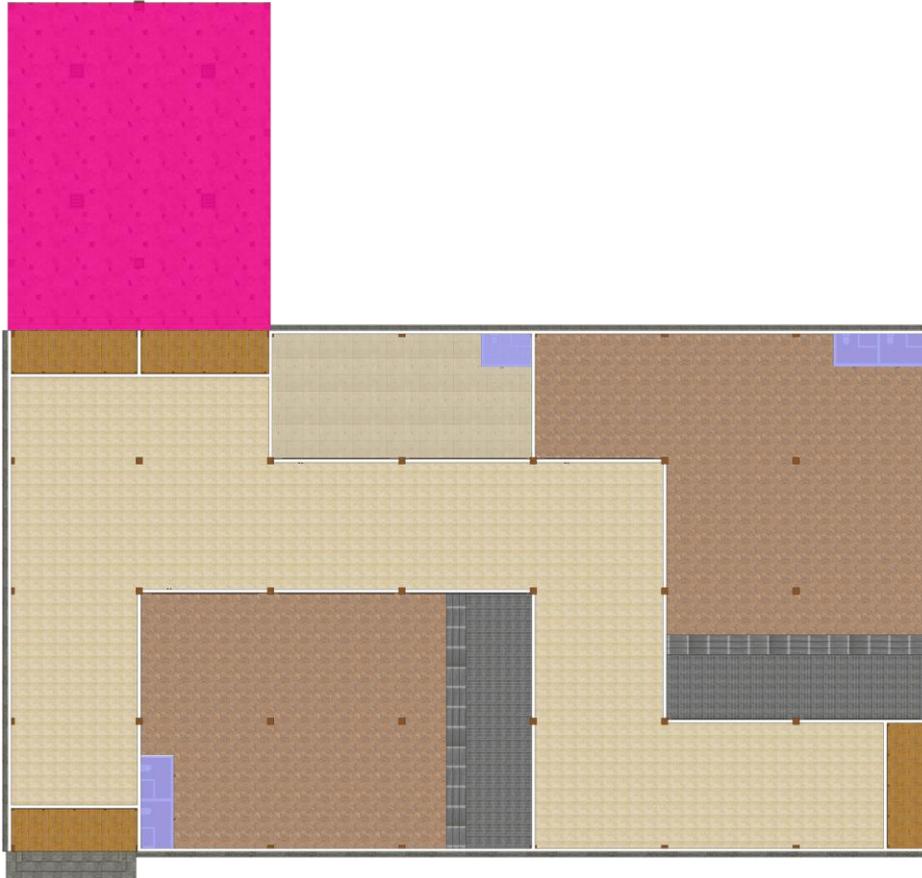


Gambar 4.13 Analisis Blok Plan Gedung Pameran  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

5. Block Plan Mikro Gedung Pelatihan Seni

Keterangan Fungsi

	pendopo masuk		teras		ruang khusus
	kamar mandi		ruang umum		ruang panggung



Gambar 4.14 Analisis Blok Plan Gedung Pelatihan Seni  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

6. Block Plan Mikro Gedung Kantin

Keterangan Fungsi

	kamar mandi		ruang umum
	teras		ruang khusus

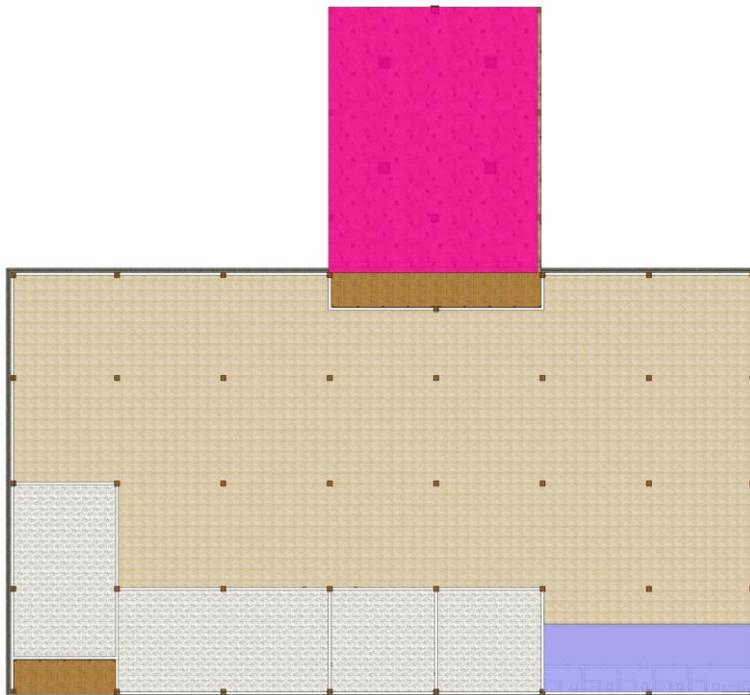


Gambar 4.15 Analisis Blok Plan Gedung Kantin  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 6. Block Plan Mikro Gedung Toko Oleh-oleh

### Keterangan Fungsi

 pendopo masuk	 teras	 ruang khusus
 kamar mandi	 ruang umum	

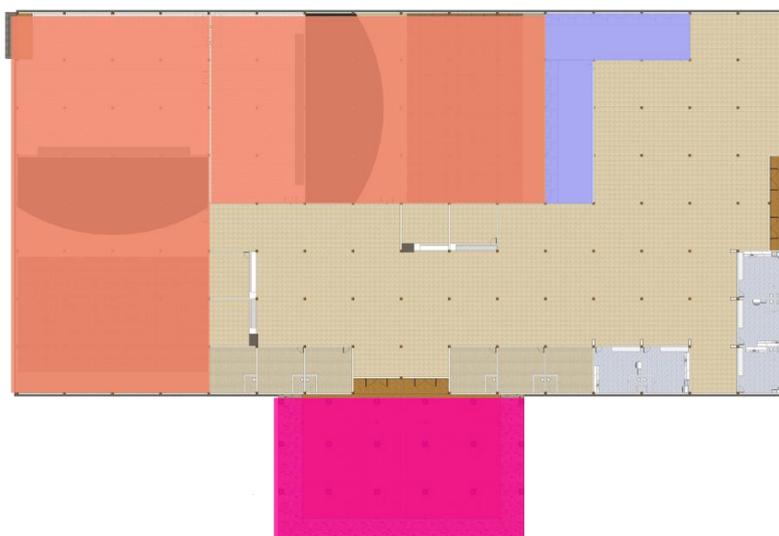


Gambar 4.16 Analisis Blok Plan Gedung Toko Oleh-oleh  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 7. Block Plan Mikro Gedung Perunjukan Seni

### Keterangan Fungsi

 pendopo masuk	 teras	 ruang khusus	 panggung
 kamar mandi	 ruang umum	 ruang jualan	



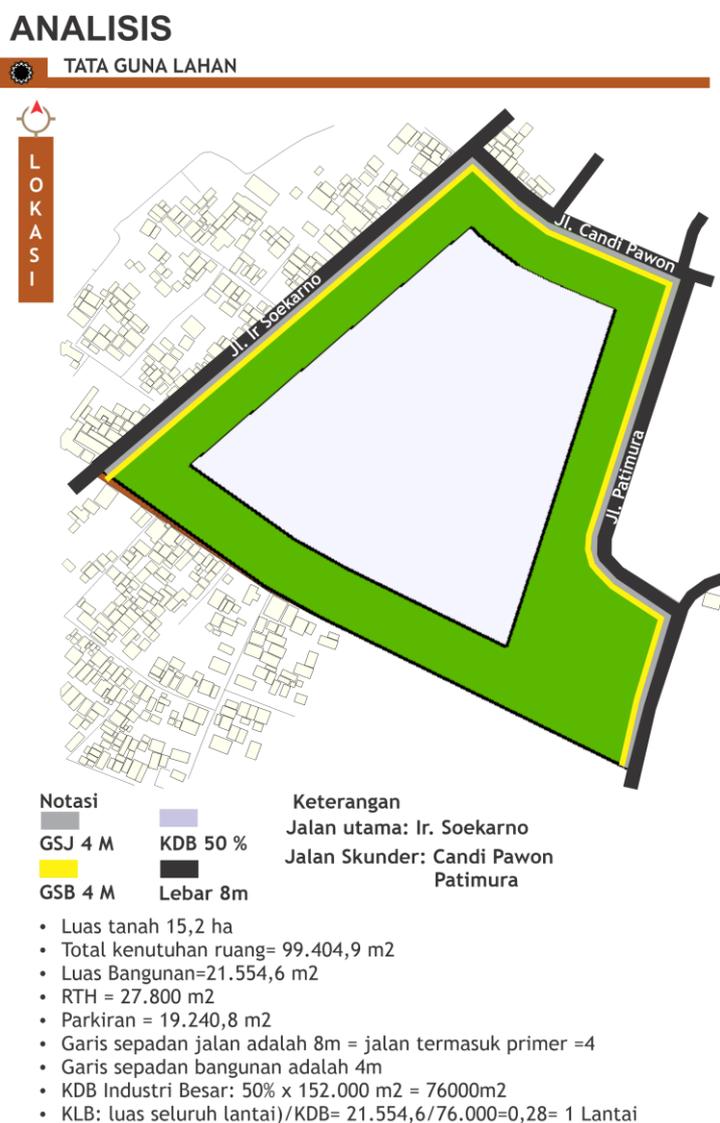
Gambar 4.17 Analisis Blok Plan Gedung Pertunjukan Seni  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

### 4.3. Analisis Tapak

Analisis tapak yaitu menganalisis pada area tapak yang telah ditentukan untuk keperluan merancang bangunan. Pada bagian ini mengkaji tentang hal-hal yang berkaitan dengan bangunan yang akan di rancang pada tapak. Analisis yang dikaji meliputi batas, iklim, view, sirkulasi dan aksesibilitas, struktur, dan vegetasi. Secara detailnya akan dijelaskan dibawah ini.

#### 4.3.1. Peraturan Daerah Tentang Tata Bangunan

Analisis mengenai peraturan daerah tentang tata bangunan ini diambil dari beberapa peraturan, diantaranya UU No. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 No. 134, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia No. 4377). Perhitungan tata bangunan ini antara lain



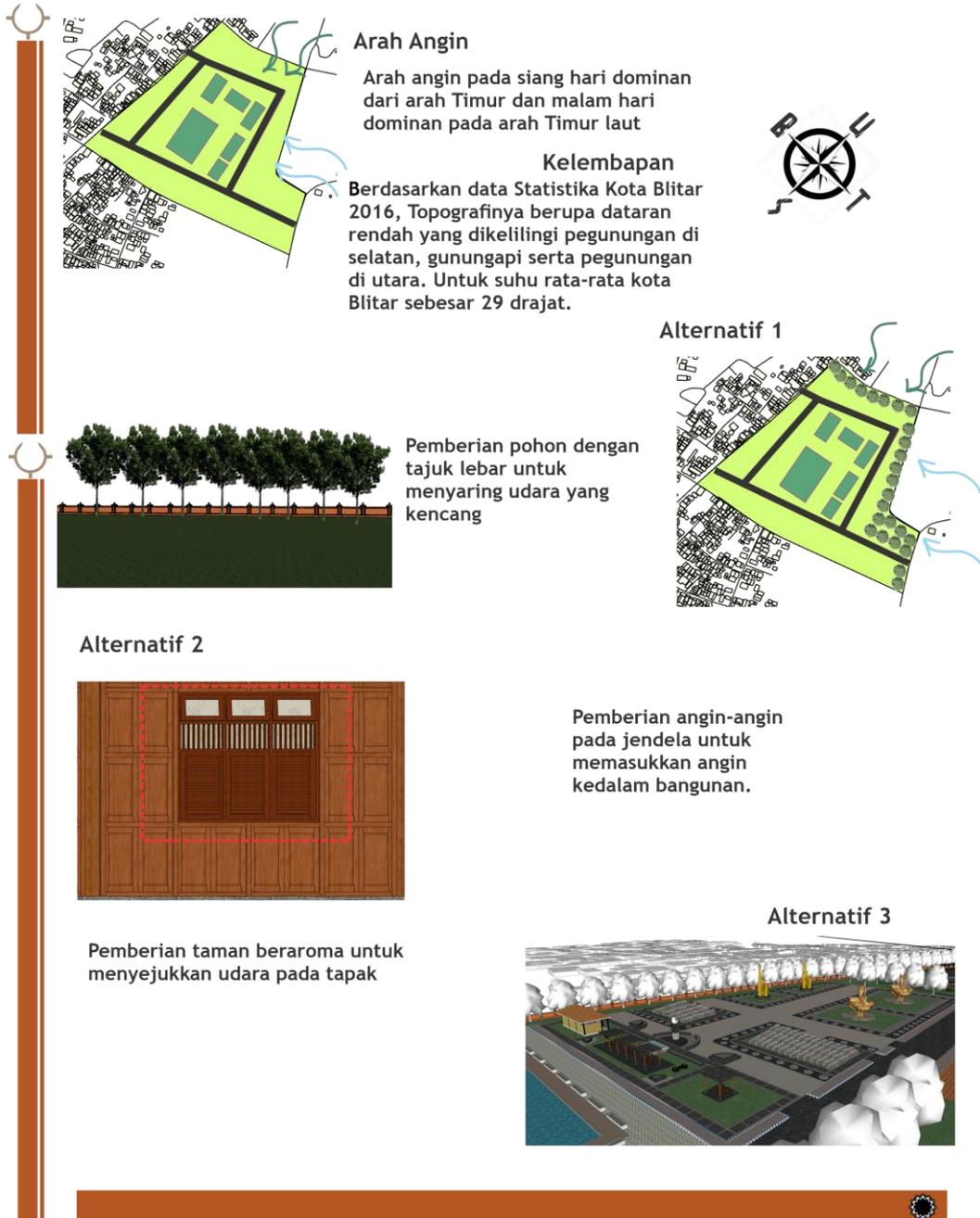
Gambar 4.18 Analisis Tata Guna Lahan  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

### 4.3.2. Analisis Iklim

#### a. Matahari

## ANALISIS TAPAK

### Iklim Angin

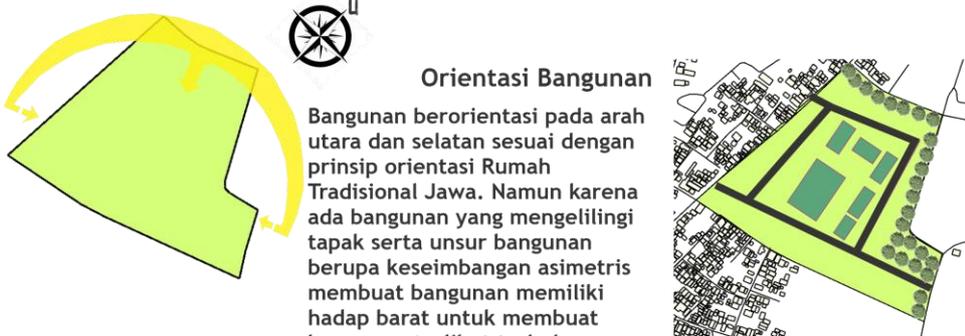


Gambar 4.19 Analisis Matahari  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

b. Angin

## ANALISIS TAPAK

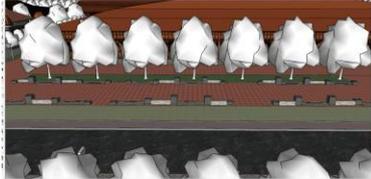
Iklim Matahari



**Orientasi Bangunan**

Bangunan berorientasi pada arah utara dan selatan sesuai dengan prinsip orientasi Rumah Tradisional Jawa. Namun karena ada bangunan yang mengelilingi tapak serta unsur bangunan berupa keseimbangan asimetris membuat bangunan memiliki hadap barat untuk membuat bangunan terlihat terhubung saat memandang.

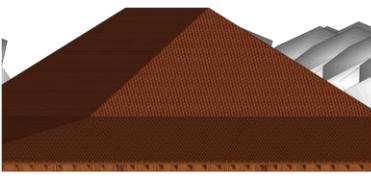
**Alternatif 1**



**Pemberian Ruang Terbuka Hijau**

Pemberian tempat terbuka hijau depan bangunan bertujuan untuk menyejukan bangunan dari proses fotosintesis pohon.

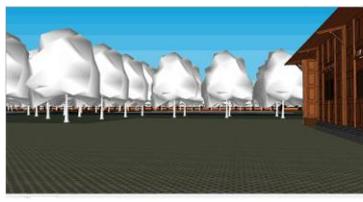
**Alternatif 2**



**Pemberian Atap Palana**

Atap pelana dengan kemiringan 45 derajat membantu mengurangi panasnya matahari yang datang dari atas bangunan

**Alternatif 3**



**Pemberian Ruang Terbuka Hijau**

Pemberian tempat terbuka hijau di samping bangunan untuk membantu penyaringan sinar radiasi matahari yang mengenai bangunan.

Gambar 4.20 Analisis Angin  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

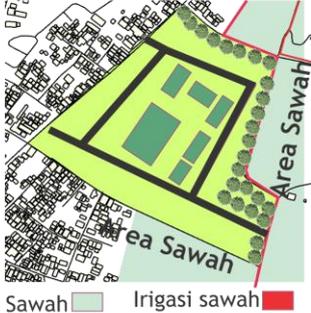
c. Hujan

# ANALISIS TAPAK

## Iklim Hujan

**Genangan Hujan**  
Pada area tapak terdapat saluran irigasi sawah yang juga dapat digubakan untuk membuang air hujan yang menggenang pada tapak

**Mengatasi Genangan Hujan**  
Pembuatan area resapan sekaligus pemanfaatan sebagai taman.



Sawah  Irigasi sawah 

### Alternatif 1



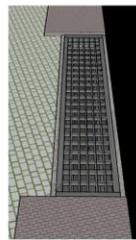
Penggunaan embung untuk menampung air untuk menampung air sebelum di gunakan kembali dan di alirkan ke luar tapak

### Alternatif 2

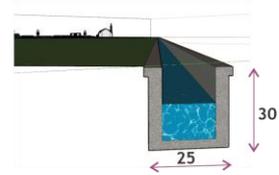


### Drainase

Pemberian drainase terbuka dan drainase tertutup untuk dialirkan ke embung terlebih dahulu lalu sebagian dialirkann keluar tapak



Drainase tertutup



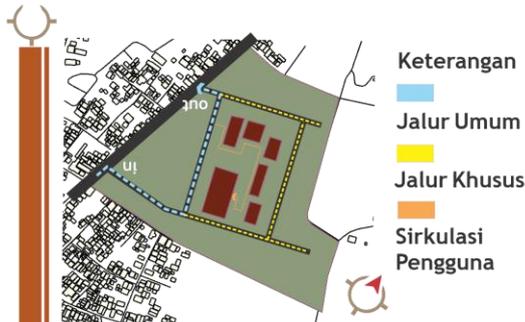
Drainase terbuka

Gambar 4.21 Analisis Hujan  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

### 4.3.3. Analisis Akseblitas dan Sirkulasi

## ANALISIS TAPAK

### Akseblitas Dan Sirkulasi



Karena zonign dari sebelumnya untuk jalur dibedakan jadi 2 yaitu, umum untuk pengunjung dan khusus untuk pengelola dan service

#### Alternatif 1



#### Alternatif 1

Pembuatan Entrance masuk tapak untuk menandakan area masuk dan keluar



#### Alternatif 2

Pembuatan jalur pengarah kebangunan untuk membedakan akses pengunjung dan pengelola.



#### Alternatif 3

Pembuatan drop off untuk penumpang agar lebih mobile ketika memasuki lobi utama.

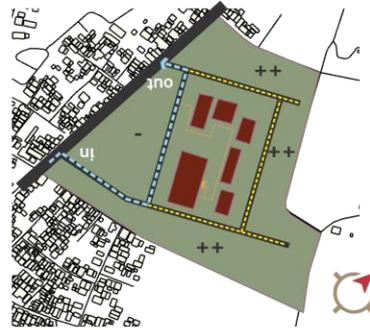
Gambar 4.22 Analisis Sirkulasi  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

#### 4.3.4. Analisis View In and Out

## ANALISIS TAPAK

### View In & Out

Pada analisis ini membahas penambahan view baik dari tapak maupun luar agar tapak menjadi lebih baik lagi. Serta mengutip Kesan Rumah tradisional Jawa tentang bentuk segitiga sebagai sky line dan agung, megah serta melingkupi.



#### View Keluar bangunan



Untuk view bangunan pemberian taman selain untuk RTH juga sebagai penyaring pandangan kurang.

#### View Keluar bangunan



Penyaring pandangan yang kurang menggunakan pohon bertajuk lebar.

#### View Kedalam Tapak



Pembuatan taman terbuka selain sebagai fasilitas umum juga sebagai penyaring pandangan ke dalam tapak.

Gambar 4.23 Analisis View  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

#### 4.3.5. Analisis Vegetasi

dalam analisis ini berdasarkan analisis view sebelumnya untuk menciptakan kesan sejuk pada tapak berupa taman serta bangku taman dengan penggunaan penataan pohon yang cukup lebar untuk memberikan kesan indah. Ada tiga taman yang akan di letakkan dalam tapak untuk memperindah estetika bangunan.

## ANALISIS TAPAK

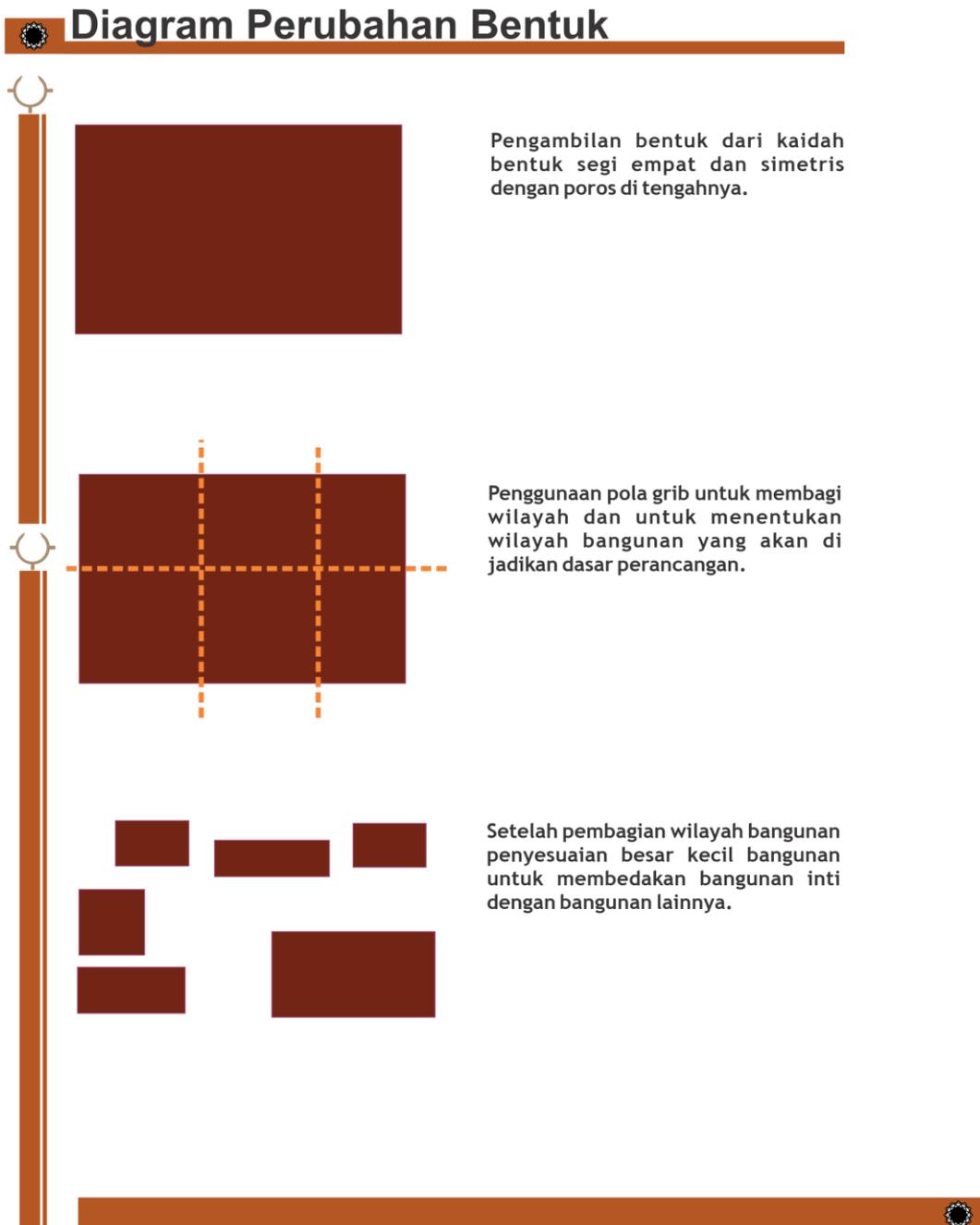


Gambar 4.24 Analisis Vegetasi  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

#### 4.4. Analisis Bentuk

Setelah menganalisa pada tahap selanjutnya hasil analisa tersebut akan dijadikan pertimbangan untuk menentukan. Selain faktor analisis nantinya juga akan dimasukkan pendekatan kedalam analisis.

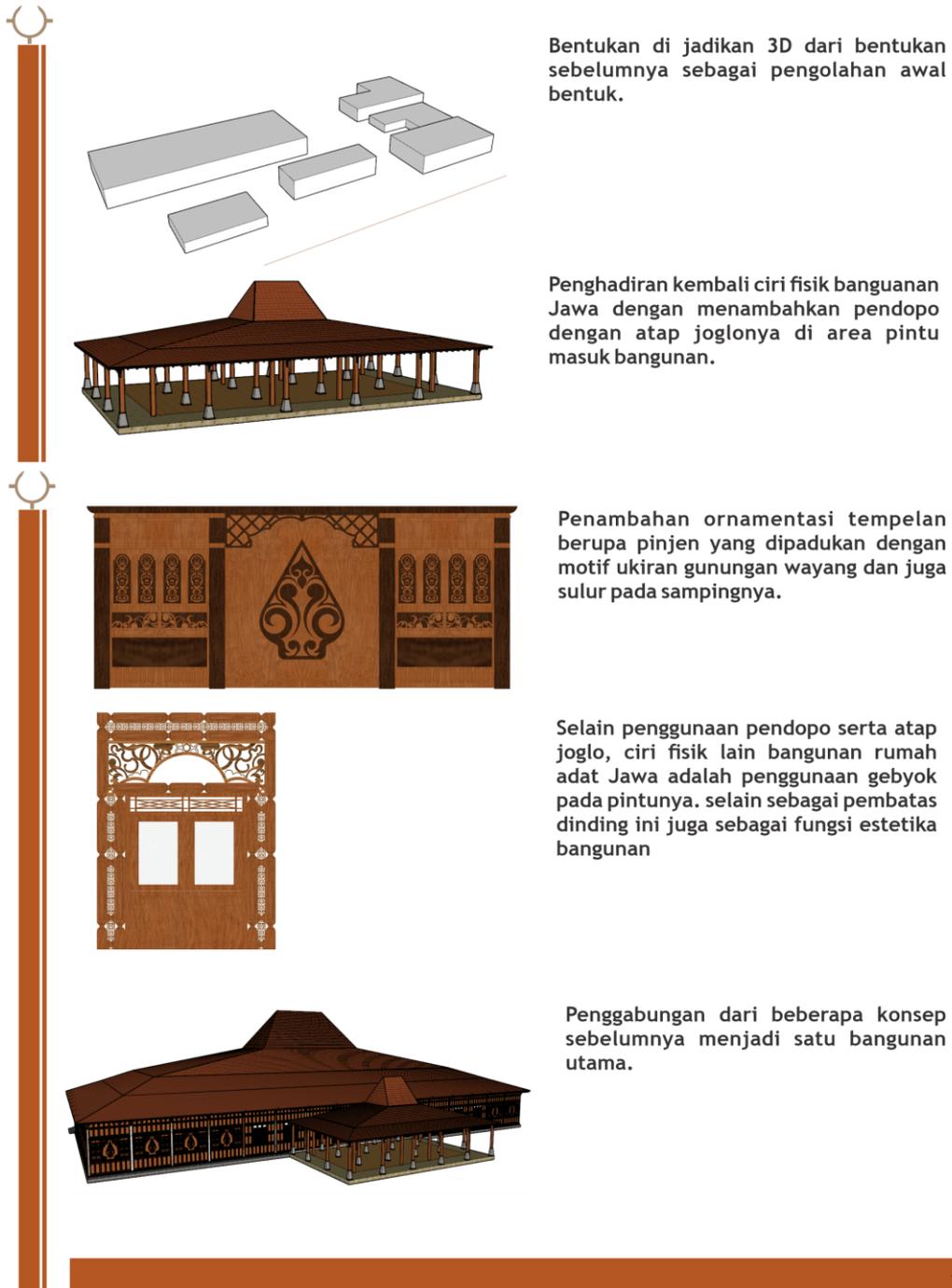
##### 1. Bentuk Dasar Antar Bangunan



Gambar 4.25 Analisis Bentuk  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 2. Bentuk Bangunan

### Diagram Perubahan Bentuk



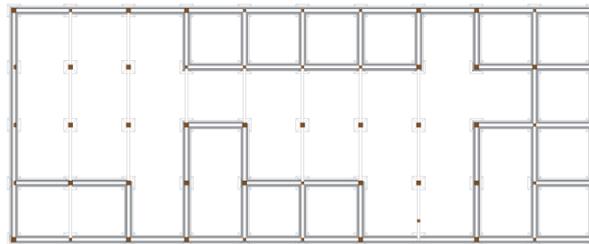
Gambar 4.26 Analisis Bentuk  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

#### 4.4.1. Analisis Struktur

Setelah mendapatkan bentuk bangunan yang di analisis berdasarkan pendekatan bangunan rumah Jawa lalu selanjutnya akan dilakukan analisis struktur pada bangunan tersebut. Pembahasan lebih lanjut akan di jabarkan sebagai berikut.

##### Pondasi Menerus

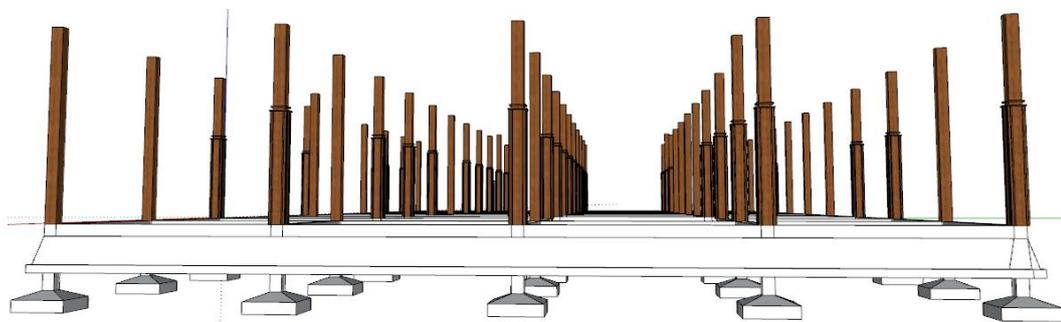
Pondasi sederhana adalah pondasi dengan kedalaman 1 meter dari atas tanah. Pemilihah karena pondasi ini pondasi untuk mendukung bangunan-bangunan yang tidak bertingkat.



**Gambar 4.27 Pondasi Menerus**  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

##### 1. Pondasi *Foot Plate*

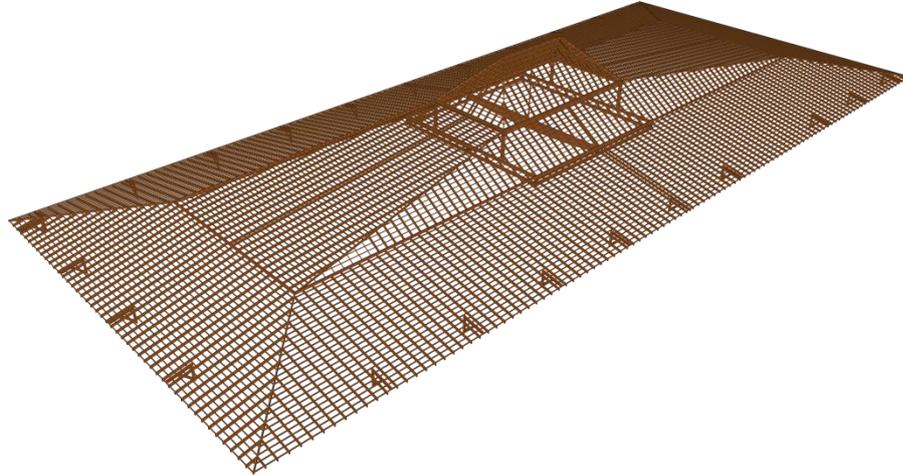
Penggunaan pondasi foot plate karena bangunan hanya satu lantai dengan didukung dengan kondisi tanah yang baik dan stabil.



**Gambar 4.28 Struktur Foot Plate**  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 2. Atap Baja Ringan

Atap bangunan menggunakan struktur kerangka baja ringan karena lebih efisien secara ekonomis untuk bentang lebar serta perawatan yang lebih praktis daripada kerangka menggunakan kayu.

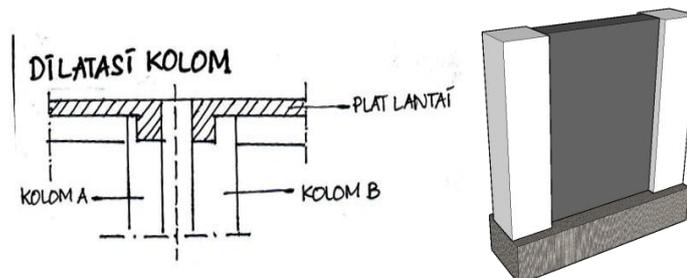


Gambar 4.29 Atap Baja ringan  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

Model atap jawa menggunakan atap limasan karena atap limasan untuk menciptakan kesan megah serta bentuk ini memiliki kaidah fisik bangunan jawa yang menciptakan kesan sky line memusat keatas.

## 4. Dilatasi bangunan

Sambungan pemisah struktur pada gedung kesenian dikarenakan bentang bangunan yang cukup panjang demi mencegah adanya keretakan bangunan serta kekuatan terhadap gempa maka dalam perancangan ini akan memperhatikan tentang dilatasi bangunan.



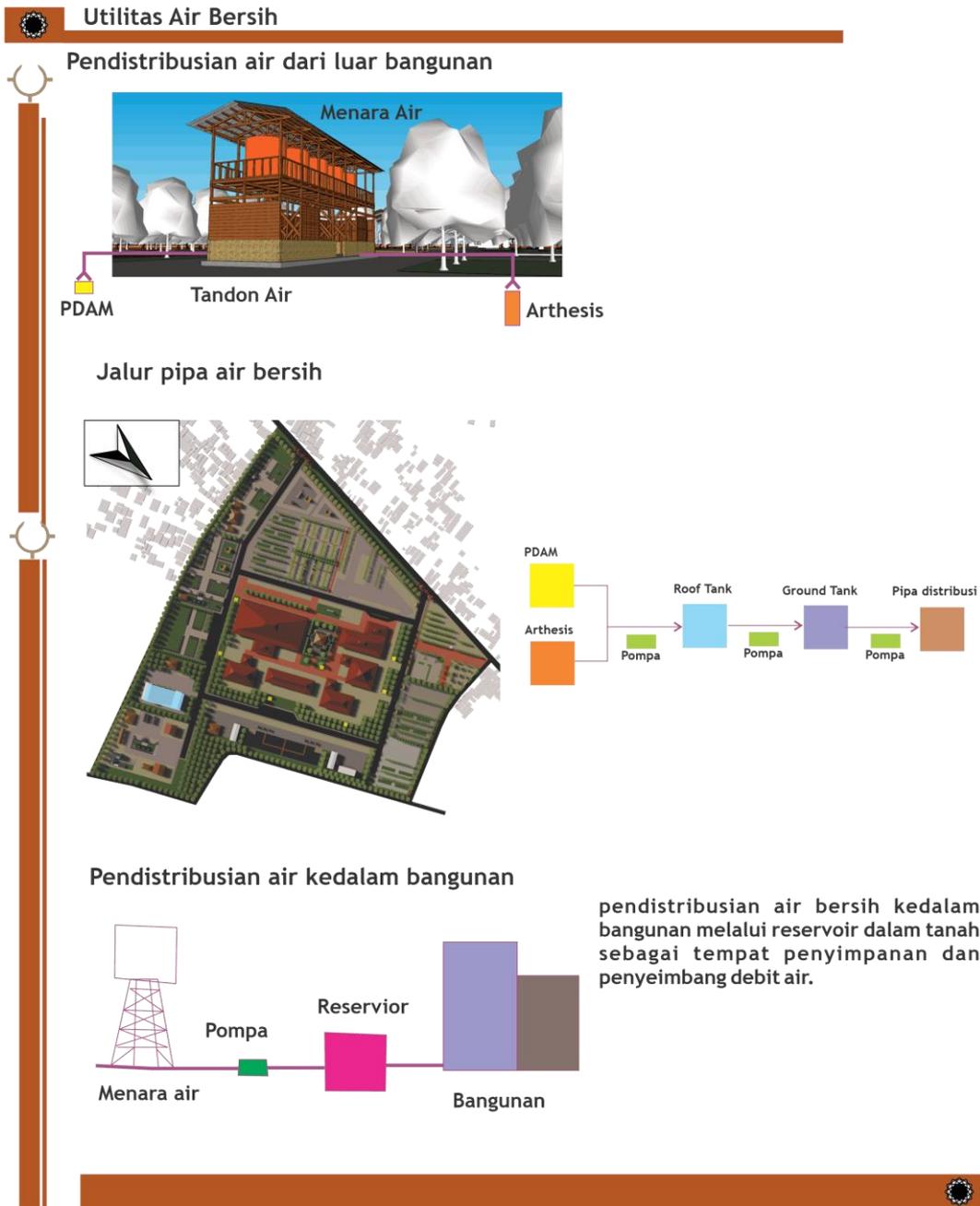
Gambar 4.30 Titik Dilatasi Bangunan  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 4.5. Analisis Utilitas

Pada utilitas ini akan menganalisis dari sistim distribusi air bersih dan air kotor yang terjadi dalam tapak. Lebih rinci akan dijabarkan dibawah ini.

# 1. System Air Bersih

## ANALISIS



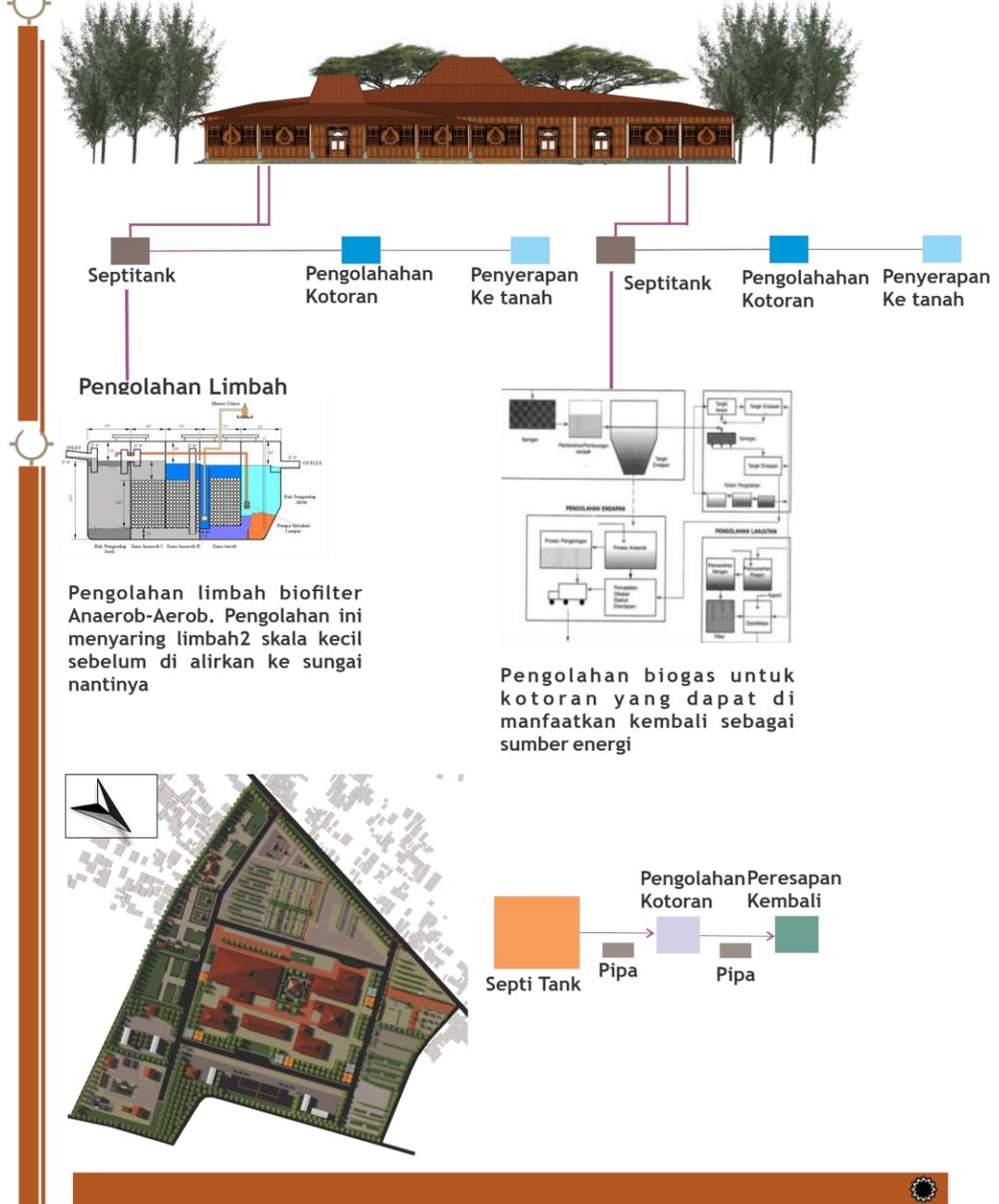
Gambar 4.31 Utilitas Sistem Air Bersih  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 2. System Air Kotor

# ANALISIS

### Utilitas Air Kotor

Pendistribusian air dari luar bangunan



Gambar 4.32 Utilitas Sistem Air Bersih  
Sumber : Analisis Penulis, 2020



## BAB 5

### KONSEP

#### 5.1. Konsep Dasar

Konsep dasar pada perancangan adalah mengutip secara langsung dari bentuk dan sumber-sumber masa lalu. Dan juga tidak terbatas oleh tradisi masa lampau melainkan menghadirkan unsure-unsur tradisi secara inovatif (*Extending Tradition*). Dalam tahap ini perancangan bangunan akan mengutip tradisi dari pembangunan Rumah Tinggal Jawa sebagai kehadiran masa lampau. Maka dari itu, pengerucutan garis besar konsep berupa *intelligent of historic tradition*. *Intelligent* itu sendiri diartikan sebagai sense interpretasi dalam merubah keserasian akan prespektif masa lampau dengan kebutuhan masa kini. Sementara *historic tradition* diartikan sebagai penggunaan elemen-elemen tradisi lokal sebagai acuan dalam mendesain.

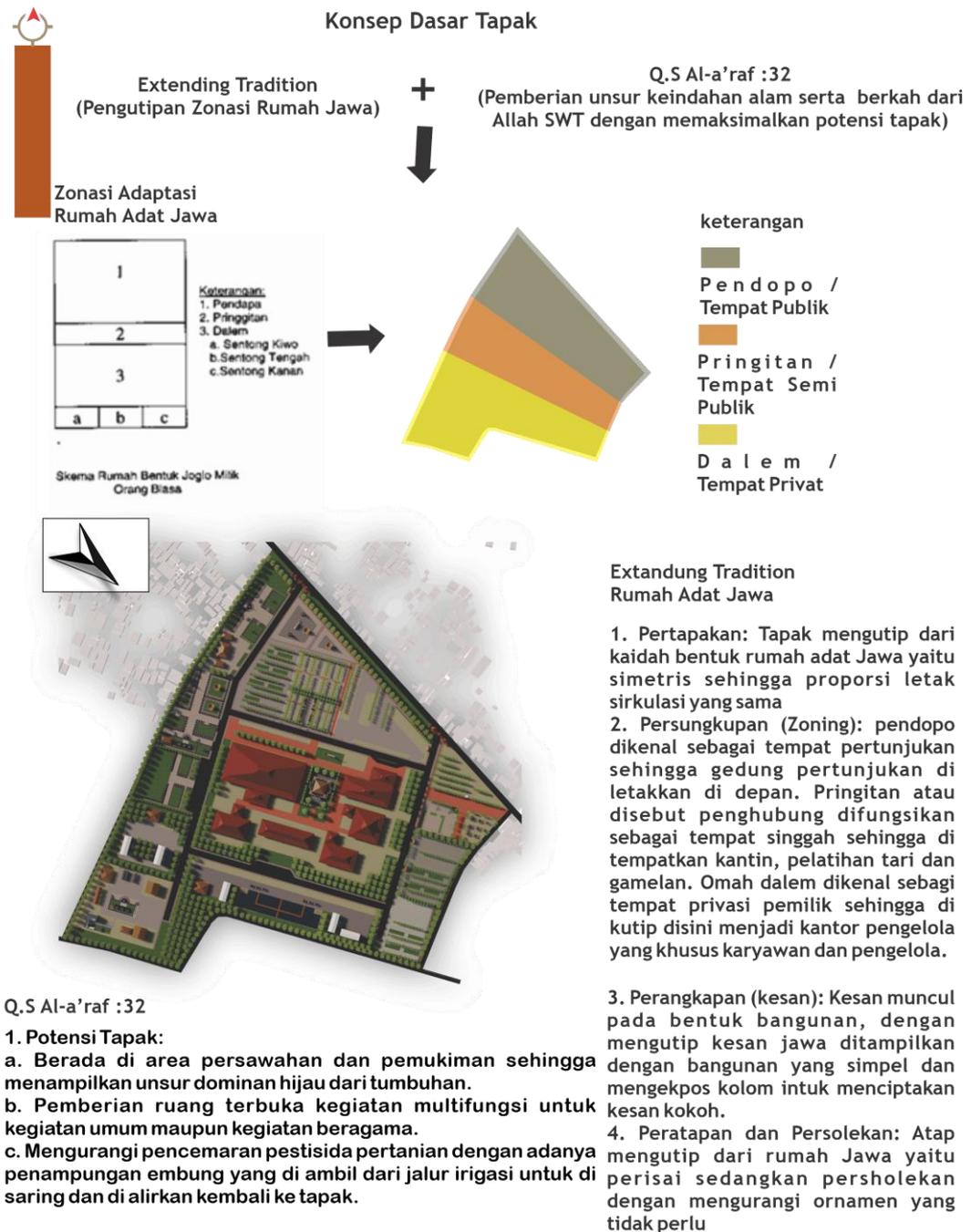
##### 5.1.1. Prinsip Konsep dasar

Perumusan konsep berdasarkan data yang telah dikumpulkan tentang unsure-unsur pembentukan pendekatan *Extending Tradition*. Beberapa unsure tersebut akan di jelaskan dibawah ini:

1. Pertapan : mengutip dari kaidah tapak dan bentuk fisik rumah Jawa yang simetris sehingga bentuk serta tapak berproporsi yang sama.
2. Perangkapan : menonjolkan kesan rumah adat jawa yang kokoh pada bentuk serta penggunaan kayu baik asli maupun menggunakan teknologi untuk menciptakan kesan tersebut.
3. Peratapan : untuk bagian atap masih menghadirkan bentuk atap tradisional berupa system peratapan sirap yang masih banyak dijumpai dimasa dulu hingga kini.
4. Persungkupan : mengutip pemaknaan rumah adat jawa dalam zoning bangunan yang dimulai dari Pendopo, Pringitan, dan Omah Dalem yang dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan dalam mendesain.
5. Persololekan : menyederhakan ornamentasi sesimpel mungkin serta tidak menyimpang dari nilai-nilai keislaman supaya tidak dimaksudkan menghadirkan unsure animesmi/klenik.

## 5.2. Konsep Tapak

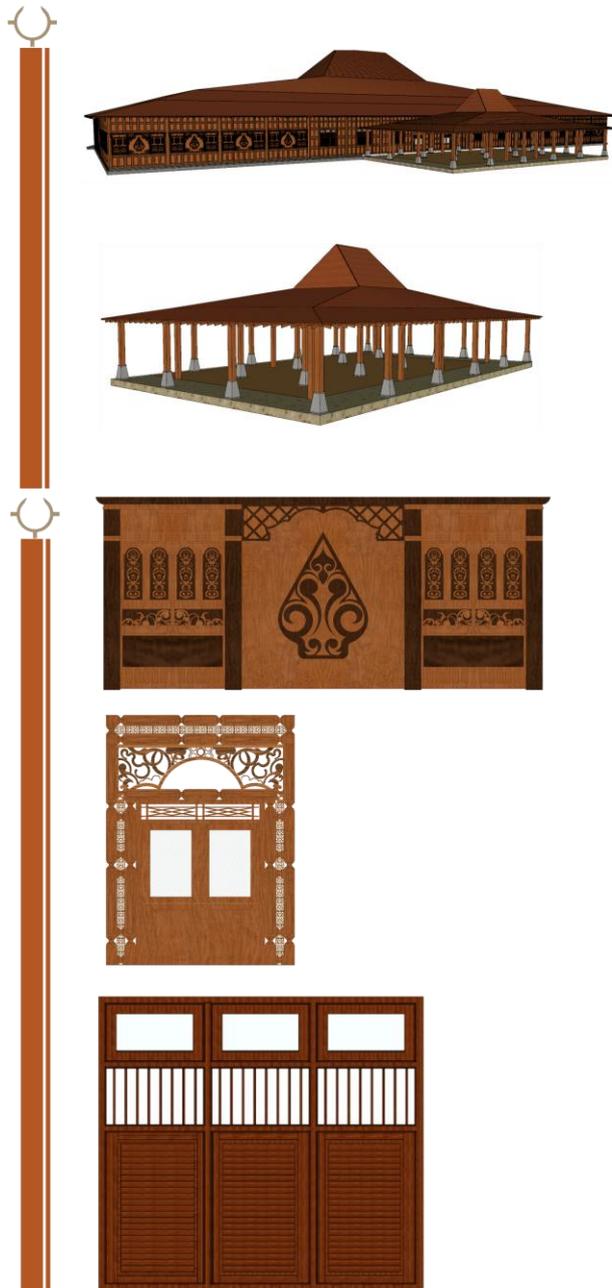
### PENERAPAN PADA TAPAK



Gambar 5.1 Konsep Tapak  
 Sumber : Analisis Penulis, 2020

### 5.3. Konsep Bentuk

#### PENERAPAN PADA BANGUNAN



Bentuk :

1. Mengutip Kaidah Konsep Luar Rumah Tradisional Jawa berupa “Keseimbangan Asimetris”.

2. Mengutip Kaidah Ornamen dan Warna Rumah Tinggal Jawa berupa “Warna yang mendominasi gaya arsitektur omah Jawa adalah abu-abu, kehitaman, merah, dan coklat”.

Pemberian pendopo sebagai penanda masuk kedalam bangunan

Penambahan ornamentasi tempelan berupa pinjen yang dipadukan dengan motif ukiran gunung wayang dan juga sulur pada sampingnya.

Selain penggunaan pendopo serta atap joglo, ciri fisik lain bangunan rumah adat Jawa adalah penggunaan gebyok pada pintunya. Selain sebagai pembatas dinding ini juga sebagai fungsi estetika

Pemberian jendela untuk memasukkan sirkulasi udara pada bangunan serta angin-angin untuk menambah intensikan angin yang keluar masuk.

Gambar 5.2 Konsep Bentuk  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 5.4. Konsep Ruang

### PENYAJIAN RUANG



#### Legenda

1. Gedung Lobby & Kantor
2. Gedung Pameran Seni
3. Gedung Pelatihan seni
4. Gedung Kantin
5. Gedung Oleh-oleh
6. Gedung Pertunjukan Seni

Untuk penerapan konsep ruang pada perancangan ini mengutip dari kaidah “*Konfigurasi Ruang pada Rumah Jawa*”. Konfigurasi rumah orang Jawa membentuk tiga tahapan linier yaitu, *Pendopo*, *Peringgitan* dan *Dalem*. Namun dalam penerapan rancangan pada bangunan yang akan di rancang akan menitik beratkan konsep linier untuk penghubung ruang tanpa mengadopsi fungsi dari tiga konfigurasi Rumah Jawa karena bangunan bersifat umum jadi unsur linier yang akan di masukkan menjadi aspek dalem perancangan.

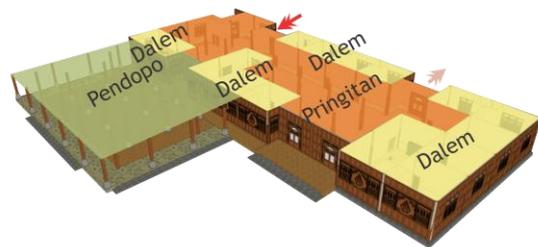
#### Keterangan :

- 1. Lobby
- 2. Area Umum
- 3. Area Khusus

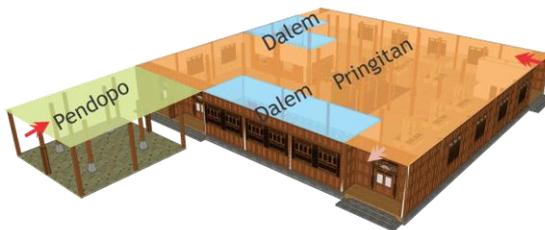
#### Keterangan :

- 1. Pintu Masuk
- 2. Pintu Keluar

#### Gedung Lobi & Kantor



#### Gedung Pertunjukan



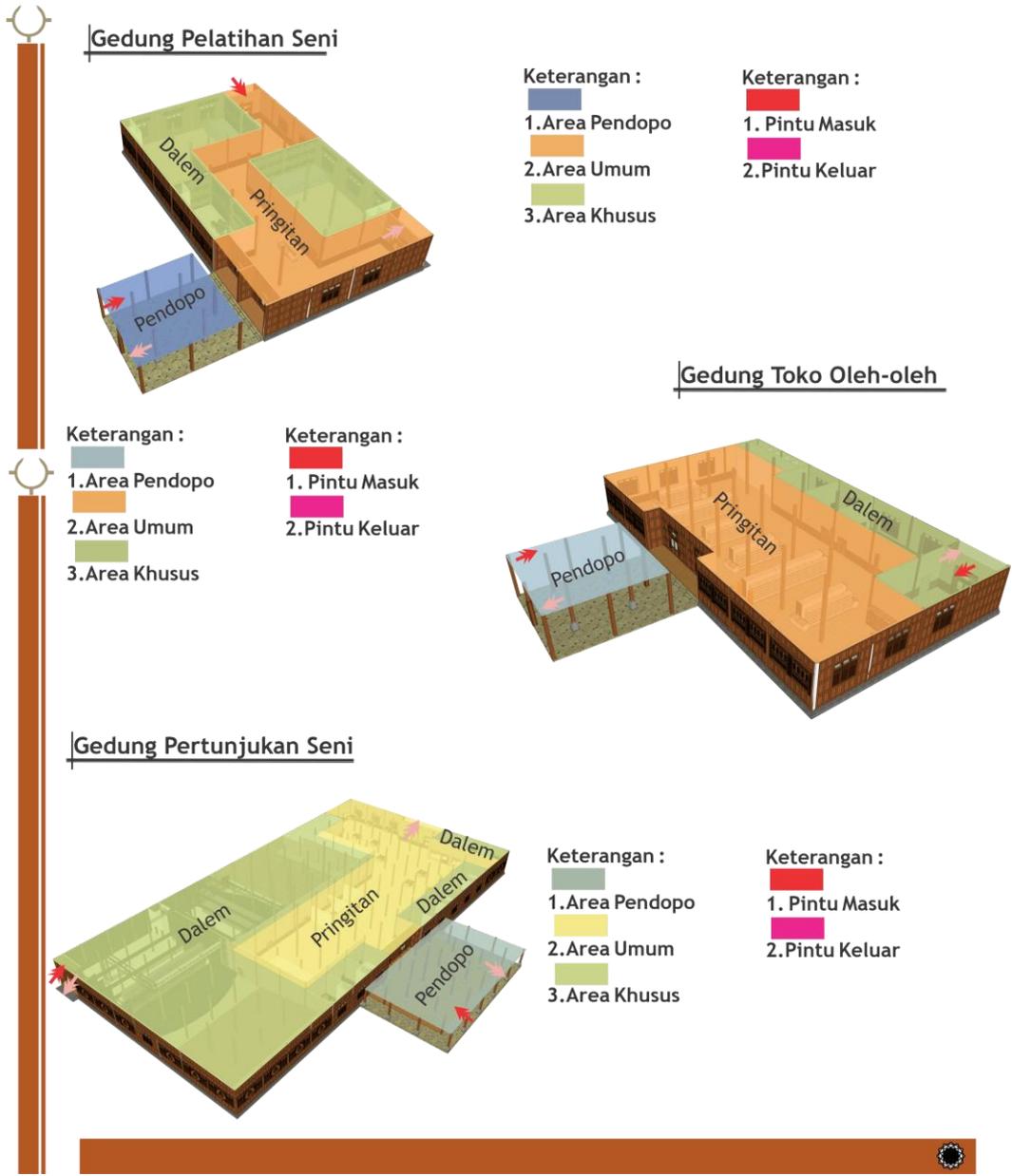
#### Keterangan :

- 1. Penanda Masuk
- 2. Area Umum
- 3. Area Khusus

#### Keterangan :

- 1. Pintu Masuk
- 2. Pintu Keluar

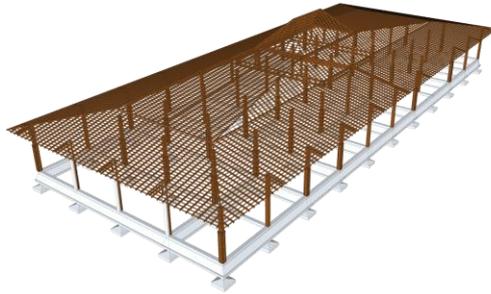
Gambar 5.3 Konsep Ruang  
Sumber : Analisis Penulis, 2020



**Gambar 5.4 Konsep Ruang**  
 Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 5.5. Konsep Struktur

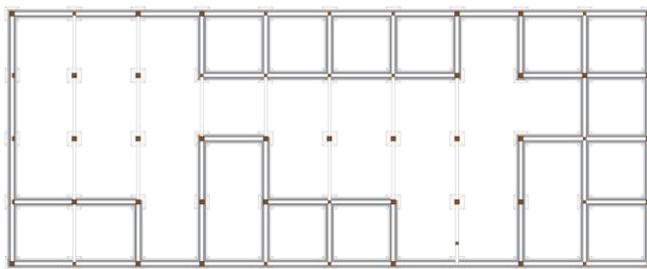
### RIGID FRAME, ATAP, DAN PONDASI



Konsep Struktur :  
Menggunakan unsur dari pembentuk *Extending Tradition* berupa "Perangkapan".

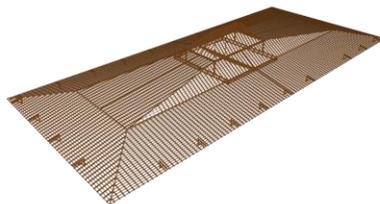
Konsep *Extending Tradition* perangkapan memiliki arti, Penggunaan struktur dan material tradisional tetap digunakan tetapi di kominasikan dengan struktur modern di beberapa bagian bangunan yang membutuhkan kekuatan lebih. Atau struktur di sesuaikan dengan kebutuhan.

#### Pola Grid



Bangunan menggunakan pola grid untuk kolomnya untuk membantu kekokohan bangunan

#### Struktur Atap & Pondasi



Penggunaan struktur atap berupa baja ringan sebagai bentuk modernisasi struktur atap joglo.



Penggunaan struktur pondasi berupa foot plate karena hanya menyangga lantai 1 saja.



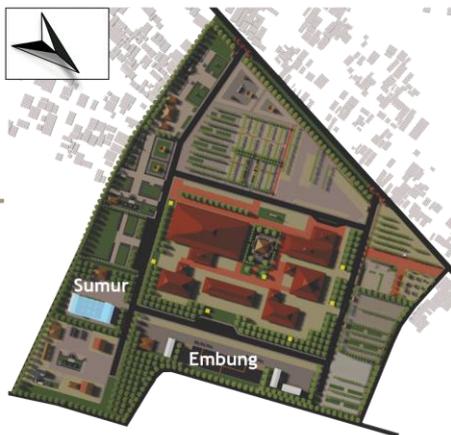
Gambar 5.5 Konsep Struktur  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## 5.6. Konsep Utilitas

# Konsep

### Utilitas Air Bersih

#### Pendistribusian air dari luar bangunan



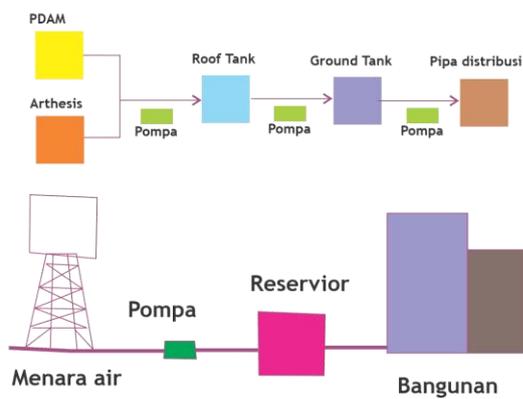
#### Sumur Bor dan PDAM

Air bersih diperoleh dari sumur bor dalam tapak serta penggunaan PDAM

#### Embung Air

Terdapat penampungan sementara berupa embung air pada barat tapak untuk menyimpan air hujan serta menggunakannya kembali.

#### Alur Pendistribusian Air Bersih.

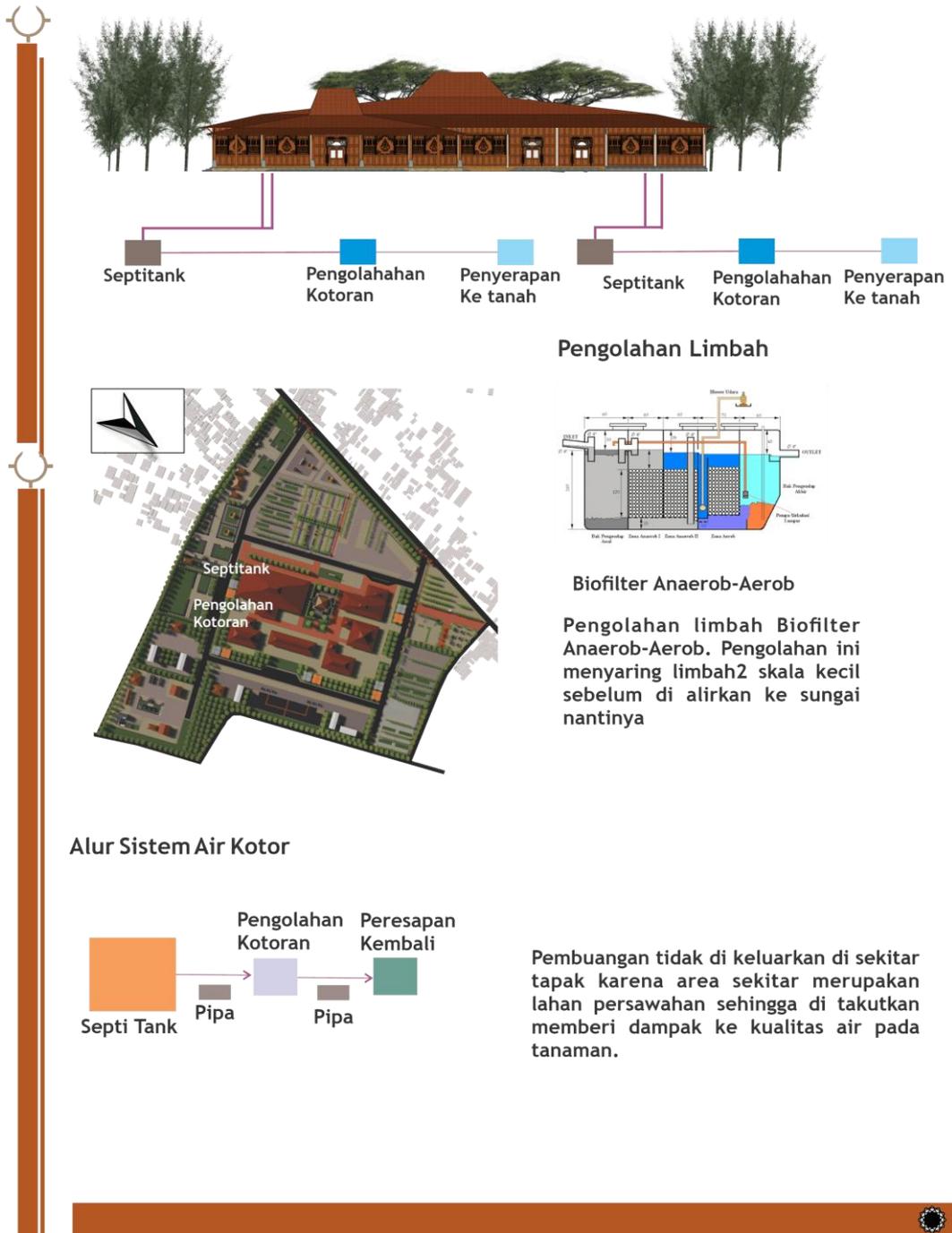


pendistribusian air bersih kedalam bangunan melalui reservoir dalam tanah sebagai tempat penyimpanan dan penyeimbang debit air.

Gambar 5.6 Konsep Air Bersih  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

# Konsep

## Utilitas Air Kotor



Gambar 5.7 Konsep Air Kotor  
Sumber : Analisis Penulis, 2020

## **BAB 6**

### **Hasil Rancangan**

#### **6.1. Hasil Rancangan**

Hasil rancangan adalah *output* dari konsep pada bab sebelumnya, dimana desain sudah mulai matang dan final. Pada hasil rancangan, akan membahas desain lanjutan dari konsep secara mendetail.

##### **6.1.1. Dasar perancangan**

Perancangan Gedung Pusat Kreativitas Seni Kota Blitar untuk membantuk pemerintah Kota Blitar khususnya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan dalam upaya melestarikan seni lokal. Seni Kota Blitar itu sendiri terdiri dari seni musik, seni rupa, seni sastra, seni tari dan seni teater yang perlu tetap dijaga kelestariannya. Sementara itu pengembangan seni di Kota Blitar menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan tahun 2017 terdapat beberapa kendala seperti, pemahaman nilai-nilai budaya yang masih rendah, kurangnya fasilitas sarana dan prasarana untuk mengembangkan apresiasi seni budaya, terbatasnya sumber daya manusia dibidang kesenian dan kebudayaan daerah, serta perlunya penyelenggaraan yang intens tentang pameran seni lokal.

Dengan adanya Gedung Pusat Kreativitas Seni sebagai upaya dalam menghadirkan sarana dan prasarana untuk mementaskan, memperkenalkan, dan juga menghasilkan sumberdaya manusia yang mengerti nilai-nilai seni lokal setempat. Gedung seni di Kota Blitar selain sebagai wadah seni masyarakat lokal, di harapkan juga akan menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Seperti yang telah diketahui bahwa Blitar dianggap identik dengan tempat bersemayamnya presiden Ir. Kukarno. Dan tidak sebatas itu kota ini juga memiliki beberapa potensi dari berbagai sector yang salah satunya tentu tentang seni lokalitas setempat.

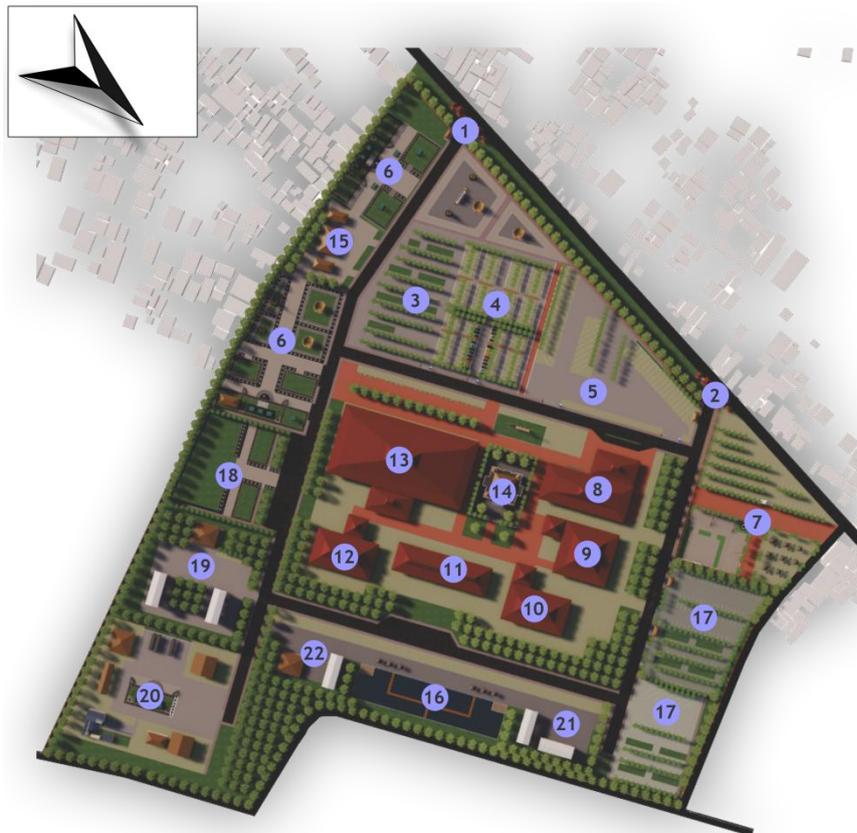
Gedung Pusat Kreativitas Seni yang diselesaikan dengan unsur-unsur dalam pembentukan *Extending Tradition* yang telah disusun oleh Tan Hock Beng. *Extending Tradition* itu sendiri upaya dalam mencari keberlanjutan dari suatu tradisi dengan cara mengutip secara langsung bentuk, dan nilai di masa lampau yang disesuaikan dengan masa kini secara inovatif. Dengan menghadirkan keberlanjutan kembali suatu tradisi di masa lampau, ini akan menjadi sebuah kekayaan yang dapat terus dikembangkan dalam upaya membentuk identitas regional suatu daerah.

##### **6.1.2. Hasil Perancangan Kawasan**

Hasil perancangan kawasan adalah tahap penataan bangunan dan penataan sirkulasi dalam tapak. Selain di atas juga akan membahas tentang penataan ruang terbuka hijau dalam tapak serta detail lainnya dalam tahap penyempurnaan desain.

## 1. Site Plan dan Layout

Perancangan tapak mengutip kaidah bentuk rumah adat Jawa yaitu, “*Simetris*” membuat bangunan berada di tengah sebagai poros serta sirkulasi melingkar mengikuti peletakan bangunan. Selain itu penataan RTH di buat banyak taman untuk menghadirkan udara sejuk pada kawasan, dan juga embung air sebagai tempat peresapan air hujan yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan tapak. Terdapat ruang terbuka juga di depan berupa panggung terbuka serta di dekat taman sebagai tempat multifungsi untuk kegiatan keislaman berupa dakwah. Untuk alur sirkulasi pintu masuk dibedakan menjadi 2 yaitu pintu untuk pengunjung serta pintu untuk keperluan *service*. Berikut merupakan hasil dari gambar rancangan kawasan:



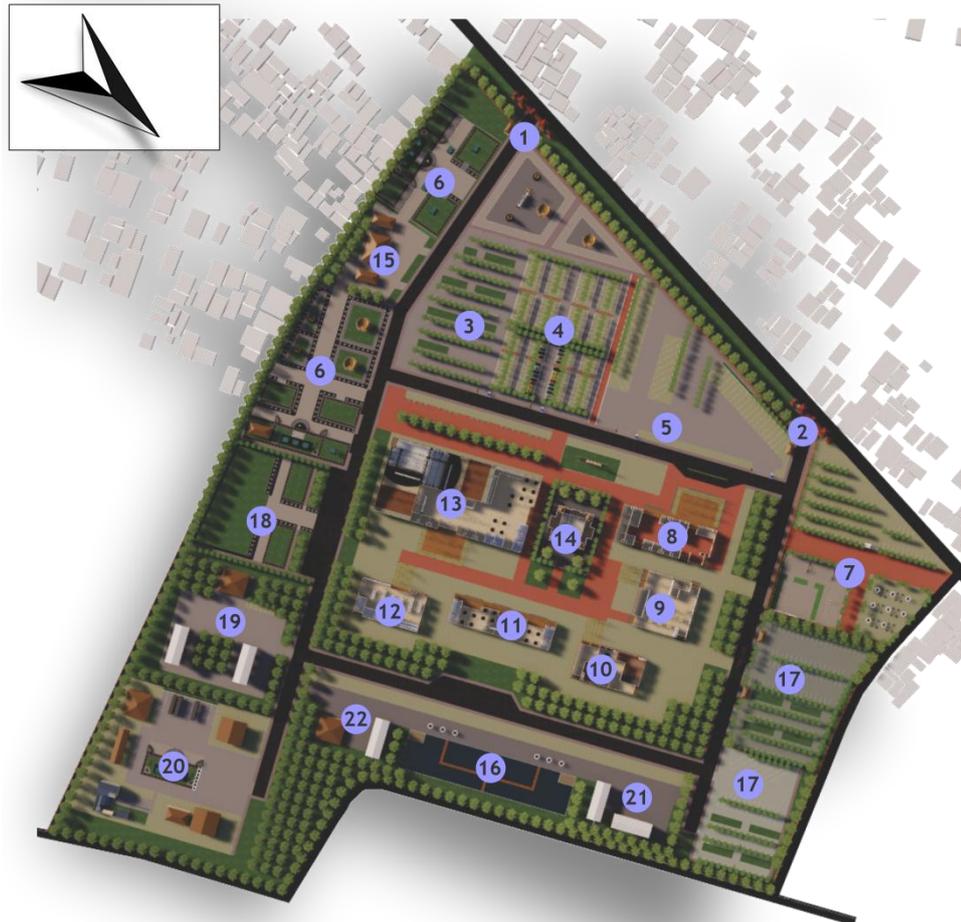
### Legenda

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. Pintu Masuk             | 11. G. Kantin                |
| 2. Pintu Keluar            | 12. G. Oleh-Oleh             |
| 3. Parkir Motor Pengunjung | 13. G. Pertunjukan           |
| 4. Parkir Mobil Pengunjung | 14. Mushola                  |
| 5. Parkir Bus Pengunjung   | 15. Rest Area Sopir          |
| 6. Taman                   | 16. Embung Air               |
| 7. Panggung Terbuka        | 17. Parkiran Karyawan        |
| 8. Lobby Utama             | 18. Ruang Terbuka Hijau      |
| 9. G. Pameran              | 19. Sumber Air Bersih        |
| 10. G. Pelatihan           | 20. TPS & Pengolahan Sampah. |
|                            | 21. Tandon & Pompa Air Masuk |
|                            | 22. Pompa Air Keluar         |

Gambar 6.1 Site Plan

Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Pendopo sebagai tempat kegiatan umum dengan sifat publik, sehingga area depan tapak di fungsikan untuk umum seperti penempatan parkir serta lobby pengunjung. Pringitan secara arti dalam kaidah rumah tinggal Jawa merupakan penghubung di jabarkan dalam desain peletakan bangunan di tengah-tengah sebagai pembata area yang bersifat tertutup, dan Omah dalam merupakan peletakan bangunan yang bersifat privat seperti bangunan tendon air, embung air, TPS, dan parkir khusus pengelola.

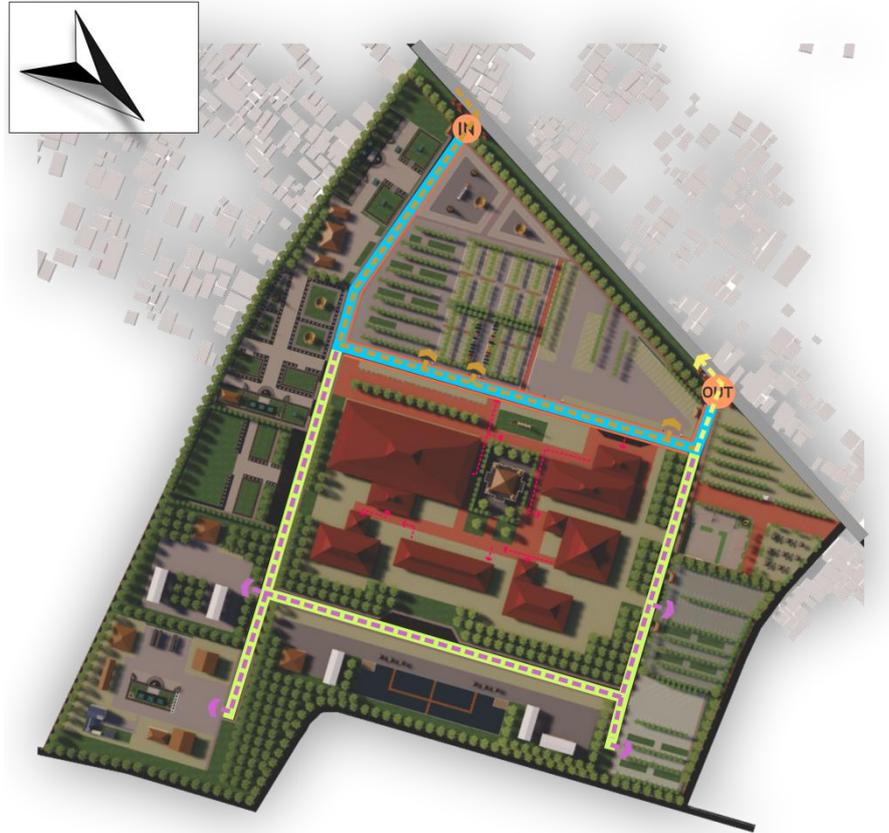


### Legenda

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. Pintu Masuk             | 11. G. Kantin                |
| 2. Pintu Keluar            | 12. G. Oleh-Oleh             |
| 3. Parkir Motor Pengunjung | 13. G. Pertunjukan           |
| 4. Parkir Mobil Pengunjung | 14. Mushola                  |
| 5. Parkir Bus Pengunjung   | 15. Rest Area Sopir          |
| 6. Taman                   | 16. Embung Air               |
| 7. Panggung Terbuka        | 17. Parkiran Karyawan        |
| 8. Lobby Utama             | 18. Ruang Terbuka Hijau      |
| 9. G. Pameran              | 19. Sumber Air Bersih        |
| 10. G. Pelatihan           | 20. TPS & Pengolahan Sampah. |
|                            | 21. Tandon & Pompa Air Masuk |
|                            | 22. Pompa Air Keluar         |

**Gambar 6.2 Layout Plan**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Dalam arus sirkulasi dibedakan menjadi dua yaitu umum dan khusus. Jalur umum yang di maksud yaitu kalur yang bisa di akses pengunjung maupun pengelola sedangkan jalur khusu hanya bisa di lalui oleh pengelola, service serta penyelenggaraan suatu kegiatan tertentu.



### Legenda

- Jalan Raya
- Jalan Umum Pengunjung
- Jalan Service dan Pengguna
- Jalan Pedestrian
- Alur Kendaraan Masuk
- Alur Kendaraan Keluar
- Alur Pengunjung Bangunan
- Alur Service dan Pengelola

Gambar 6.3 Sirkulasi Tapak  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 2. Tampak Kawasan

Tampak kawasan merupakan pemandangan sekitar kawasan yang dilihat dari sisi depan serta samping kawasan. Penglihatan sekitar kawasan yang telah terbangun juga akan nampak secara lebih detail.



**Gambar 6.4 Tampak Kawasan**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Bangunan utama tampak berupa gedung pertunjukan memiliki tinggi 13.45m, dengan kehadiran rumah Jawa. Sementara untuk konsep kawasan itu sendiri memiliki tujuan untuk menciptakan susunan sejuk dan asri dengan keseimbangan formal. Keseimbangan formal itu diaplikasikan dengan jarak peletakan antar pohon yang sama.

## 3. Potongan Kawasan



**Gambar 6.5 Potongan Kawasan**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Kontur pada tampak adalah relative datar sehingga mempermudah pengolahan pendesainan, akan tetapi ada beberapa tempat yang dilakukan cut untuk pembuatan panggung terbuka di area depan agar panggung tidak monumental dan menjadi poin utama pada tampak.

## EKSTERIOR KAWASAN



Gambar 6.6 Eksterior Kawasan  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

### 6.1.3. Hasil Rancangan Bangunan

Dalam tahap kali ini akan dimulai dengan menampilkan denah dalam setiap bangunan. Dalam hal ini ada enam denah bangunan utama yang terpisah satu sama lain serta setelah itu di lanjutkan dengan hasil rancangan yang lainnya.

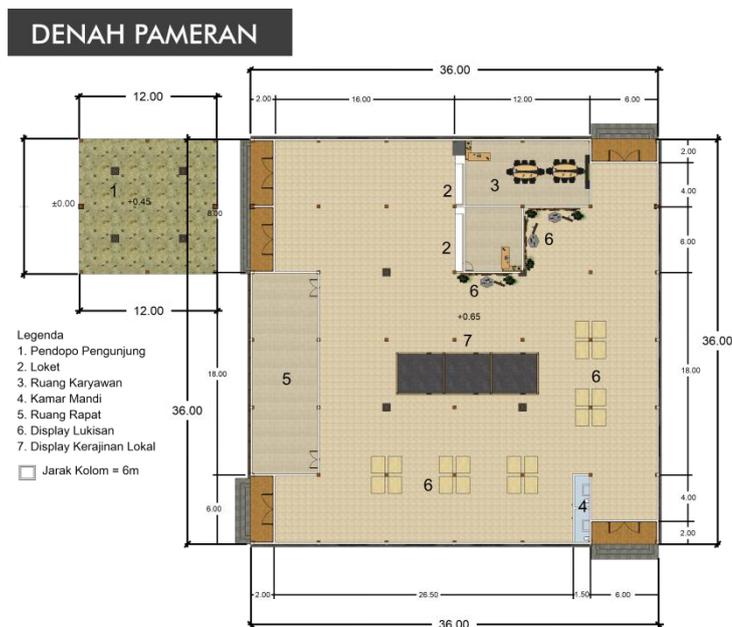
#### 1. Denah Gedung



Gambar 6.7 Denah Gedung Lobby & Kantor  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Pada denah ini difokuskan untuk area penerimaan pengunjung dan juga tempat pengelola. Dijadikan satu bangunan karena disamakan fungsi untuk pelayanan service pertama ketika memasuki bangunan.

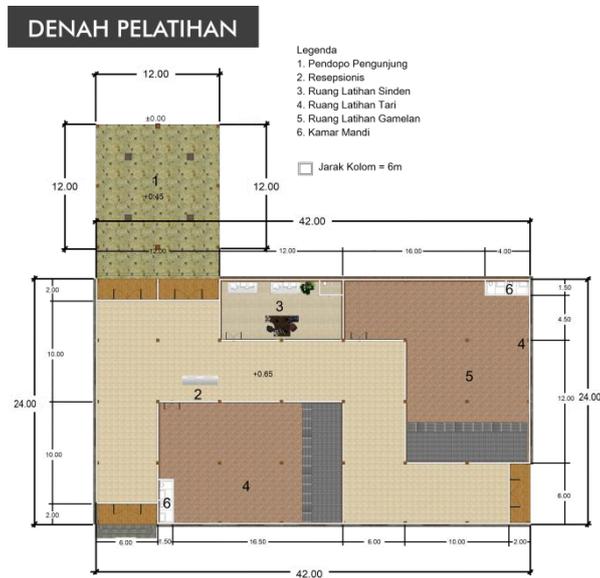
#### 2. Denah Gedung



Gambar 6.8 Denah Gedung Pameran  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Pada bangunan ini di jadikan tempat pameran karya seni lokal seperti lukisan dan kerajinan tangan warga lokal. Penempatan menjadi bangunan yang kedua di kunjungi karena untuk memperkenalkan hasil seni warga lokal dan juga agar drop barang tidak terlalu jauh dari area umum pada tapak.

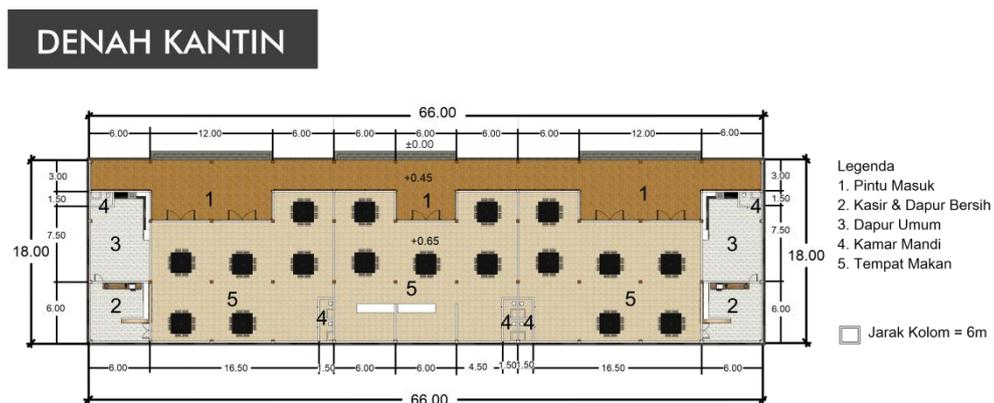
### 3. Denah Gedung



Gambar 6.9 Denah Gedung Pelatihan Seni  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Sebelum ketempat bangunan utama akan dipertunjukan terlebih dahulu jenis kesenian yang di wadahi jadi pada bangunan ketiga yang akan di kunjungi, akan diajak melihat tempat pelatihan seperti seni tari, sinden, wayang, dan jaranan.

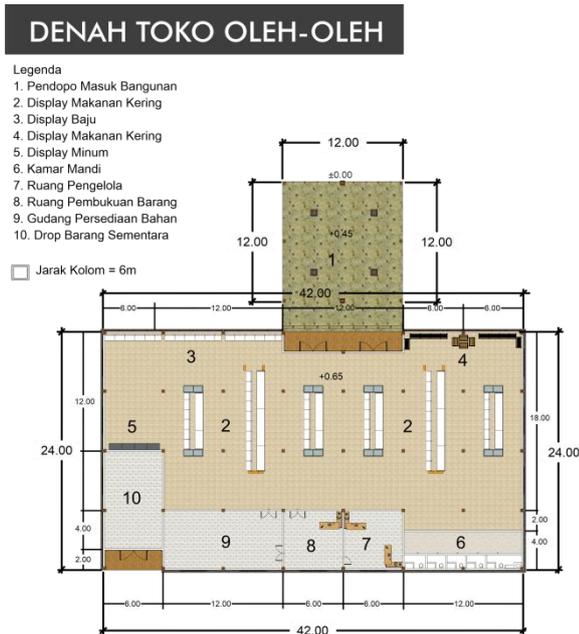
### 4. Denah Gedung



Gambar 6.10 Denah Gedung Kantin  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Untuk mengurangi jumlah pengantrian di tempat bangunan utama maka perlu di imbangi dengan bangunan yang dapat mengurangi jumlah kepadatan pengunjung. Salah satu tempat pada bangunan keempat yaitu bangunan kantin, sekaligus tempat untuk beristirahat.

## 5. Denah Gedung



Gambar 6.11 Denah Gedung Toko Oleh-oleh

Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Selain di kantin tempat pengurangan jumlah pengantrian di tempatkan juga bangunan kelima berupa tempat oleh-oleh. Barang yang di jual merupakan produk warga sekitar seperti batik koi Blitar, wajik kletik, sambel pecel, serta olahan blimbing.

## 6. Denah Gedung



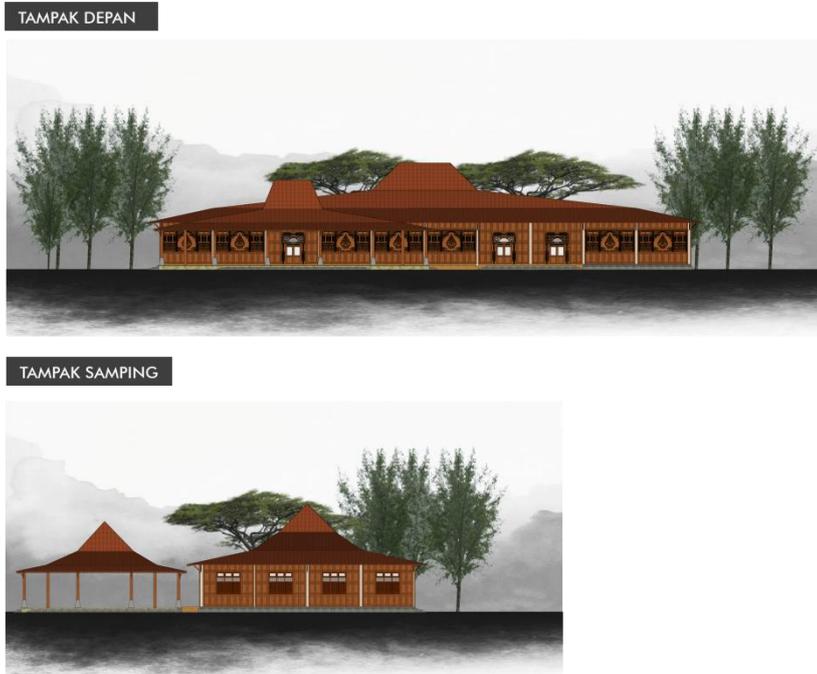
Gambar 6.12 Denah Pertunjuksn Seni

Sumber : Hasil Perancangan, 2021

Pada bangunan utama yaitu tempat pertunjukan seni akan mempertunjukan kesenian lokal seperti, tari emprak Blitar, wayang, jaranan, dan juga drama kolosal pemberontakan PETA Blitar. Di dalam ruangan juga disediakan tempat tunggu serta tempat pembelian jajanan ringan sembari menunggu memasuki ruangan pertunjukan.

Dalam perancangan Pusat Kreativitas Seni ini memiliki 2 fungsi bangunan, yaitu fungsi wadah pengembangan seni, dan juga fungsi pelestarian seni. Wujud dari pengaplikasian desain akan ditunjukkan dengan beberapa gambar arsitektural sebagai berikut ini:

### 1. Tampak Gedung Lobby & Kantor



**Gambar 6.13 Tampak Gedung Lobby & Kantor**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

### 2. Tampak Gedung Pameran Seni



**Gambar 6.14 Tampak Gedung Pameran Seni**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

### 3. Tampak Gedung Pelatihan Seni

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



Gambar 6.15 Tampak Gedung Pelatihan Seni  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

### 4. Tampak Gedung Kantin

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



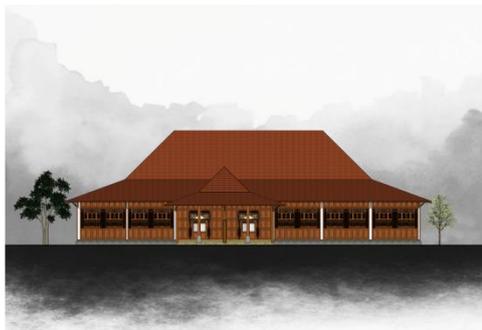
Gambar 6.16 Tampak Gedung Kantin  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 5. Tampak Gedung Toko Oleh-oleh

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



Gambar 6.17 Tampak Gedung Toko Oleh-oleh  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 6. Tampak Gedung Pertunjukan Seni

TAMPAK DEPAN



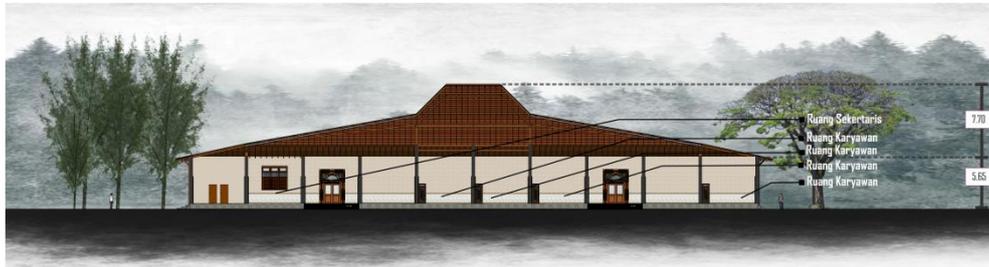
TAMPAK SAMPING



Gambar 6.18 Tampak Gambar Gedung Pertunjukan Seni  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 7. Potongan Gedung Lobby & Kantor

### POTONGAN A-A



### POTONGAN B-B



Gambar 6.19 Potongan Gedung Lobby & Kantor  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 8. Potongan Gedung Pameran Seni

### POTONGAN A-A



### POTONGAN B-B



Gambar 6.20 Potongan Gedung Pameran Seni  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 9. Potongan Pelatihan Seni

### POTONGAN A-A



### POTONGAN B-B



Gambar 6.21 Potongan Gedung Pelatihan Seni  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 10. Potongan Gedung Kantin

### POTONGAN A-A



### POTONGAN B-B



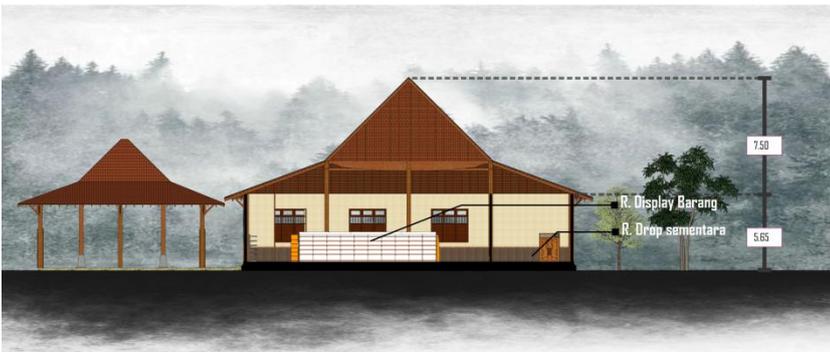
Gambar 6.22 Potongan Gedung Kantin  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 11. Potongan Gedung Toko Oleh-oleh

### POTONGAN A-A



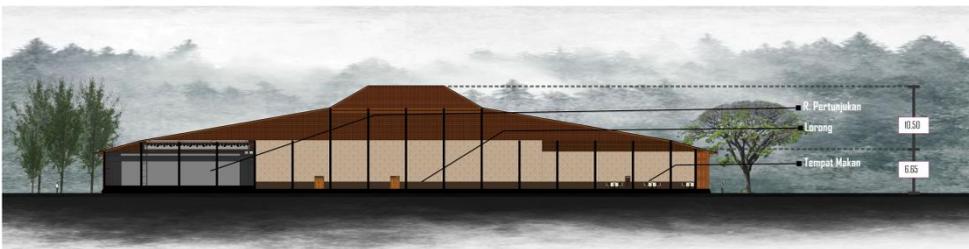
### POTONGAN B-B



Gambar 6.23 Potongan Gedung Toko Oleh-oleh  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 12. Potongan Gedung Pertunjukan Seni

### POTONGAN A-A



### POTONGAN B-B



Gambar 6.24 Potongan Gedung Pertunjukan Seni  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

### 13. Interior Bangunan

# INTERIOR BANGUNAN

## Lobby & Kantor

Interior lobby terbuka memanfaatkan pendopo khas rumah jawa dengan nuansa kayu untuk menciptakan kesan klasik.



Dalam interior ruang dalam kantor banyak menggunakan material perpaduan warna gelap dan terang yang diperoleh dari pemunculan motif kayu serta tembok tekstur untuk menciptakan kesan bangunan klasik.



Untuk interior ruang rapat dibuat sama dengan ruang sebelumnya karena lebih memfokuskan fungsi bangunan itu sendiri sebagai sebuah kantor sehingga banyak motif kayu yang muncul.



Pada ruangan resepsionis menggunakan motif yang sama dengan ruangan sebelumnya sehingga pengulangan motif kayu dan penggunaan tembok tekstur dan juga keramik marmer untuk pelengkap ruangan.

Gambar 6.25 Interior Bangunan  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

# INTERIOR BANGUNAN

Pameran



Pada Interior ruang pameran memunculkan tekstur kayu dari vinyl dinding dipadukan dengan perabot kayu dan juga keramik marmer motif putih marble untuk menciptakan kesan klasik.



Pada ruang display kerajinan tradisional seperti yoyo dan gangsing memunculkan nuansa klasik dari permainan redup dan terang dalam ruangan.



Pada ruang display seni kerajinan tangan berupa gendang menggunakan material kayu motif jati belanda sebagai sekat untuk membedakan antara display kesenian yang sebelumnya.



Pada ruangan diplay ini menampilkan potret sejarah di Blitar baik dari jaman kerajaan dan juga jaman penjajahan dahulu. Untuk ruangan ini masih mengambil tema seperti sebelumnya dan di bedakan dengan penataan perabotnya.

Gambar 6.26 Interior Bangunan  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

# INTERIOR BANGUNAN

## Pelatihan



Dalam interior tempat latihan gamelan dan dalam banyak menggunakan material kayu agar selaras dengan kesan rumah adat Jawa yang klasik serta untuk menunjang kesan pelatihan seni. Untuk tempat duduk sendiri di buat duduk di lantai karena di samakan dengan pemberi materi yang kebanyakan juga duduk di lantai juga menciptakan kesan santai.



Pengulangan penggunaan material kayu tempel pada ruang latihan sinden agar terkonsep dengan ruang sebelumnya. Hanya permainan perabot dengan warna-warna gelap yang membedakan dari ruang sebelumnya.

**Gambar 6.26 Interior Bangunan**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

# INTERIOR BANGUNAN

Kantin



Interior kantin meunculkan kesan gelap dan terang. Tektur kayu menjadi dominan setra permainan tektur vynil bata putih untuk memunculkan kontral dari gelap ke terang.



Dalam ruangan meja makan masaih menggunakan konsep yang sama hanya di bedakan perabotnya.



Untuk area dapur kotor penggunaan dinding tektur gelap yang dipadukan dengan keramik marmer putih untuk memunculkan nuansa gelap dan terang.



Sementara untuk dapur kering menggunakan dominan tektur kayu serta keramik marmer putih.

**Gambar 6.27 Interior Bangunan**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

# INTERIOR BANGUNAN

## Toko Oleh-oleh



Pada interior ruangan ini menggunakan konsep kesan gelap terang dari permainan tekstur vinyl kayu pada tembok serta motif bunga dari leses cuting pada tembok.



Pada ruangan rak oleh-oleh makanan kering masih menggunakan kesan gelap terang, ini cuma dibedakan dengan perabotnya saja.



Pengulangan kesan ruangan juga terjadi pada display makanan basah.



Pada display produk minuman dari sari belimbing juga menggunakan pengulangan kesan gelap dan terang.

Gambar 6.28 Interior Bangunan  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

# INTERIOR BANGUNAN

Pertunjukan



Nuansa interior panggung dengan mempertimbangkan warna abu-abu, kehitaman dan coklat. Selain itu ornamen yang di pakai juga mengambil beberapa motif candi serta tiang dari tekstur kayu untuk menguatkan karakter bangunan rumah tinggal jawa



Pada ruang kontrol audio interor menggunakan kesan gelap dan terang dari warna tekstur vinyl kayu serta keramik warna putih.



Untuk area beckstage menggunakan kesan gelap terang dari bangunan klasik dari wallpaper dinding serta tekstur vinyl kayu dipadukan dengan penggunaan keramik warna kecoklatan.



Untuk area loket juga menggunakan kesan gelap dan terang yang di gunakan pada ruangan sebelumnya.

Gambar 6.29 Interior Bangunan  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

## 14. Detail Arsitektur

Dalam detail arsitektur akan menjelaskan mengenai rincian dari suatu bangunan yang telah di rancang.

### DETAIL ARSITEKTUR



Pada detail interior akan membahas tentang ornamen dan gebyok sebagai ciri salah satu bentuk fisik rumah adat Jawa

#### ORNAMEN PINJEN



Pinjen adalah ornamen dinding pada rumah adat Jawa, pada rancangan kali ini menggunakan tempelan kayu ornamen pinjen kayu dengan ukiran gunung wayang pada tengahnya sebagai penambah estetika.



Di samping merupakan detail ukiran kayu gunung wayang yang di kombinasikan bentuk ukiran bunga pada sampingnya.

#### GEBYOK JAWA



Gebyok adalah penyekat atau dinding kayu pada rumah adat Jawa yang mempunyai ornamen ukiran beragam. Gebyok juga merupakan elemen dalam kesan bentuk fisik rumah Jawa.

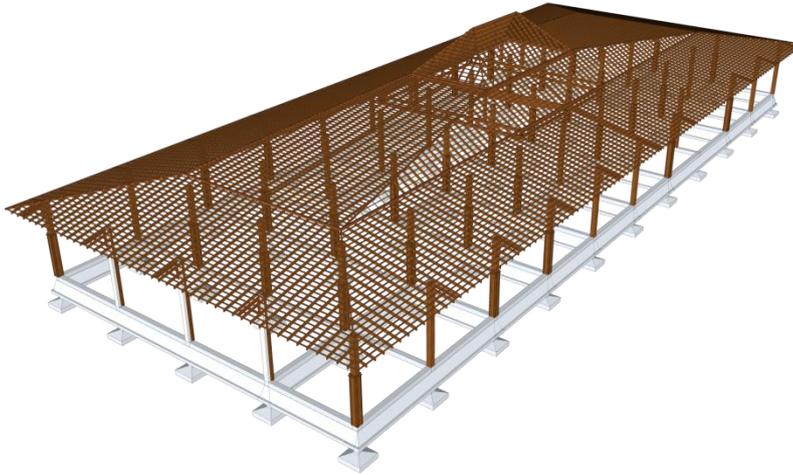


Motif gebyok yang di gunakan menggunakan ukiran bunga pada atasnya serta di padukan dengan motif sulur pada sampingnya.

**Gambar 6.30 Detail Arsitektur**  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021

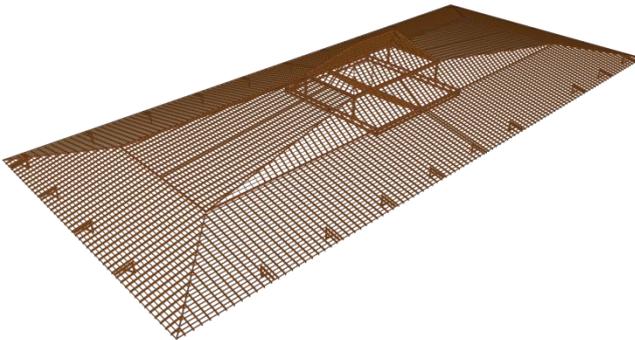
## DETAIL ARSITEKTUR

### STRUKTUR BANGUNAN



Struktur bangunan menggunakan joglo pada atapnya, setapak untuk pondasi dan juga menerus sebagai sambungan tiap temboknya,

### STRUKTUR ATAP



Struktur atap menggunakan struktur Joglo watah ampitan.

### STRUKTUR PONDASI



Pondasi setapak digunakan karena untuk kekuatan struktur bentang lebar yang satu lantai di padukan dengan pondasi menerus pada dinding-dindingnya.

Gambar 6.31 Detail Arsitektur  
Sumber : Hasil Perancangan, 2021



## **BAB 7**

### **PENUTUP**

#### **7.1. Kesimpulan**

Bangunan dirancang untuk memecahkan permasalahan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar tentang pengadaan sarana dan prasarana pengembangan seni. Perancangan ini juga sebagai penampungan wadah pelestarian seni lokal kota blitar untuk di kenalkan kepada masyarakat sekitar maupun wisatawan.

Di lain sisi Kota Blitar merupakan kota dengan persemayamnya presiden RI pertama yaitu Soekarno sehingga keberadaan cirri khas suatu daerah yang setiap tahun di kunjungi wisatawan perlu di tonjolkan. Khususnya seni lokal daerah, perlu adanya regenerasi dan juga wadah memperkenalkan seni daerah agar tidak tergerus oleh perkembangan jaman. Sehingga pemilihan pendekatan yaitu *Extending tradition*, karena mengutip dan menghadirkan kembali nuansa masa lalu yang dikemas secara inovatif kemas sekarang.

Penghadiran kembali yang di maksud, adalah tentang bangunan rumah tinggal Jawa sebagai kaidah perancangan kali ini. dengan tidak melupakan unsure kebudayaan yang di angkat juga untuk menegaskan kalau bangunan perancangan adalah objek seni.

#### **7.2. Saran**

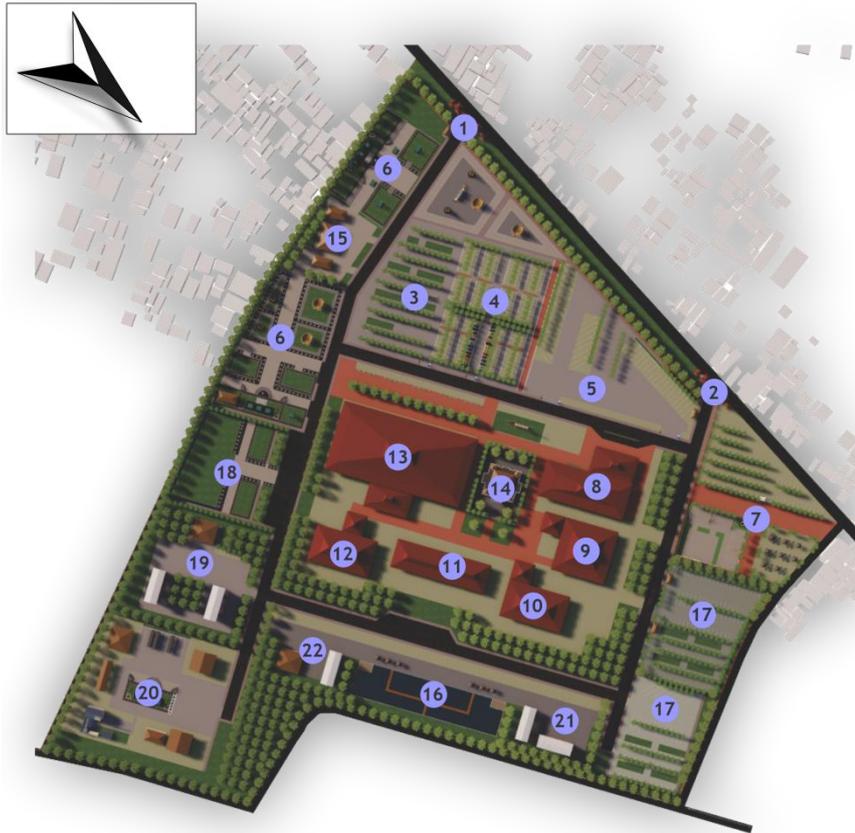
Dalam mengarjakan laporan perancangan ini berdasarkan pengamatan dan data yang di kumpulkan oleh penulis sehingga apabila ada terdapat ketidak sesuaian akan menjadi bahan masukkan agar desain lebih berkembang

## DAFTAR PUSTAKA

2016. *Tari Emprak Karya DimasPramuka Admaji*. Makalah dibuat oleh Anggi Mentari, Surakarta
2018. *Tradisi Rampogan Macan Di Blitar Dengan Visualisasi Wayang Beber Sebagai Ide Penciptaan Busana Pesta*. Makalah dibuat oleh Nirmala Agustianingsih, Surakarta
- Badan Perancangan Pembangunan Daerah Kota Blitar, (2016), *Statistika Kota Blitar 2016*, Bappeda Kota Blitar. Blitar
- Badan Pusat Statistika Kota Blitar. 2018. *Kota Blitar Dalam Angka 2018*. BPS Kota Blitar. Blitar
- Dailyarch.2015. *The Fuzhou Strait Culture and Art Centre*. dalam [https://www.archdaily.com/904225/the-fuzhou-strait-culture-and-art-centre-pes-architects?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_projects](https://www.archdaily.com/904225/the-fuzhou-strait-culture-and-art-centre-pes-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects), diakses tanggal 4 Januari 2020.
- Dal Co, Francesco, 1995. *Tadao Ando Complete Works*. China: Phaidon Press Limited, English Edition.
- Departmen Pendidikan Nasional, (2008), *Pedalangan*, jilid I, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta
- Departmen Pendidikan Nasional, (2008), *Seni Teater*, jilid II, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar.2017.*Rencana Kerja Dinas Pariwisata dan kebudayaan Kota Blitar Tahun Anggaran 2018*. dalam <http://ppid.blitarkota.go.id/dokumen/1680.pdf>, diakses tanggal 8 Januari 2020
- Ditwdb, 2019. *Reog Bulkiyo, Diciptakan oleh Para Prajurit Diponegoro*.Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan.dalam <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/reog-bulkiyo-diciptakan-oleh-para-prajurit-diponegoro>, diakses tanggal 9 Januari 2020.
- Doelle, Leslie E. (1990). *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
- Dwi Zahrotul, M. (2018). *Fungsi Dan Makna Simbolik Kesenian Jaranan Jur Ngasihlan Desa Sukorejo Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar*. Surabaya : MUDRA Jurnal Seni Budaya. Vol 33, No. 2 :173-174

- Mediastika, C. E. (2005). *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek, Jilid 2 Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga
- Pemerintah Kota Blitar. 2011. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Blitar Tahun 2011-2030*. dalam [http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file=digital/192128-\[\\_Konten\\_\]-Konten%20E2407.pdf](http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file=digital/192128-[_Konten_]-Konten%20E2407.pdf), diakses pada 9 Januari 2020
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta Balai Pustaka
- Septian Indah, P. (2017). *Strategi Komunitas Seni Pelajar Proklamator Blitar Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Anggotanya Melalui Pementasan Teater*. Surabaya : Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol o5, No. 02 :577-591
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Widodo, Tanggul, 2017. Reog Bulkiyo.Pemerintah Desa Kemloko. dalam <http://kemloko.info/index.php/potensi-2/item/112-sejarah>, diakses tanggal 9 Januari 2020.
- William S.W. LIM, Tan Hock Beng, 1998. *Contemporary Vernacular*.Singapore : Tien Wah Press

## LAMPIRAN



### Legenda

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. Pintu Masuk             | 11. G. Kantin                |
| 2. Pintu Keluar            | 12. G. Oleh-Oleh             |
| 3. Parkir Motor Pengunjung | 13. G. Pertunjukan           |
| 4. Parkir Mobil Pengunjung | 14. Mushola                  |
| 5. Parkir Bus Pengunjung   | 15. Rest Area Sopir          |
| 6. Taman                   | 16. Embung Air               |
| 7. Panggung Terbuka        | 17. Parkiran Karyawan        |
| 8. Lobby Utama             | 18. Ruang Terbuka Hijau      |
| 9. G. Pameran              | 19. Sumber Air Bersih        |
| 10. G. Pelatihan           | 20. TPS & Pengolahan Sampah. |
|                            | 21. Tandon & Pompa Air Masuk |
|                            | 22. Pompa Air Keluar         |

Lampiran 1 Gambar Arsitektural Site Plan  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



**Legenda**

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. Pintu Masuk             | 11. G. Kantin                |
| 2. Pintu Keluar            | 12. G. Oleh-Oleh             |
| 3. Parkir Motor Pengunjung | 13. G. Pertunjukan           |
| 4. Parkir Mobil Pengunjung | 14. Mushola                  |
| 5. Parkir Bus Pengunjung   | 15. Rest Area Sopir          |
| 6. Taman                   | 16. Embung Air               |
| 7. Panggung Terbuka        | 17. Parkiran Karyawan        |
| 8. Lobby Utama             | 18. Ruang Terbuka Hijau      |
| 9. G. Pameran              | 19. Sumber Air Bersih        |
| 10. G. Pelatihan           | 20. TPS & Pengolahan Sampah. |
|                            | 21. Tandon & Pompa Air Masuk |
|                            | 22. Pompa Air Keluar         |

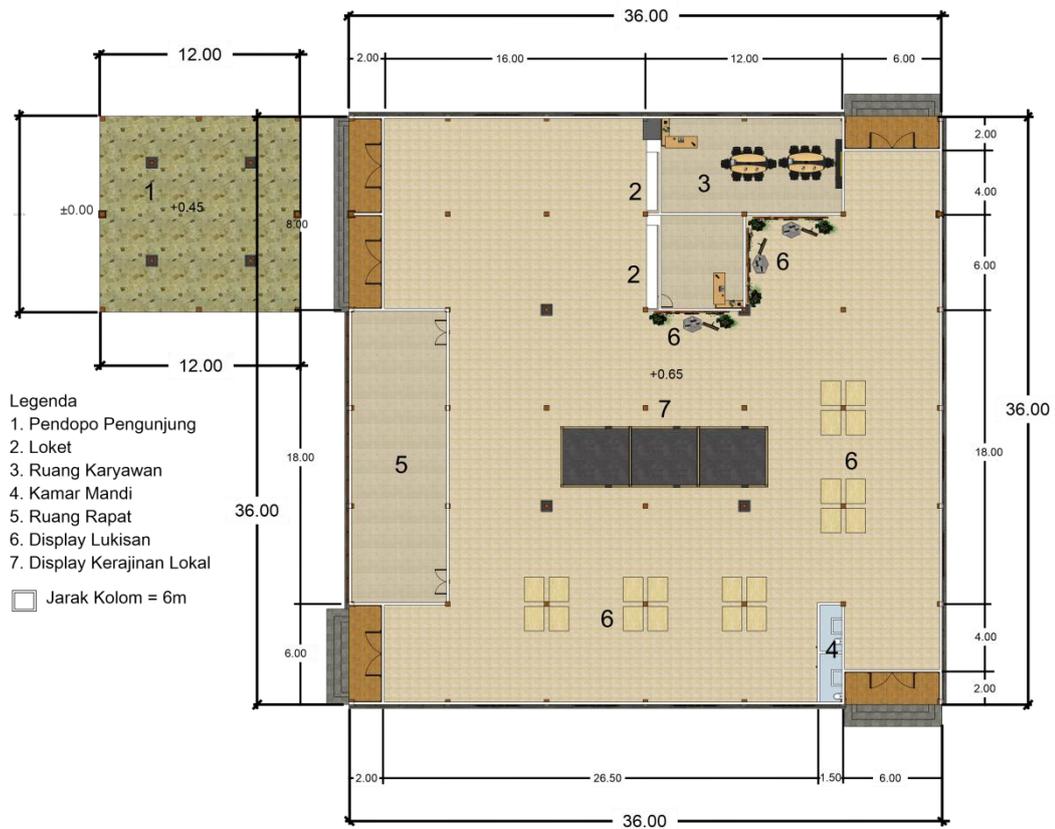
Lampiran 2 Gambar Arsitektural Layout Plan  
 Sumber: Hasil Rancangan, 2021

## DENAH LOBBY & KANTOR



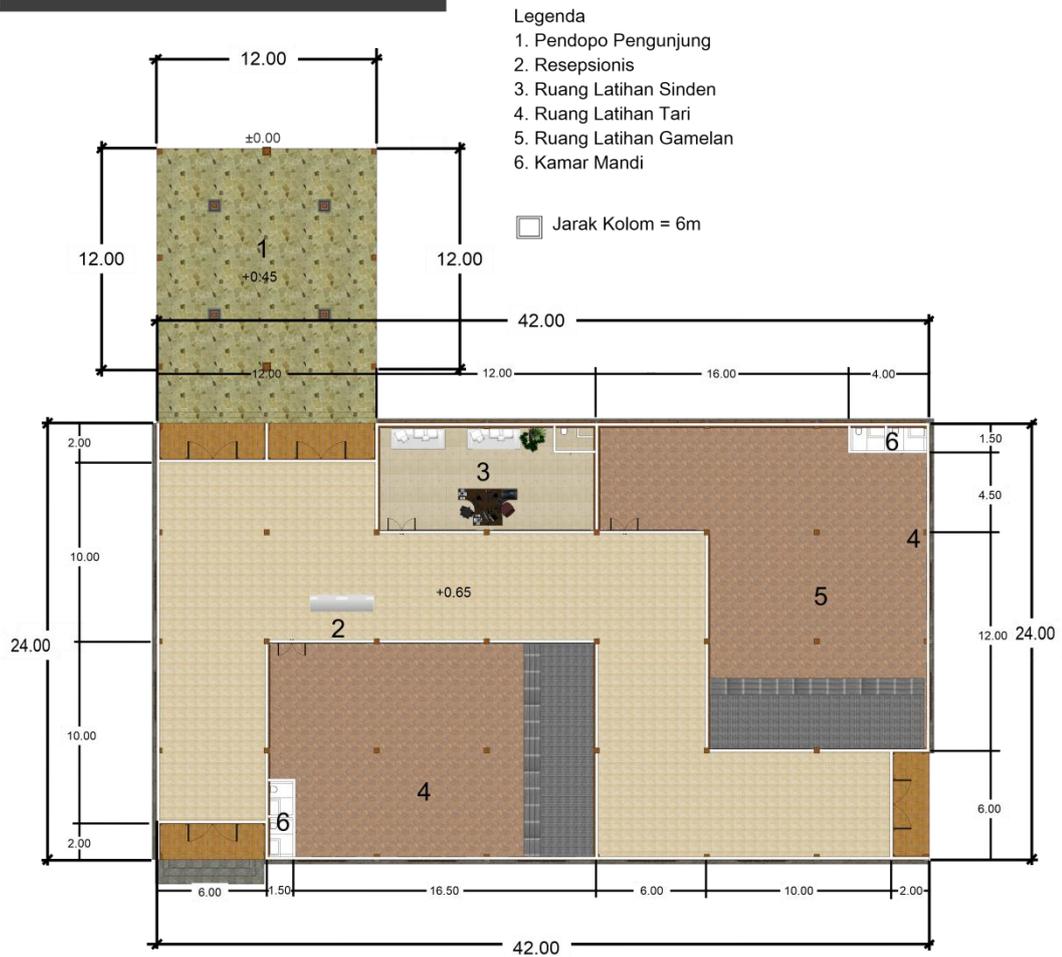
Lampiran 3 Gambar Arsitektural Denah Lobby & Kantor  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

## DENAH PAMERAN



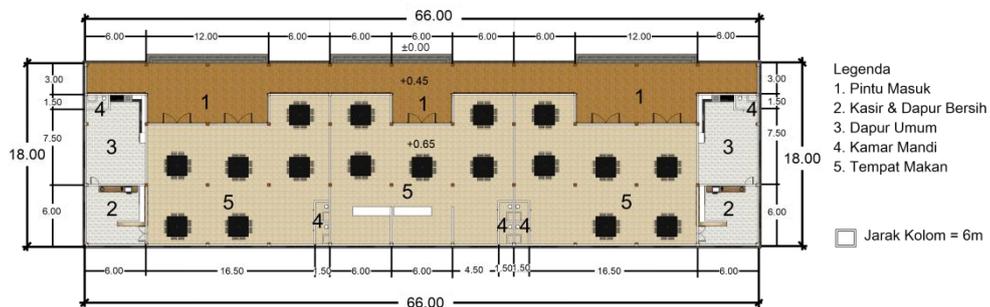
Lampiran 4 Gambar Arsitektural Denah Pameran  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

## DENAH PELATIHAN



Lampiran 5 Gambar Arsitektural Denah Pelatihan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

## DENAH KANTIN



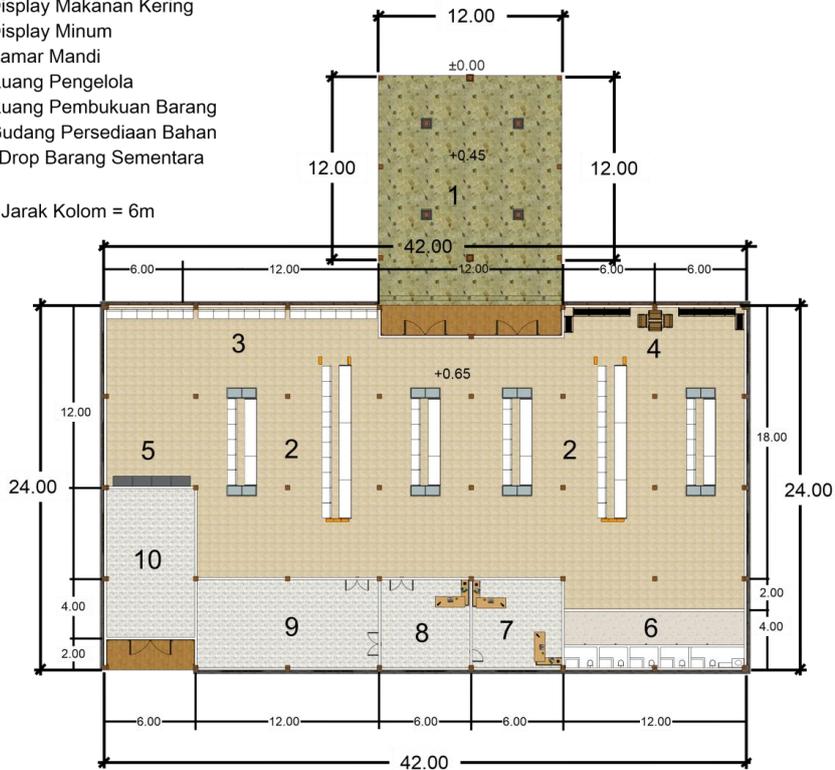
Lampiran 6 Gambar Arsitektural Denah Kantin  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

## DENAH TOKO OLEH-OLEH

### Legenda

1. Pendopo Masuk Bangunan
2. Display Makanan Kering
3. Display Baju
4. Display Makanan Kering
5. Display Minum
6. Kamar Mandi
7. Ruang Pengelola
8. Ruang Pembukuan Barang
9. Gudang Persediaan Bahan
10. Drop Barang Sementara

□ Jarak Kolom = 6m



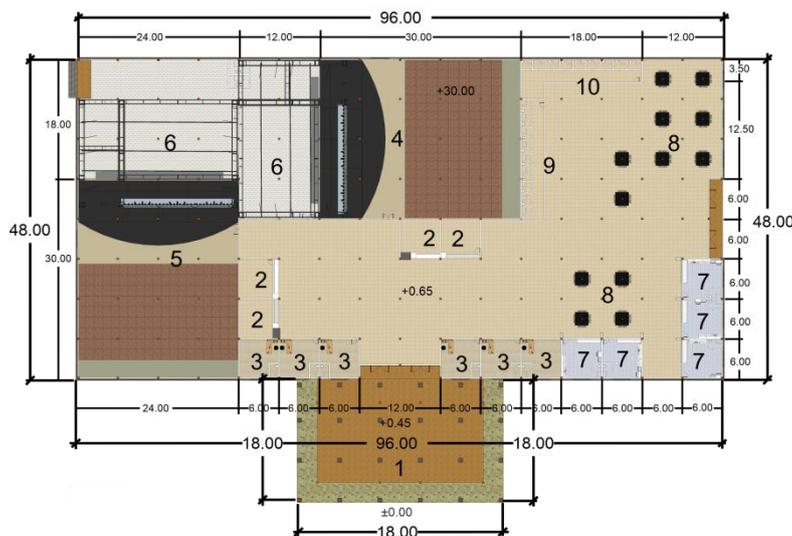
Lampiran 7 Gambar Arsitektural Denah Toko Oleh-oleh  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

## DENAH PERTUNJUKAN SENI

### Legenda

1. Pendopo Masuk Bangunan
2. Loket
3. Ruang Kerja
4. Panggung Pertunjukan Wayang
5. Panggung Pertunjukan Tari
6. Beckstage
7. Kedai Makanan Ringan
8. Tempat Makan
9. Toilet Wanita
10. Toilet Pria

□ Jarak Kolom = 6m



Lampiran 8 Gambar Arsitektural Denah Pertunjukan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



Lampiran 9 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Lobby & Kantor  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



Lampiran 10 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Pameran  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



Lampiran 11 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Pelatihan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING

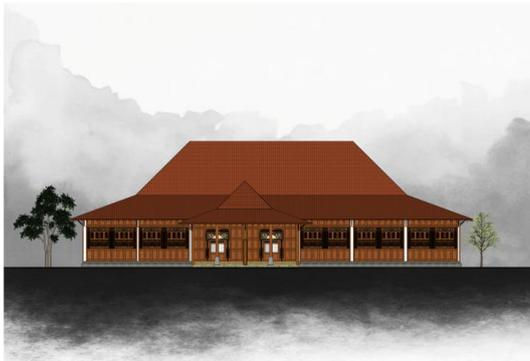


Lampiran 12 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Kantin  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



Lampiran 13 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Toko Oleh-oleh  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

TAMPAK DEPAN

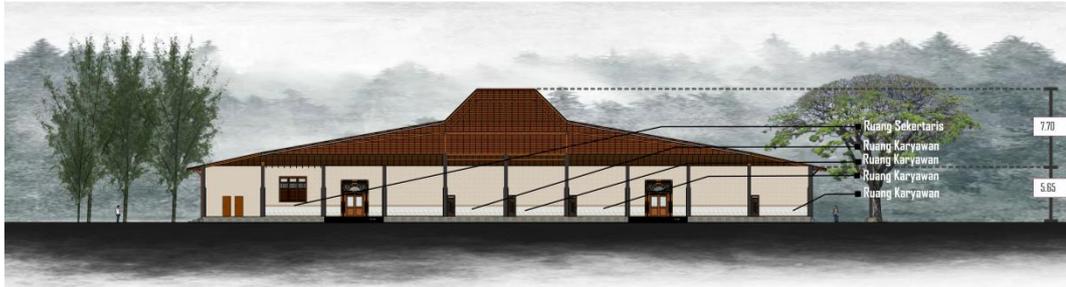


TAMPAK SAMPING



Lampiran 14 Gambar Arsitektural Tampak Bangunan Pertunjukan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

**POTONGAN A-A**



**POTONGAN B-B**

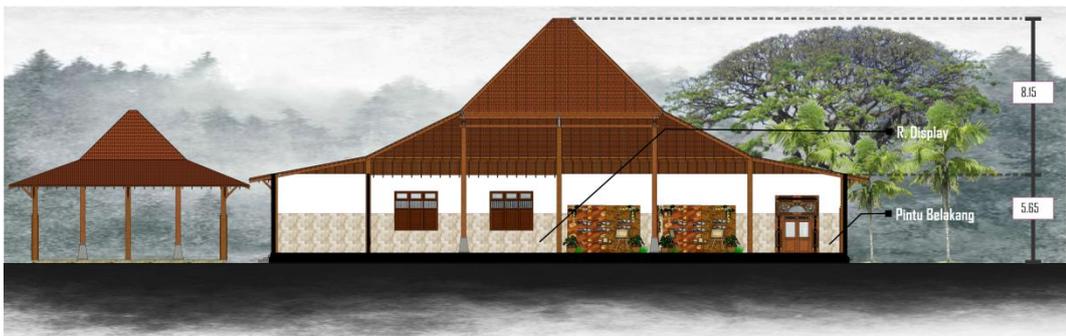


Lampiran 15 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Lobby & Kantor  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

**POTONGAN A-A**



**POTONGAN B-B**



Lampiran 16 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Pameran Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

**POTONGAN A-A**



**POTONGAN B-B**



**Lampiran 17 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Pelatihan Seni**  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

**POTONGAN A-A**

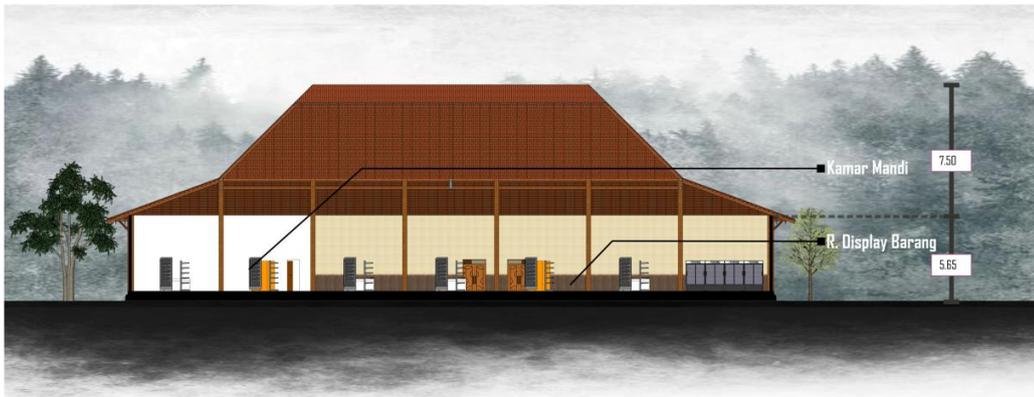


**POTONGAN B-B**

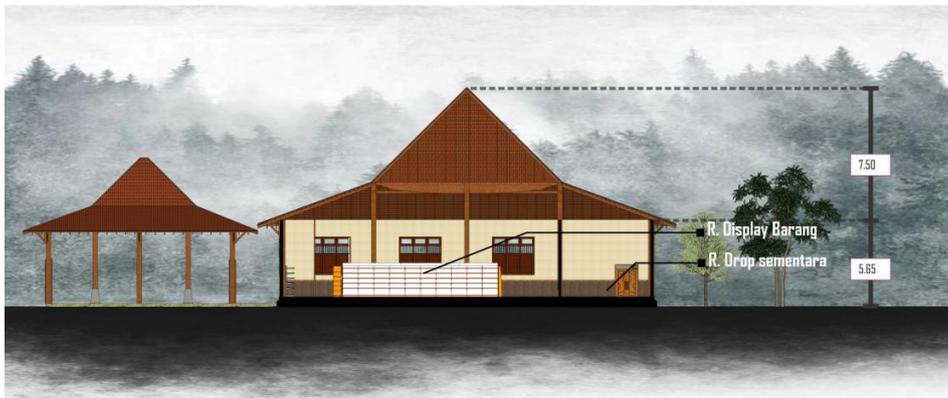


**Lampiran 18 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Kantin**  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

### POTONGAN A-A

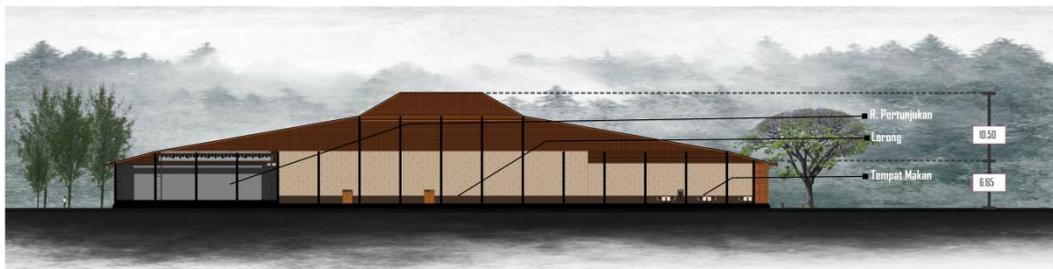


### POTONGAN B-B



Lampiran 19 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Toko Oleh-oleh  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

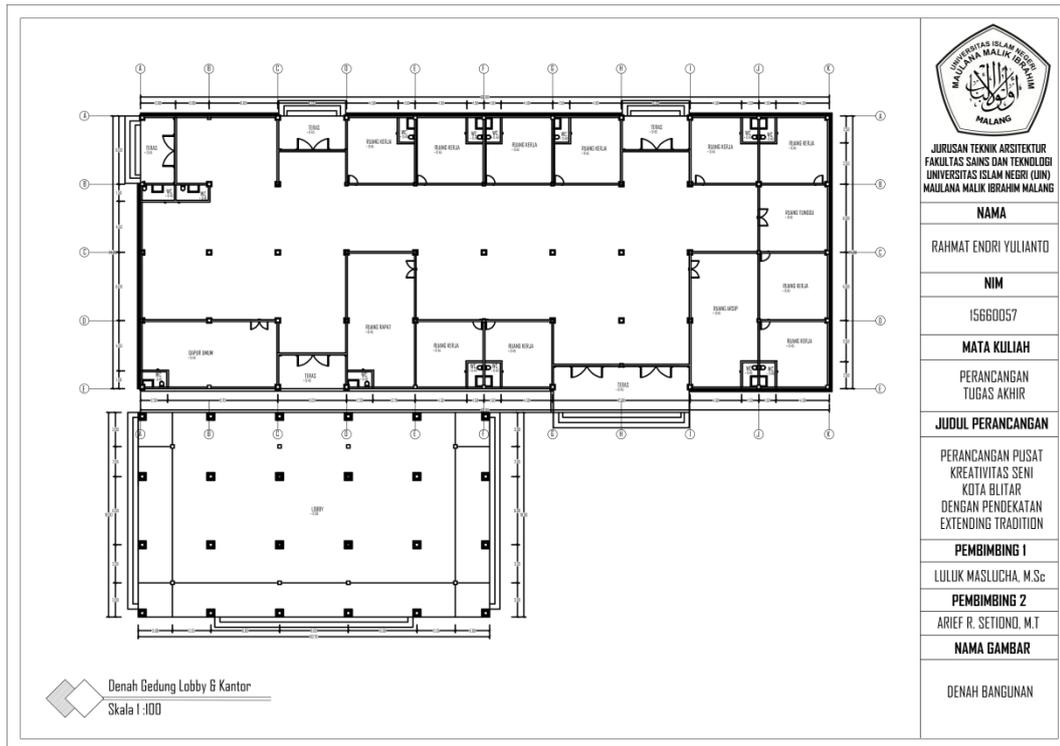
### POTONGAN A-A



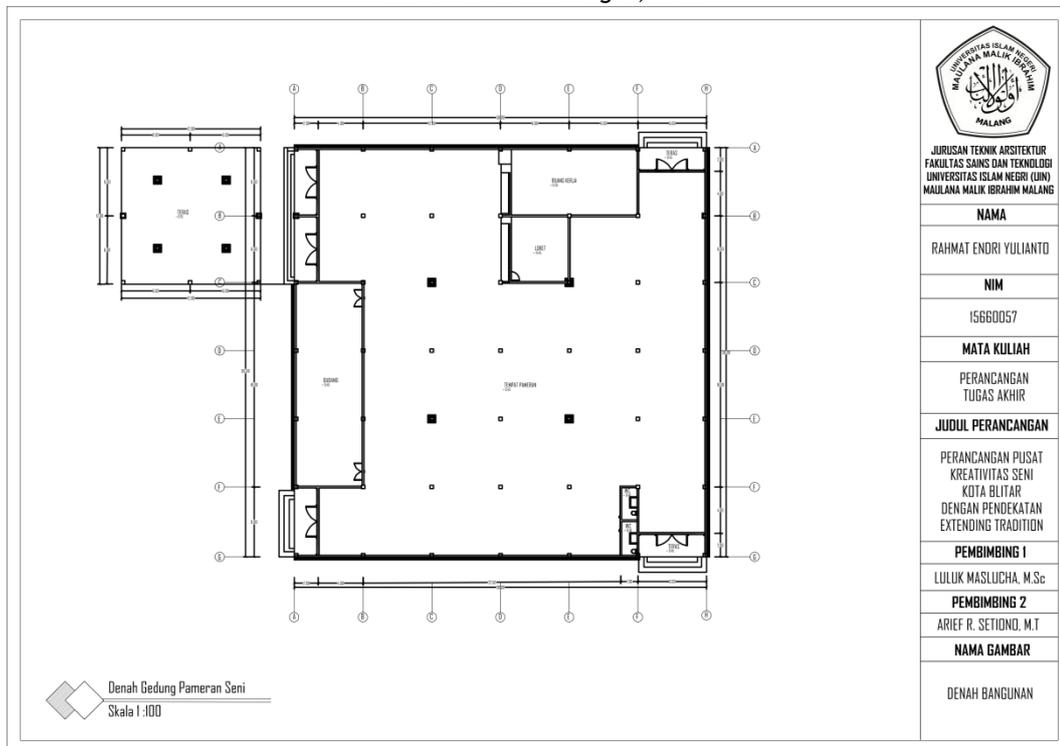
### POTONGAN B-B



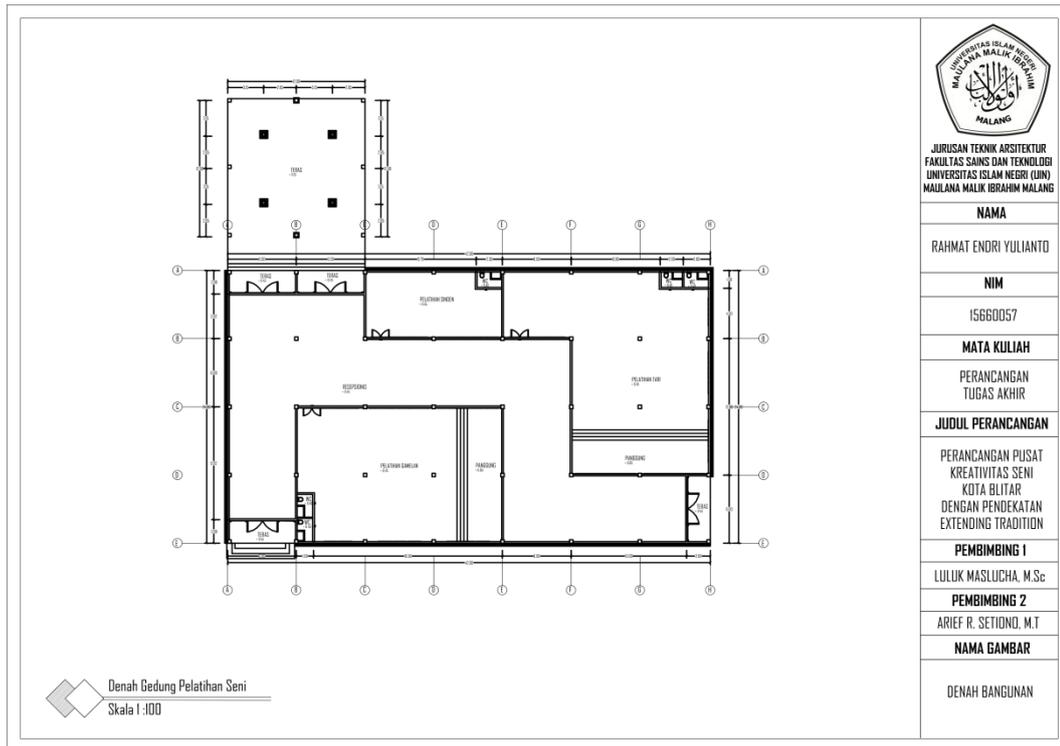
Lampiran 20 Gambar Arsitektural Potongan Bangunan Pertunjukan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



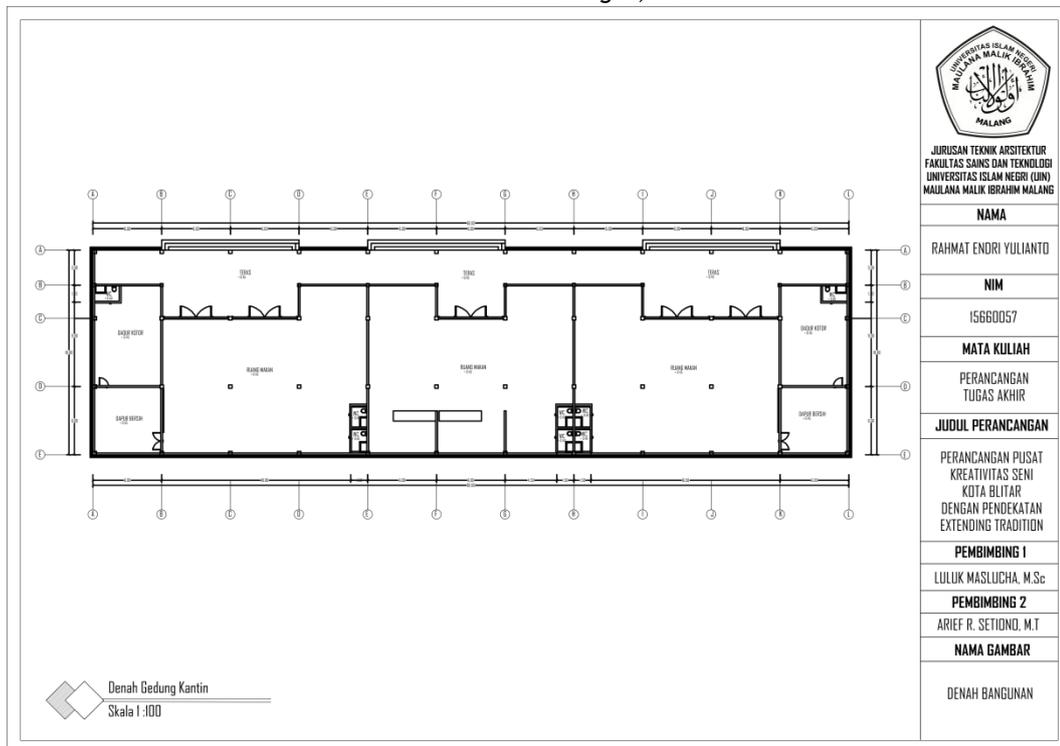
Lampiran 21 Gambar Kerja Denah Lobby & Kantor  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



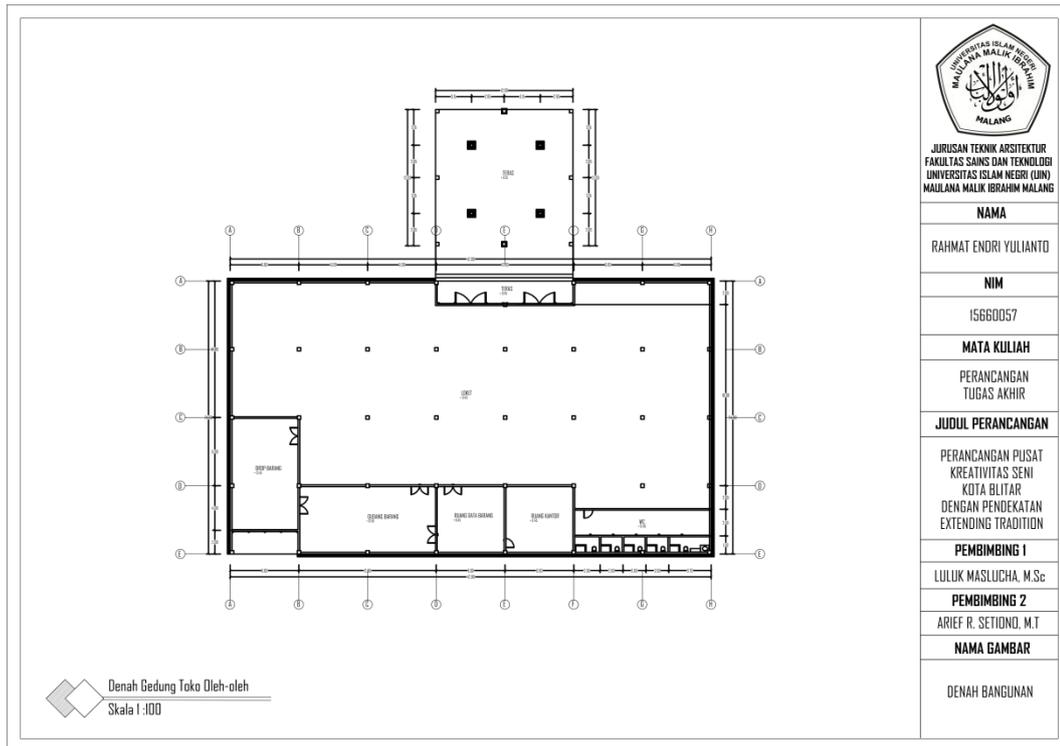
Lampiran 22 Gambar Kerja Denah Pameran Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



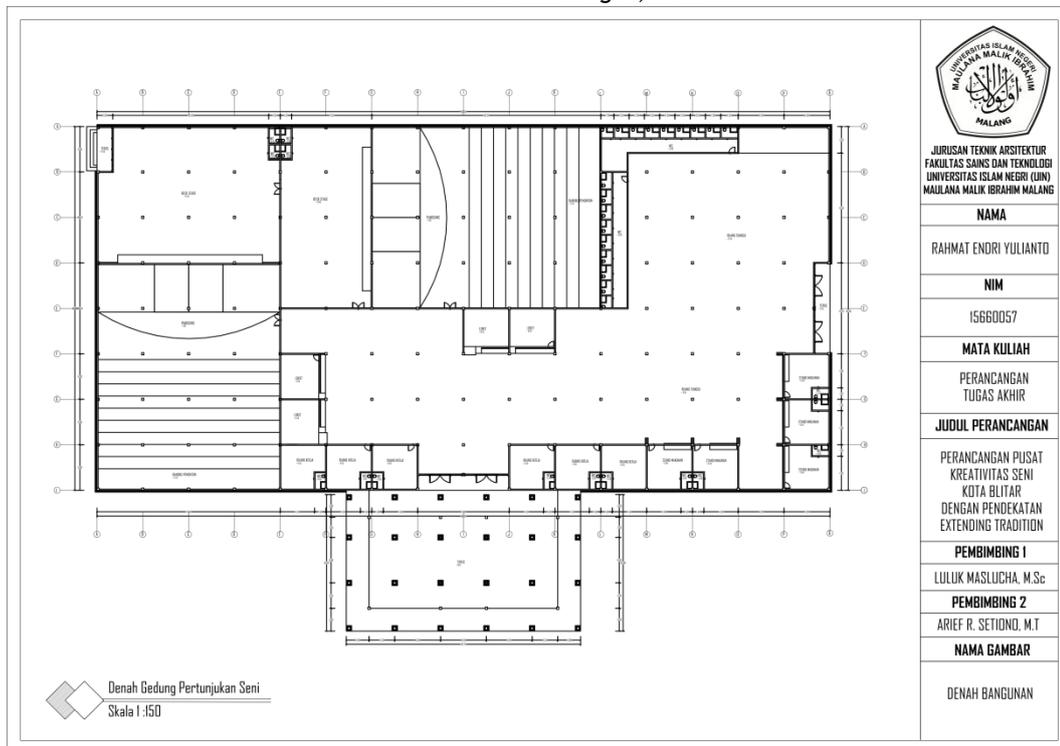
Lampiran 23 Gambar Kerja Denah Pelatihan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



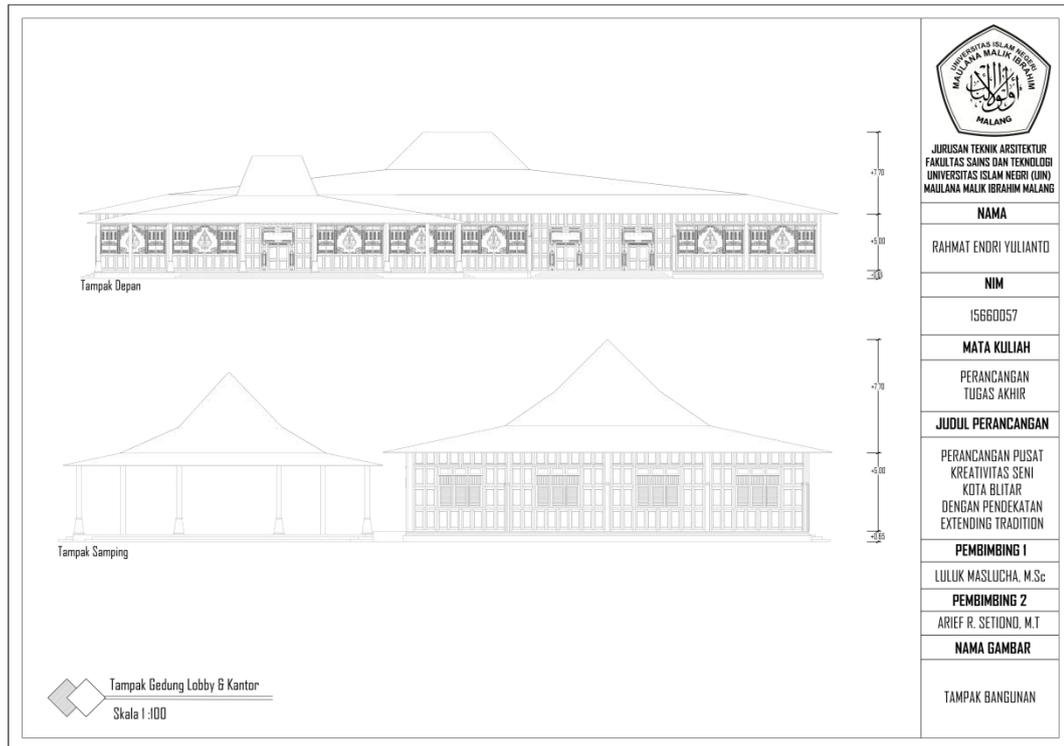
Lampiran 24 Gambar Kerja Denah Kantin  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



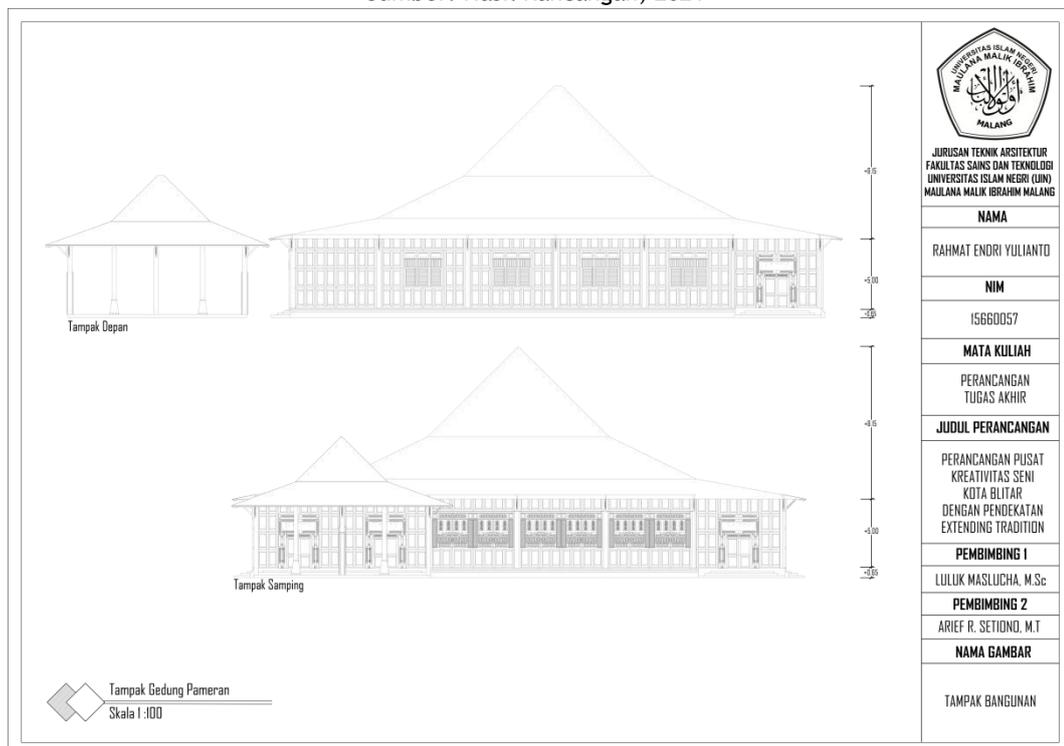
Lampiran 25 Gambar Kerja Denah Toko Oleh-oleh  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



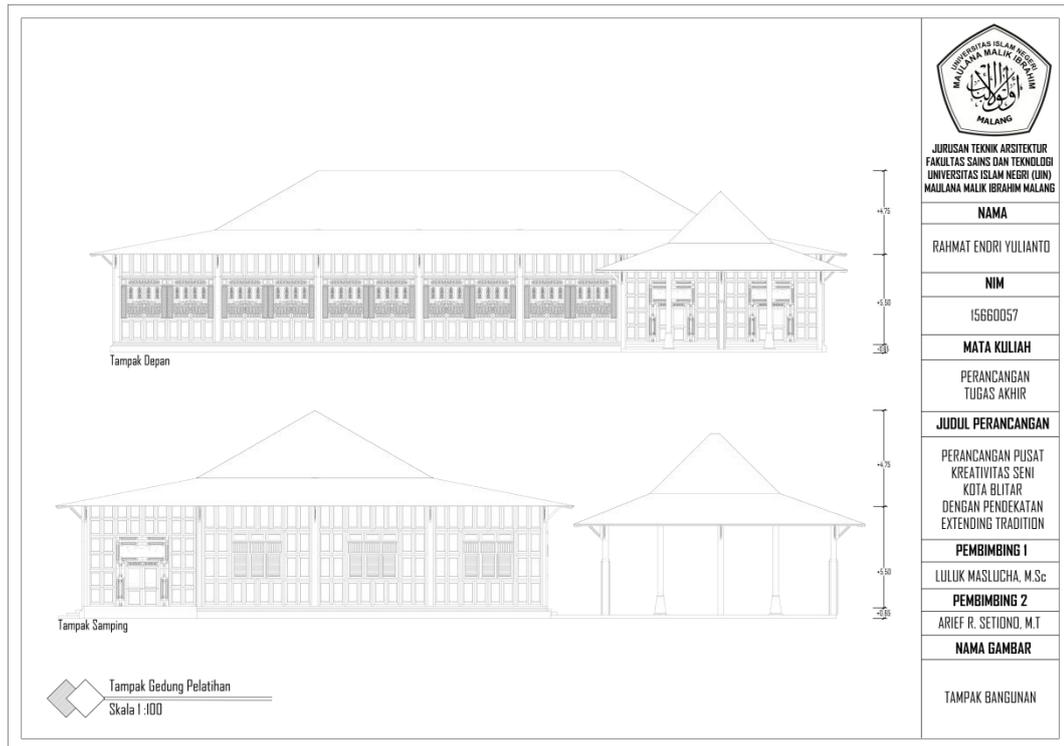
Lampiran 26 Gambar Kerja Denah Pertunjukan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



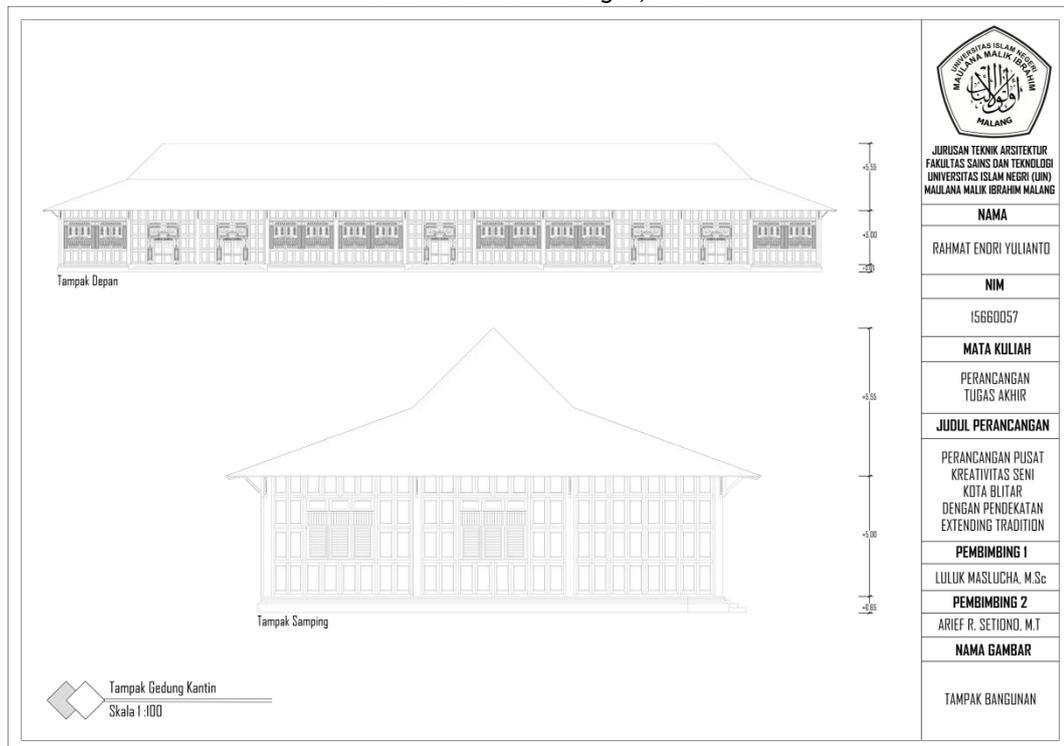
Lampiran 27 Gambar Kerja Tampak Bangunan Lobby & Kantor  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Lampiran 28 Gambar Kerja Tampak Bangunan Pameran Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



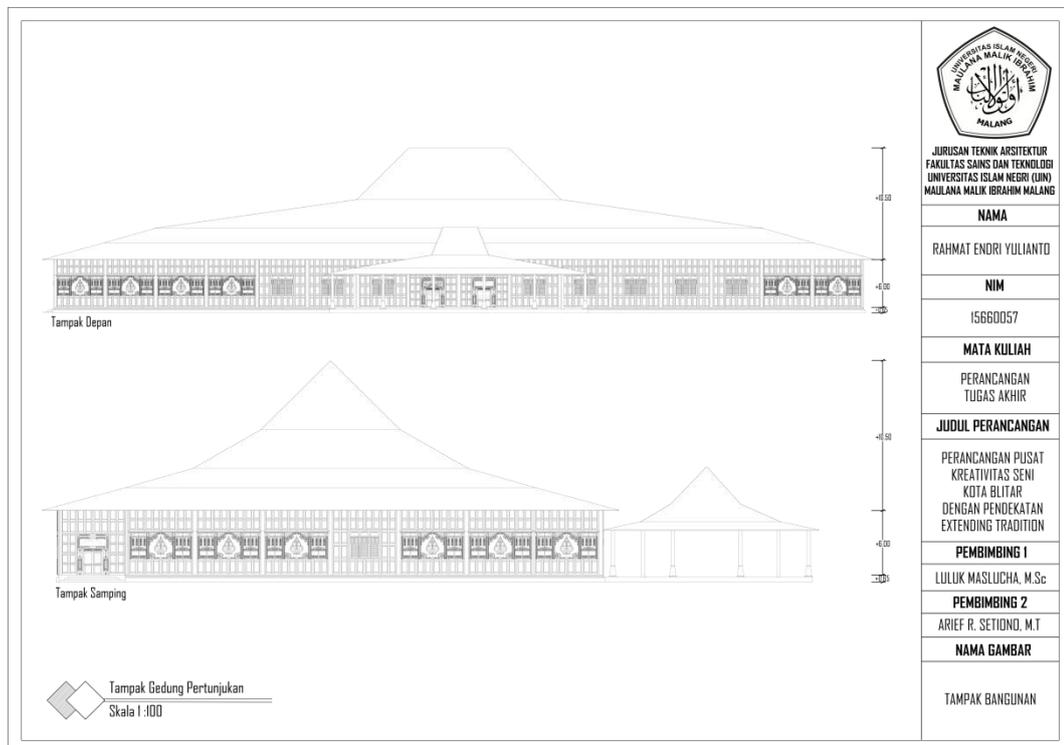
Lampiran 29 Gambar Kerja Tampak Bangunan Pelatihan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



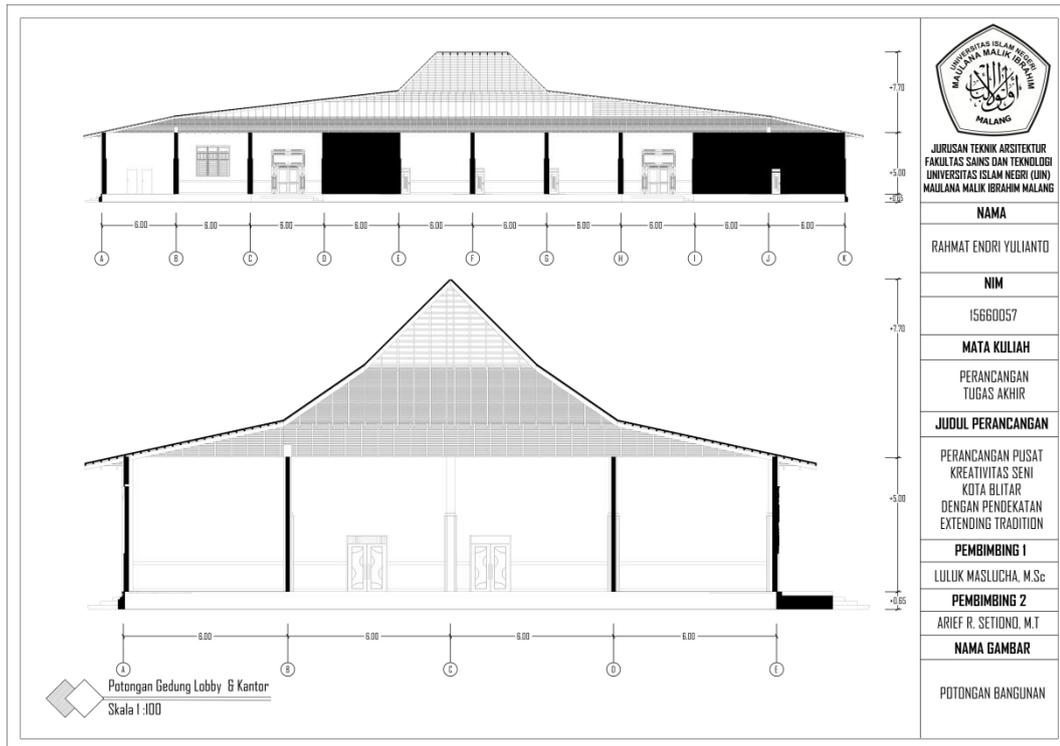
Lampiran 30 Gambar Kerja Tampak Bangunan Kantin  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



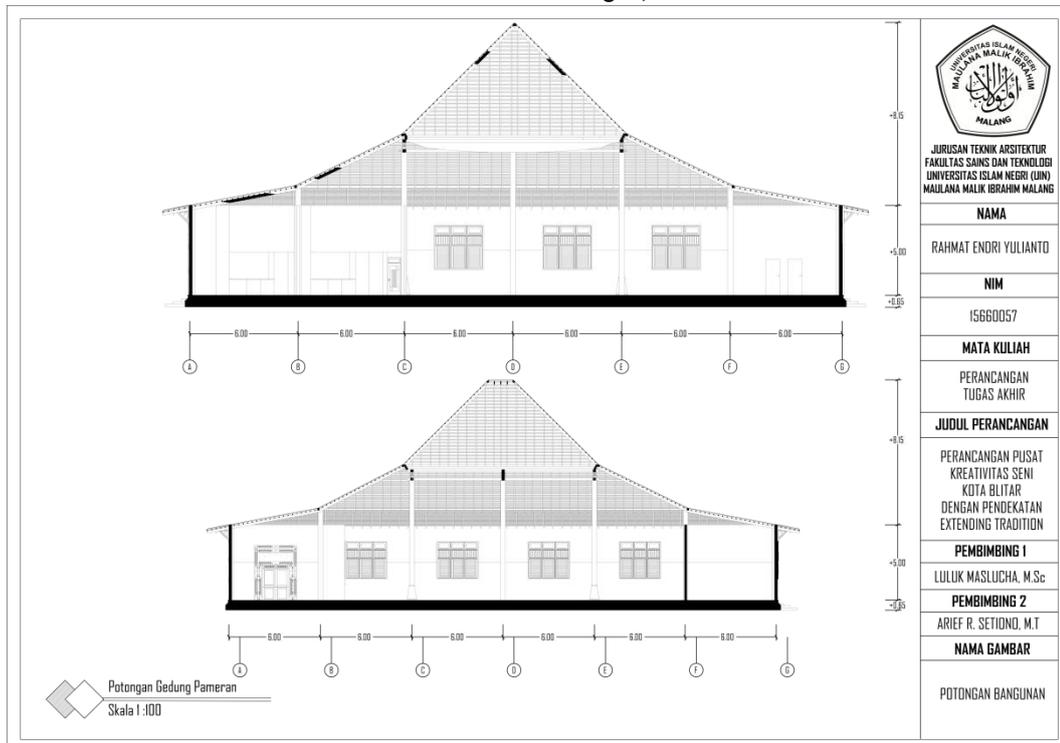
Lampiran 31 Gambar Kerja Tampak Bangunan Toko Oleh-pleh  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



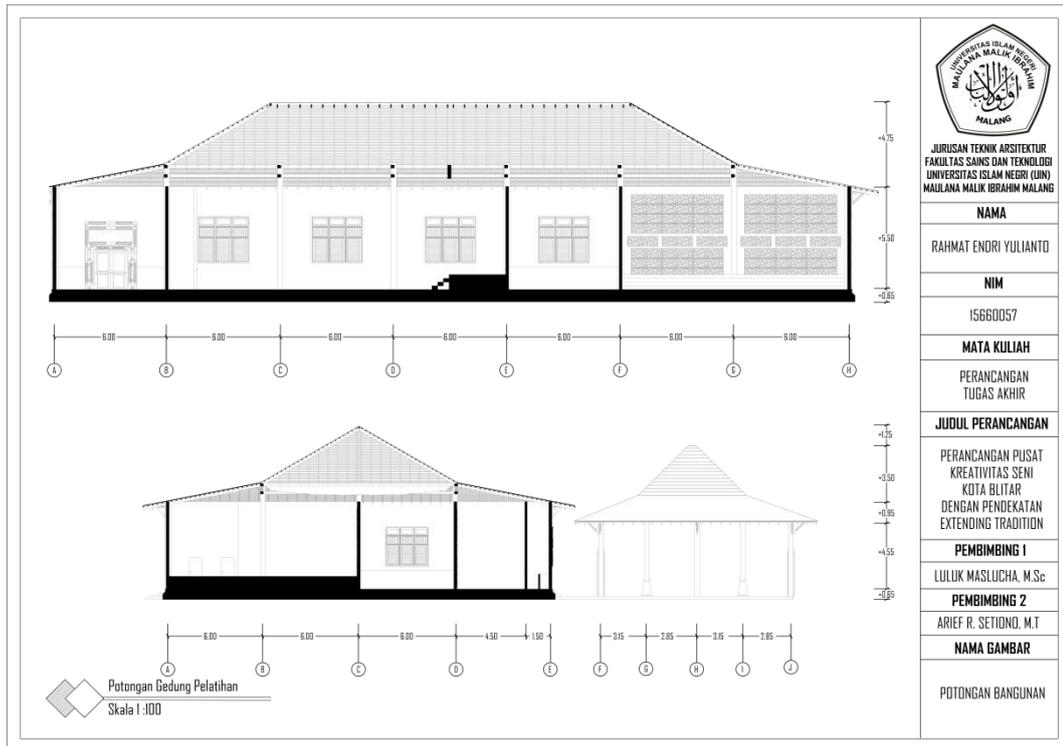
Lampiran 32 Gambar Kerja Tampak Bangunan Pertunjukan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



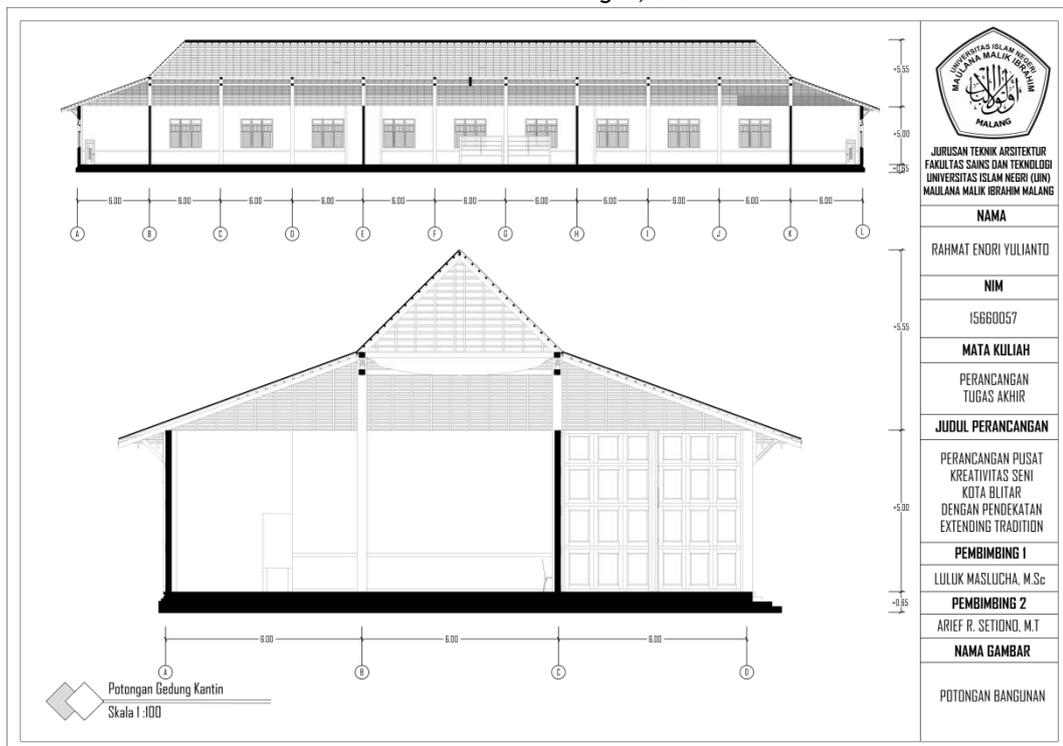
Lampiran 33 Gambar Kerja Potongan Bangunan Lbby & Kantor  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



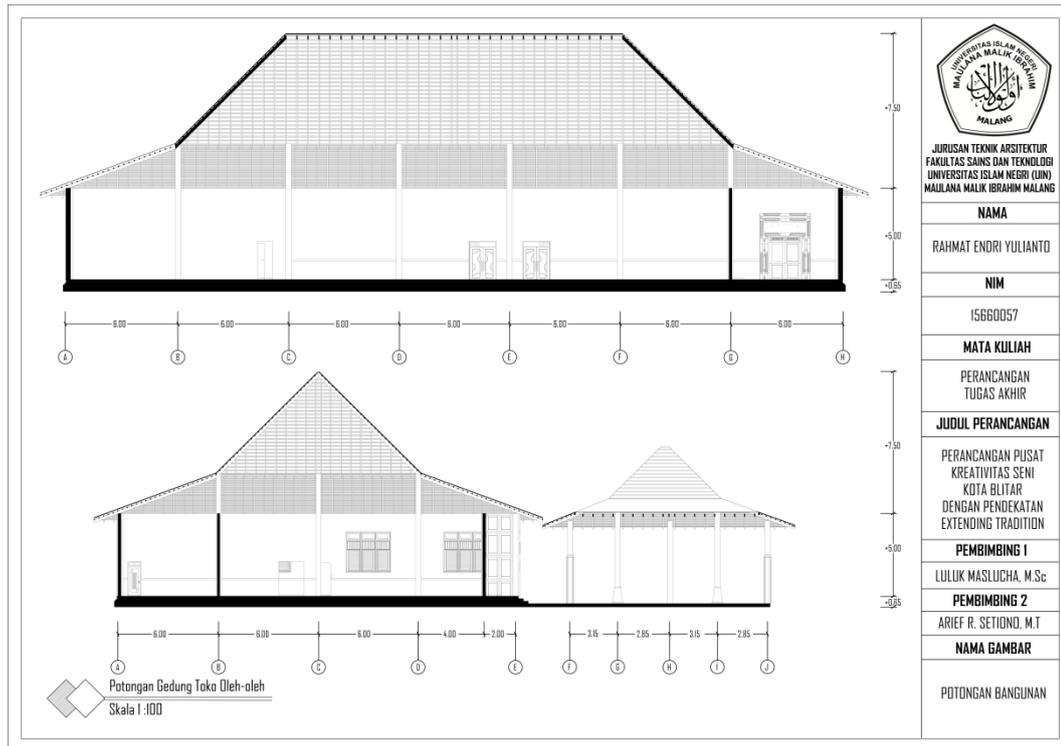
Lampiran 34 Gambar Kerja Potongan Bangunan Pameran Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



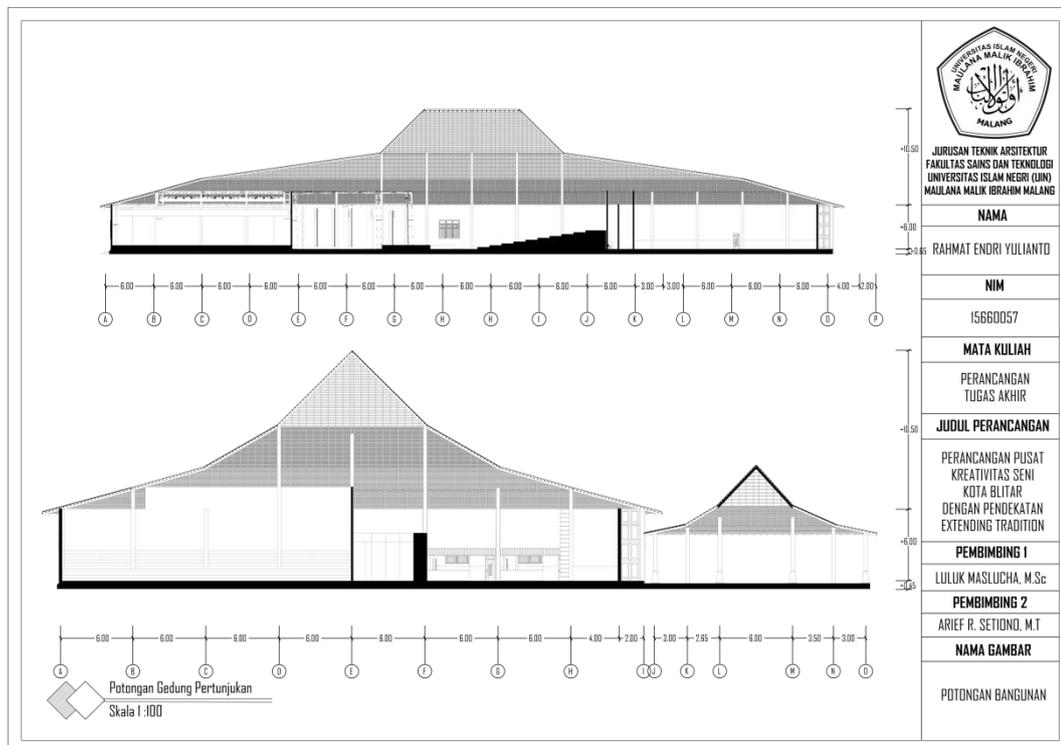
Lampiran 35 Gambar Kerja Potongan Bangunan Pelatihan Seni  
 Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Lampiran 36 Gambar Kerja Potongan Bangunan Kantin  
 Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Lampiran 37 Gambar Kerja Potongan Bangunan Toko Oleh-oleh  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021



Lampiran 38 Gambar Kerja Potongan Bangunan Pertunjukan Seni  
Sumber: Hasil Rancangan, 2021

