

**PERANCANGAN PUSAT SENI BUDAYA MINANGKABAU DI
KOTA PARIAMAN
(TEMA: *RE-INTERPRETING TRADITION*)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan kepada:
Universitas Islam Negeri (UIN)
Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik**

**Oleh:
UTIYA SOVIATI
NIM. 11660040**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
2015**



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

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Utiya Soviati

NIM : 11660040

Fakultas/Jurusan : SAINS DAN TEKNOLOGI/ Teknik Arsitektur

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di
Kota Pariaman

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil karya saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur jiplakan, maka saya bersedia untuk mempertanggungjawabkan serta diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 27 November 2015
Yang membuat pernyataan,

Utiya Soviati
NIM. 11660040

**PERANCANGAN PUSAT SENI BUDAYA MINANGAKABAU DI KOTA
PARIAMAN
(TEMA: *RE-INTERPRETING TRADITION*)**

TUGAS AKHIR

Oleh:
**UTIYA SOVIATI
NIM. 11660040**

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Tarranita Kusumadewi, MT.
NIP. 19760416 200604 2 001**

**Arief Rakhman S, MT.
NIP. 19790103 200501 1 005**

Malang, 27 November 2015

**Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

**Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003**

**PERANCANGAN PUSAT SENI BUDAYA MINANGKABAU DI KOTA
PARIAMAN
(TEMA: RE-INTERPRETING TRADITION)**

TUGAS AKHIR

**Oleh:
UTIYA SOVIATI
NIM. 11660040**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Tanggal 27 November 2015

Menyetujui :
Tim Penguji

Susunan Dewan Penguji

Penguji Utama : Aldrin Y. Firmansyah, MT. (_____)
NIP. 19770818 200501 1 001

Ketua Penguji : Pudji Pratitis Wismantara, (_____)
MT
NIP. 19731209.200801.1.007

Sekretaris : Arief Rakhman Setiono, MT. (_____)
NIP. 19790103 200501 1 005

Anggota : Andi Baso Mappaturu, MT. (_____)
NIP. 19780630.200604.1.001

**Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

**Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003**

ABSTRAK

Soviati, Utiya. 2014. Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Pariaman.
Dosen Pembimbing
Tarranita Kusumadewi, M.T dan Ir. Arief Rakhman S, M.T

Kata kunci : Budaya, Pusat Seni Budaya Minangkabau, *Reinterpreting Tradition*

Budaya merupakan cara hidup yang dimiliki oleh sebuah kelompok dan diturunkan dari generasi ke generasi. Budaya menjadi penting bagi keberadaan suatu kelompok, karena dapat menjadi identitas dari kelompok tersebut, terutama di Indonesia. Berbagai etnis terdapat di Indonesia, mulai dari Jawa, Tionghoa, Minang, Bugis dan berbagai etnis lainnya. Minangkabau merupakan salah satu etnis di Indonesia yang sangat menjunjung tinggi adat istiadat, agama yang dianut, dan kaya akan budaya. Namun, seiring perkembangan zaman, budaya tersebut mulai ditinggalkan, bahkan dilupakan sama sekali. Hal ini terjadi karena berbagai faktor, diantaranya mulai menjamur berbagai budaya asing dimasyarakat yang lebih diminati bahkan ditekuni, sedangkan budaya sendiri tidak dikembangkan dan malah dilupakan, dan kurangnya pengetahuan mengenai budaya tersebut. Faktor-faktor inilah yang mengancam tergesernya keberadaan budaya Minangkabau yang telah ada.

Permasalahan tersebut agaknya dapat terselesaikan dengan menyediakan wadah untuk memperkenalkan budaya Minangkabau di zaman yang serba moderen ini. Tentunya dalam penyediaan wadah tersebut perlu dilakukan langkah-langkah yang dapat menjadi solusi pada masalah budaya dan kondisi lokasi yang dipilih.

Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau ini mengusung tema *Reinterpreting Tradition* sebagai pendekatan perancangan untuk mendapatkan solusi rancangan yang diinginkan berdasarkan permasalahan yang ada. Kemudian dilakukan analisa terhadap objek dan konsep yang matang pada rancangan. Sehingga di dapat solusi disain yang diinginkan dan dibutuhkan.

ABSTRACT

Soviati, Utiya. 2014. The Designing of Minangkabau Arts and Culture Center at Pariaman. Thesis Advisors Tarranita Kusumadewi, M.T and Ir. Arief Rakhman S, M.T

Keywords: Culture, Minangkabau Arts and Culture Center, Reinterpreting Tradition

Culture is a way of life of a group of people which is inherited from every generation. Culture is very important as an identity of the group, particularly in Indonesia. There are a lot of ethnic groups in Indonesia like Javanese, Chinese, Minang, Bugis, and many more. Minangkabau is one of Indonesian ethnic group highly honoring their customs and religion and having a rich culture. However, as the change of era, the culture of Minangkabau begins to be abandoned and even totally forgotten. Several factors appear to be the cause including the domination of foreign culture among the society, people who forget and do not develop their own culture, and the lack of people knowledge towards their own culture. These factors definitely threaten the existence of Minangkabau culture itself.

Actually, the problems can be solved by providing a medium to introduce Minangkabau culture in this modern era. As the provision of the medium, it is certainly necessary to figure out some soluble actions and suitable place to be chosen.

The designing of Minangkabau Arts and Culture Center carries a theme which is *Reinterpreting Tradition* as the designing approach to gain the desired designing solutions based on the existing problems. An analysis towards object and concept of the final design then will be held. Thus, the soluble design wanted can be achieved.

الملخص

صفية، أوتي. ٢٠١٤. إبتكار مركز الفن والثقافة منح كبوي ببرامن.

المربيّ ترينيت كسمادوى، م.ت و إر. عارف رحمن، س.م.ت

الكلمات المهمة: الثقافة، إبتكار مركز الفن والثقافة منح كبوي، إعادة التفسير التقليد

الثقافة طريقة الحياة التي ملكتها المجموعة وخفّضت من جيل إلى جيل الآخر. إنّ الثقافة مهمة لأحوال تلك المجموعة، لأنّها علامة لهم خاصة في إندنسي. هناك قبائل متناوعة في إندنسي، كجاوى وصيّ ومنج كبو وبوجس وغيرها. منح كبو قبيلة من قبائل التي شرفت العرف والدين واغتنى بالثقافة في إندنسي. ولكنّ الآن تركت وأنسيت تلك الثقافة بتسمية الزمان. وقع هذا الحال لإسباب كثيرة، منها إنتشار الثقافة الغربية التي أرغب فيها المجموعة والجهد فيها. ولكنهم ينسون عن ثقافتهم وأقلّ علمهم ومعرفتهم فيها. تلك المسئلة التي هدّدت حال ثقافة مننج كبوي الحاضر.

أما طريقة لإنتهاء تلك المسئلة بتزوّد المكان الخاص لتعريف ثقافة مننج كبوي في الزمان الحديث كالآن.

إبتكار مركز الفن والثقافة منح كبوي يحمل الموضوع إعادة التفسير التقليد نهجا في الإبتكار لإيجاد حلّ الإبتكار الذي رغب بالمسئلة الموجود. ثمّ يحلّل الموضوع والمفهوم في الإبتكار بعد ذلك، حتّى وجد عنه حلّ في الإبتكار الذي هو مرعوب فيه.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan Rahmat, Taufik, Hidayah dan Inayah-Nya. Kemudian sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang diutus sebagai nabi yang terakhir dan telah memperjuangkan dan menyebarkan agama islam sesuai perintah-Nya.

Puji syukur Alhamdulillah karena Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Pariaman, dapat terselesaikan tepat pada waktunya dan diberikan kemudahan serta kelancaran. Penulis menyadari bahwa sebagai manusia kita tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Maka, melalui tulisan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan seminar tugas akhir ini. Terutama kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu, baik berupa pikiran, tenaga, waktu, dukungan dan motivasi demi terselesaikannya laporan seminar tugas akhir ini. Secara khusus ucapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Ayahanda Drs. Zulbaidi dan Ibunda tercinta Yefni, S.pd, terima kasih atas segala do'a, kepercayaan, dari segala bentuk materi, cinta kasih yang tiada hentinya, serta motivasi yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis mampu untuk terus maju dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar

2. *Uda* tersayang Husnul Fuadi yang selalu setia membantu adiknya, mencari buku referensi, hingga menemani survei lokasi dari pagi hingga malam hari, dan selalu memberi saran dan motivasi agar tugas akhir ini cepat terselesaikan sebagaimana mestinya
3. Raissusidqi, adik tersayang yang selalu mendoakan kakaknya agar segera lulus dan menantikan kepulangan kakaknya
4. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
5. Bapak Dr. Agung Sedayu, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus penguji seminar tugas akhir yang telah memberikan kritik dan saran membangun bagi penulis, yang sangat berguna bagi perkembangan dan penyelesaian laporan ini.
6. Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T dan Bapak Arief Rakhman S, M.T selaku dosen pembimbing yang rela meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, memberikan pengarahan, saran dan kritik membangun yang sangat membantu penulis.
7. Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, MT. selaku penguji utama yang telah memberikan kritik dan saran membangun bagi penulis, yang sangat berguna bagi perkembangan dan penyelesaian laporan ini.
8. Bapak Pudji P. Wismantara, MT. selaku sekretaris penguji yang telah memberikan kritik dan saran membangun bagi penulis, yang sangat berguna bagi perkembangan dan penyelesaian laporan ini.

9. Bapak Agus Subaqin, MT, selaku koordinator mata kuliah tugas akhir atas pengarahan dan motivasinya.
10. Bapak Andi Baso Mappaturi, M.T, selaku dosen wali dan dosen agama yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, motivasi, dan semangat kepada penulis;
11. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Teknik Arsitektur yang telah tulus ikhlas membimbing, mengajarkan ilmu, dan memberi banyak wawasan kepada penulis;
12. Bapak dan Ibu staf karyawan Jurusan Teknik Arsitektur yang memberikan fasilitas penunjang kepada penulis;
13. Sahabat-sahabat terbaikku Nida Nur Rahman, Shabrina Farah Romanda, Riza Chofyannida, Siti Lutfia N.F, Laily Ilarosmaria, dan Khairina Fadhillah, atas dukungan, semangat, dan keceriaan dalam ikatan persahabatan.
14. Teman-temanku seperjuangan angkatan 2011 seluruhnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas semangat, keceriaan, motivasi, kekompakan, serta bantuannya selama ini. Terima kasih atas kenangan yang telah kita lalui bersama.
15. Kakak-kakak angkatan 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 atas segala referensinya yang sangat membantu, serta adek-adek angkatan 2012, 2013, 2014, 2015 terimakasih atas semangatnya dan menjadikan saya sebagai teman dan keluarga di Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;

16. Serta kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu . Sekiranya hanya beberapa ucapan terimakasih yang penulis ucapkan, penulis menyadari tentunya laporan ini banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan datang dari semua pihak, sehingga nantinya laporan ini dapat menjadi lebih baik.

Wassalamuallaikum Wr Wb.

Malang, 27 November 2015

Utiya Soviati
NIM. 11660040



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR ORISINILITAS KARYA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Latar Belakang Objek	1
1.1.2 Latar Belakang Tema	4
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	6
1.5 Batasan	7
1. Batasan Lokasi	7
2. Batasan Obyek	7
3. Batasan Subyek	8
4. Batasan Tema	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Obyek	9
2.1.1 Definisi obyek	9
2.1.2 Sejarah Minangkabau	11
2.1.3 Seni Budaya Minangkabau	14
a. Silek	15
b. Seni Tari Minangkabau	17
c. Musik Daerah Minangkabau	22
d. Seni Budaya Tabuik	25
e. Drama Tradisional Minangkabau	28
2.1.4 Arsitektur Minangkabau (Rumah Gadang)	30
2.2. Tinjauan Arsitektural	39
2.2.1. Fungsi Utama	39
1. Ruang Latihan	39
2. Gedung Pertunjukan	45
2.2.2. Fungsi Sekunder	53
1. Perpustakaan	53
2. Galeri Seni	55
2.2.3. Fungsi Penunjang	58
1. Food Court	58
2. Masjid	59
3. Parkir	60
2.3 Tinjauan Tema <i>Reinterpreting Tradition</i>	65

2.4	Integrasi Keislaman	69
2.4.1	Kajian Keislaman Terhadap Objek	70
2.4.2	Kajian Keislaman Terkait Tema	73
2.5	Gambaran Umum Lokasi	75
2.6	Studi Banding	79
BAB III METODE PERANCANGAN		
3.1	Perumusan Ide Rancangan	100
3.2	Identifikasi Masalah	101
3.3	Pengumpulan Data	102
3.4	Analisis Perancangan	104
3.5	Konsep Perancangan	106
3.6	Skema Kerangka Berfikir	108
BAB IV ANALISIS		
4.1	Analisis Fungsi.....	109
4.2	Analisis Aktifitas	110
4.3	Analisis Pengguna.....	112
4.4	Analisis Kebutuhan Ruang.....	113
4.5	Analisis Persyaratan Ruang	118
4.6	Diagram Bubble	119
4.7	Kondisi Eksisting	122
4.8	Analisis Tapak	126

BAB V KONSEP

5.1 Konsep Dasar	137
5.2 Konsep Tapak	139
5.3 Konsep Bentuk dan Tampilan	140
5.4 Konsep Ruang	141
5.5 Konsep Struktur	142
5.6 Konsep Utilitas	143

BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1. Dasar Rancangan	144
6.2. Hasil Rancangan Kawasan	145
6.3. Hasil Rancangan Struktur	162
6.4. Detail Rancangan	166
6.5. Hasil Rancangan Utilitas	169
6.6. Hasil Kajian Integrasi Keislaman	173

BAB VII PENUTUP

7.1. Kesimpulan	175
7.2. Saran	176

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Silek Harimau	17
Gambar 2.2	Tari Piring	18
Gambar 2.3	Tari Rantak	19
Gambar 2.4	Tari Pasambahan	20
Gambar 2.5	Tari Payung	21
Gambar 2.6	Perayaan Tabuik	27
Gambar 2.7	Proses Pembuatan Tabuik	27
Gambar 2.8	Iring- iringan Gendang Tasa	28
Gambar 2.9	Pertunjukan Randai	29
Gambar 2.10	Kesenian Indang	30
Gambar 2.11	Rumah Gadang	31
Gambar 2.12	Denah Asli Rumah Gadang	34
Gambar 2.13	Bagian Gonjong	36
Gambar 2.14	Bekas Kolam Perendam Kayu	38
Gambar 2.15	Proses Pendirian Rumah Gadang	38
Gambar 2.16	Standar Lantai Tari	41
Gambar 2.17	Ruang Latihan Tari	42
Gambar 2.18	Ruang Latihan Musik Tradisional	43
Gambar 2.19	Ruang Latihan Pencak Silat	44
Gambar 2.20	Latihan Outdoor	44
Gambar 2.21	Layout Teater	47

Gambar 2.22	Standarisasi Tempat duduk	47
Gambar 2.23	Tata Alur Sirkulasi Tempat Duduk	48
Gambar 2.24	Ukuran Tinggi Tempat Duduk	49
Gambar 2.25	Ruang Ganti Pakaian	49
Gambar 2.26	Ruang Tata Rias	50
Gambar 2.27	Layout Ruang Perlengkapan	50
Gambar 2.28	Amfiteater	51
Gambar 2.29	Dimensi Meja Baca	54
Gambar 2.30	Dimensi Sirkulasi Ruang Baca	54
Gambar 2.31	Ruang Lantai di antara Rak Buku	55
Gambar 2.32	Ruang Pameran dengan Dinding Penutup	57
Gambar 2.33	Penerangan dan Ukuran Ruang Pameran	57
Gambar 2.34	Dimensi Dapur	58
Gambar 2.35	Dimensi Meja Makan	59
Gambar 2.36	Standar Dimensi Ketika Sholat	60
Gambar 2.37	Parkir Sudut 30	61
Gambar 2.38	Parkir Sudut 90	61
Gambar 2.39	Dimensi Sepeda Motor	62
Gambar 2.40	Dimensi Mobil	62
Gambar 2.41	Parkir Busa dan Kendaraan Besar	63
Gambar 2.42	Dimensi Bus	63
Gambar 2.43	Peta Lokasi Alternatif 1	76
Gambar 2.44	Peta Lokasi Alternatif 3	77

Gambar 2.45	Peta Lokasi Alternatif 3	78
Gambar 2.46	Lokasi Yurihonjo <i>City Cultural Center</i>	79
Gambar 2.47	Lokasi Yurihonjo <i>Cultural Center</i>	80
Gambar 2.48	<i>Multipurpose Theater</i>	82
Gambar 2.49	Super Box	82
Gambar 2.50	Interior Perpustakaan	83
Gambar 2.51	Ruang Baca dan Browsing	83
Gambar 2.52	Bola Beton	84
Gambar 2.53	Jalan Penghubung	84
Gambar 2.54	Urutan Sirkulasi Utama	85
Gambar 2.55	Lokasi Villa Kamique	91
Gambar 2.56	Kamique Villa	92
Gambar 2.57	Site Plan	94
Gambar 2.58	<i>Floor Plan</i>	95
Gambar 3.1	Skema Kerangka Berfikir	107
Gambar 4.1	Analisis Fungsi	109
Gambar 4.2	Diagram Bubble Makro.....	119
Gambar 4.3	Diagram Bubble Mikro	120
Gambar 4.4	Lokasi dan Batas Tapak	121
Gambar 4.5	Dimensi Tapak	122
Gambar 4.6	Perkembangan Struktur Kota Pariaman	124
Gambar 4.7	Analisis Bentuk dan Tatanan Masa.....	126
Gambar 4.8	Analisis Beban Gempa dan Tsunami	128

Gambar 4.9	Analisis Matahari	130
Gambar 4.10	Analisis Angin	131
Gambar 4.11	Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas	132
Gambar 4.12	Analisis View	133
Gambar 4.13	Analisis Kebisingan	134
Gambar 4.15	Analisis Vegetasi dan Infrastruktur.....	135
Gambar 5.1	Skema Konsep Dasar	137
Gambar 5.2	Konsep Tapak.....	138
Gambar 5.3	Konsep Bentuk dan Tampilan.....	139
Gambar 5.4	Konsep Ruang	140
Gambar 5.5	Konsep Struktur	141
Gambar 5.6.	Konsep Utilitas.....	142
Gambar 6.1	Konsep Batagak Rumah.....	144
Gambar 6.2	Zona Tapak.....	146
Gambar 6.4	Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	148
Gambar 6.5	Hasil Rancangan Kawasan.....	148
Gambar 6.7	Tampak Kawasan	149
Gambar 6.8	Vegetasi pada tapak.....	150
Gambar 6.9	Eksterior Kawasan	151
Gambar 6.10	Denah Gedung Budaya	152
Gambar 6.11	Interior Lobi dan Ruang tunggu.....	153
Gambar 6.12	Interior Galeri Budaya.....	154
Gambar 6.13	Interior Ruang Latihan Tari	155

Gambar 6.14	Denah Kantor Pengelola	156
Gambar 6.15	Denah dan Potongan Gedung Budaya	157
Gambar 6.16	Potongan Gedung edukasi dan penunjang	158
Gambar 6.17	Eksterior Foodcourt area	159
Gambar 6.18	Denah Perpustakaan	160
Gambar 6.19	Interior Ruang Baca	160
Gambar 6.20	Denah Gedung Pertunjukan	161
Gambar 6.21	Interior Ruang Pertunjukan	162
Gambar 6.22	Detail Atap	163
Gambar 6.23	Detail Kolom	164
Gambar 6.24	Detail Balok	164
Gambar 6.25	Detail Pondasi	165
Gambar 6.26	Detail Fasad	166
Gambar 6.27	Detail <i>shading device</i>	167
Gambar 6.28	Jembatan Penghubung	168
Gambar 6.29	Detail <i>Sculpture</i>	169
Gambar 6.30	Rencana Elektrikal Kawasan	170
Gambar 6.31	Rencana Plumbing dan Pengelolaan Sampah	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis Alat Musik Minangkabau	24
Tabel 2.2	Fungsi Penunjang	64
Tabel 2.3	<i>Reinterpreting Tradition</i>	67
Tabel 2.4	Analisis Studi Banding Objek	86
Tabel 2.5	Penerapan Reinterpreting Tradition pada <i>Kamique Villa</i>	97
Tabel 4.1	Analisis Aktivitas	109
Tabel 4.2	Analisis Pengguna	111
Tabel 4.3	Analisis Kebutuhan Ruang	113
Tabel 4.4	Analisis Persyaratan Ruang	117
Tabel 4.5	Analisis SWOT	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Obyek

Budaya merupakan cara hidup yang dimiliki oleh sebuah kelompok dan diturunkan dari generasi ke generasi. Budaya sangat erat kaitannya dengan masyarakat. Pola perilaku serta kebiasaan seseorang juga dapat dilihat dari kebudayaan yang mereka anut. Kebudayaan adalah kombinasi dari simbol-simbol abstrak, umum, bersifat khusus, atau idealis, sedangkan perilaku adalah gerak organisme yang bertenaga, bersifat khusus dan biasa diamati. Dalam hal ini perilaku adalah manifestasi dari budaya atau kebudayaan memberi arti bagi aktivitas manusia tersebut (Lebra, 1976:42).

Budaya merupakan kebiasaan yang sudah lama ada. Kebiasaan tersebut menjadi turun temurun dan terus berlanjut hingga sekarang. Sehingga budaya menjadi sejarah yang di dalamnya terdapat hikmah yang dapat di ambil pelajaran darinya, seperti firman Allah SWT dalam surat Yusuf ayat 111 berikut :

“ Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur’an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman”.

Budaya menjadi penting bagi keberadaan suatu kelompok, karena dapat menjadi identitas dari kelompok tersebut, terutama di Indonesia. Berbagai etnis terdapat di Indonesia, mulai dari Jawa, Tionghoa, Minang, Bugis dan berbagai etnis lainnya. Setiap etnis memiliki perbedaan dan keunikan masing-masing sesuai dengan ajaran nenek moyang mereka. Minangkabau atau biasa disingkat minang adalah salah satu kelompok etnis di Nusantara yang sangat menjunjung tinggi adat istiadat Minangkabau.

Masyarakat Minang memang sangat menjunjung tinggi adat istiadat dan agama yang dianut. Adat menjadi sangat penting karena sangat berpengaruh terhadap perilaku, kebiasaan, dan kepercayaan masyarakat Minang, sedangkan agama merupakan pedoman dalam mengatur adat tersebut. Agama yang dianut adalah Islam. Segala bentuk cabang adat dan budaya Minangkabau selalu merujuk pada *ABS – SBK (adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah)* yang artinya adat Minangkabau mempunyai nilai-nilai keislaman yang berpedoman kepada al-Quran dan Hadist (Dt. Batuah dan Dt. Mandjoindo, 1956).

Minangkabau juga sangat terkenal dengan budaya, bahasa, makanan khas, rumah adat, serta segala macam bentuk kesenian. Berbagai cabang kesenian mulai dari tari, tenun, hingga pencak silat berkembang menjadi suatu identitas yang khas. Namun, seiring berkembangnya zaman, kesenian-kesenian tersebut sudah mulai ditinggalkan. Masuknya budaya asing menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap menurunnya minat masyarakat terhadap budaya Minangkabau. Masyarakat terutama generasi muda lebih senang dengan

kesenian-kesenian modern yang menjamur saat ini sehingga lupa dengan identitas mereka sendiri sebagai *urang minang* (orang minang). Tidak banyak generasi muda yang mencintai kesenian tradisional. Serbuan budaya luar negeri, k-pop, dan sebagainya membuat generasi muda lupa dengan seni budayanya. Padahal malah sebaliknya, tidak jarang dari orang asing yang kagum dan mencintai budaya Minangkabau (Padang Ekspres, 2013).

Menurut Novelia Musda (Padang Ekspres, 2013), seorang alumni IAIN Imam Bonjol Padang mengemukakan bahwa, produk kesenian adalah manifestasi penting kebudayaan Minangkabau, dengan arti kata, jika kesenian Minangkabau terpinggirkan, maka itu suatu petunjuk kebudayaan Minangkabau juga tergesur. Walaupun demikian, masih banyak dari kalangan budayawan yang terus berusaha melestarikan budaya Minangkabau, terutama di Kota Pariaman. Adalah Komunitas Seni *Darak Badarak* yang merupakan sebuah komunitas yang mewadahi tempat mempelajari berbagai macam cabang seni budaya Minangkabau. Komunitas ini didirikan oleh seorang mahasiswa UNP (Universitas Negeri Padang) Anton Sujarwo, yang sangat mengagumi dan mencintai budaya Minangkabau sejak kecil. Karena kecintaannya pada budaya inilah yang membuatnya mendirikan Komunitas Seni *Darak Badarak*. Anton berupaya untuk menimbulkan minat seni tradisional Minangkabau pada generasi muda Pariaman. Namun karena keterbatasan dana, waktu dan tempat membuat komunitas ini sempat vakum cukup lama. Tetapi, adanya semangat dan keinginan tinggi membuat Anton mampu membangkitkan komunitas ini kembali.

Melihat dari studi kasus di atas dapat diketahui bahwa masih ada masyarakat yang peduli dan cinta terhadap kebudayaan Minangkabau. Keinginan untuk melestarikan budaya ini tentu membutuhkan suatu tempat yang cukup luas mengingat adanya berbagai macam cabang seni. Namun keterbatasan biaya dan tempat membuat keinginan tersebut susah diwujudkan. Tidak adanya wadah untuk menyalurkan kecintaan terhadap budaya inilah yang kemudian mejadi faktor lain akan tergusurnya sebuah budaya. Akibat berbagai permasalahan di atas, maka perlu adanya wadah yang mampu menumbuhkan kembali minat masyarakat terhadap budaya Minangkabau serta tempat berkumpulnya para budayawan dan penikmat seni untuk terus melestarikan budaya Minangkabau.

1.1.2. Latar Belakang Tema

Demi mewujudkan perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) yang dapat diminati semua kalangan, maka dibutuhkan strategi khusus. Strategi tersebut dapat diwujudkan dari penerapan tema yang sesuai dan tepat. Terdapat beberapa strategi merancang arsitektur kontemporer dengan pendekatan arsitektur vernakular. Menurut Lim dan Wei (1998), terdapat 4 konsep *contemporer vernacular* yaitu *reinvigorating tradition*, *reinventing tradition*, *extending tradition*, dan *reinterpreting tradition*. Setiap konsep memiliki pendekatan dan teori yang berbeda dalam penerapannya.

Tema yang dipilih dalam perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) adalah *Reinterpreting Tradition*. Secara keseluruhan tema *Reiterpreting Tradition* adalah menginterpretasi ulang nilai-

nilai yang terdapat dalam arsitektur vernakular Minangkabau. Hasilnya bisa berupa konvergensi antara arsitektur tradisional Minangkabau dengan arsitektur kontemporer (Lim dan Beng, 1998). Penerapannya dengan menginterpretasikan ulang nilai-nilai arsitektur vernakular Minangkabau ke dalam rancangan. Salah satunya dengan menginterpretasikan nilai-nilai yang terdapat pada proses pembangunan Rumah Gadang, serta penerapan simbol-simbol tradisional Minangkabau. Sehingga setiap orang dapat merasakan kembali nilai-nilai budaya tersebut dengan cara yang baru tanpa menghilangkan esensi dari budaya itu sendiri.

Penerapan tema *Reinterpreting Tradition* terhadap perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*), diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang mampu diterima oleh masyarakat. Masyarakat tidak lagi merasa canggung akan budaya mereka sendiri, sebaliknya masyarakat akan menjadi bangga dengan budaya yang dimiliki dan merasa memiliki andil dalam mempertahankan budaya Minangkabau, demi Minangkabau yang lebih baik di masa mendatang.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) menjadi wadah untuk menghadirkan kembali budaya Minangkabau?
2. Bagaimana penerapan tema *Reinterpreting Tradition* pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*)?

1.3. Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) sebagai wadah untuk menghadirkan kembali budaya Minangkabau.
2. Menerapkan tema *Reinterpreting Tradition* pada perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*).

1.4. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Sebagai wadah bagi masyarakat untuk bersosialisasi antar sesama.
- b. Memperkenalkan kembali budaya Minangkabau lebih dekat.
- c. Sebagai wadah bagi budayawan untuk mengembangkan budaya Minangkabau dan memperkenalkan lebih dekat kepada masyarakat, khususnya masyarakat minang sendiri.

2. Manfaat bagi Pemerintah

- a. Membawa dan memperkenalkan budaya Minangkabau menuju tingkat Nasional maupun Internasional.
- b. Meningkatkan ekonomi daerah karena berpotensi sebagai tempat wisata.

3. Manfaat bagi Penulis

Menambah keilmuan penulis mengenai budaya Minangkabau.

4. Manfaat bagi Akademisi

Kalangan akademisi dapat mengetahui dan mempelajari betapa pentingnya pembelajaran budaya. Demi Minangkabau di masa mendatang yang lebih baik.

1.5. Batasan

Batasan untuk perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) adalah sebagai berikut :

1. Batasan Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah Kota Pariaman, Kecamatan Pariaman Tengah. Kota pariaman merupakan sebuah kota yang memiliki potensi wisata alam dan wisata budaya. Namun, dalam kenyataannya wisata budaya sangat minim keberadaannya. Maka, dengan kurangnya wadah bagi wisata budaya membuat perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) dapat menjadi solusi dari masalah tersebut.

2. Batasan Obyek

Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) berfungsi sebagai tempat belajar dan latihan berbagai macam cabang seni, pameran seni, pertunjukan seni, galeri seni dan budaya Minangkabau, perpustakaan dan pusat kuliner khas Minangkabau.

3. Batasan Subyek

Subyek di klasifikasikan dalam berbagai kelompok yaitu :

- a. Masyarakat umum
- b. Komunitas Budaya
- c. Siswa : Sekolah Dasar (SD/ sederajat), Sekolah Menengah Pertama (SMP/ sederajat), Sekolah Menengah Atas (SMA/ sederajat)
- d. Mahasiswa
- e. Wisatawan domestik

4. Batasan Tema

Tema yang dipilih adalah *ReInterpreting Tradition*. Adapun pendekatannya adalah dengan:

- a. Menginterpretasikan nilai spasial, sosial dan budaya dalam arsitektur vernakular Minangkabau pada rancangan, salah satunya dengan menginterpretasikan nilai-nilai yang terdapat pada proses pembangunan Rumah Gadang.
- b. Merancang Pusat Seni Budaya Minangkabau (Minangkabau Art and *Culture Center*) yang sarat akan simbol-simbol traditional Minangkabau yang dapat menghasilkan konvergensi antara arsitektur traditional dan arsitektur kontemporer Minangkabau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek

2.1.1. Definisi Objek

Obyek rancangan adalah Pusat Seni dan dan Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) yang merupakan sebuah wadah bagi para budayawan dan masyarakat untuk mempelajari budaya Minangkabau, serta sebagai tempat untuk memperkenalkan budaya Minangkabau dengan adanya pertunjukan seni Minangkabau dan pameran budaya kepada para wisatawan domestik. Sebelum dibahas lebih lanjut tentang Pusat Seni dan Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*), maka akan dibahas definisi objek secara terperinci.

1. Seni

Seni merupakan kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa). Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (Varadiva, 2013).

2. Budaya

Kata budaya berasal dari kata *buddayah* sebagai bentuk jamak dari *buddhi* (Sansekerta) yang berarti 'akal' (Koentjoranigrat, 1974:80). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia budaya berarti pikiran, akal budi, atau adat istiadat. Budaya juga dapat diartikan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar

diubah. Menurut Koentjaraningrat, wujud kebudayaan ada tiga macam: 1) kebudayaan sebagai kompleks ide, gagasan, nilai, norma, dan peraturan; 2) kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola manusia dalam masyarakat; dan 3) benda-benda sebagai karya manusia (Koentjaraningrat, 1974:83).

3. Seni Budaya

Menurut M. Thoyibi, Seni budaya merupakan penjelmaan rasa seni yang sudah membudaya, yang termasuk dalam aspek kebudayaan, sudah dapat dirasakan oleh orang banyak dalam rentang perjalanan sejarah peradaban manusia.

4. Minangkabau

Minangkabau merupakan sebuah etnis di Indonesia yang melingkupi Sumatera Barat, separuh daratan Riau, bagian utara Bengkulu, bagian barat Jambi, pantai barat Sumatera Utara, barat daya Aceh, dan juga Negeri Sembilan di Malaysia. Asal usul kata Minangkabau berasal dari kata 'minang' yang berarti menang, sedangkan 'kabau' (bahasa Minangkabau) yang berarti kerbau. Pemberian Nama tersebut berawal ketika adanya pertikaian antara Kerajaan Pagaruyung dengan Kerajaan Jawa dengan mengadu kerbau masing-masing kerajaan yang pada akhirnya dimenangkan oleh Kerajaan Pagaruyung. Sehingga dari kemenangan tersebut muncullah Nama Minangkabau.

5. Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*)

Pusat Seni dan Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) merupakan sebuah wadah yang menghimpun kebudayaan Minangkabau mulai dari seni tari, musik, serta silat. Pusat Seni Budaya ini difungsikan sebagai tempat latihan, pertunjukkan, dan pameran budaya Minangkabau serta difungsikan juga sebagai area wisata budaya untuk memperkenalkan budaya Minangkabau. Rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau ini nantinya diharapkan dapat menjadi wadah untuk melestarikan dan mempertahankan keberadaan seni budaya Minangkabau hingga masa yang datang.

2.1.2. Sejarah Minangkabau

Terdapat berbagai pendapat tentang asal-usul Minangkabau. Pendapat yang paling sering digunakan yaitu berasal dari Tambo Minangkabau. Tambo Minangkabau merupakan suatu karya sastra sejarah yang menceritakan sejarah (asal-usul) suku bangsa, negeri, dan adat Minangkabau (Djamaris, 2002: 151).

Asal usul Minangkabau juga bisa dilihat dari peninggalan-peninggalan dari zaman dahulu seperti penemuan megalit dan prasasti-prasasti yang mengandung cerita. Keberadaan benda-benda bersejarah tersebut mengindikasikan keberadaan nenek moyang pertama kali datang di Minangkabau. Peninggalan tersebut seperti megalit bayak terdapat di Kabupaten Lima Puluh Kota dan tempat-tempat lain di Minangkabau yang telah berusia ribuan tahun. Di Kabupaten Lima Puluh Kota peninggalan megalit ini terdapat di Nagari Durian Tinggi, Guguk, Tiakar, Suliki

Gunung Emas, Harau, Kapur IX, Pangkalan, Koto Baru, Mahat, Koto Gadang, Ranah, Sopan Gadang, Koto Tinggi, Ampang Gadang (Pandaisikek.net, 2012).

Seperi umumnya kebudayaan megalit lainnya berawal dari zaman batu tua dan berkembang sampai ke zaman perunggu. Kebudayaan megalit merupakan cabang kebudayaan Dongsong. Megalit seperti yang terdapat disana juga tersebar ke arah timur, juga terdapat di Nagari Aur Duri di Riau. Semenanjung Melayu, Birma dan Yunan. Jalan kebudayaan yang ditempuh oleh kebudayaan Dongsong. Dengan perkataan lain dapat dikatakan bahwa kebudayaan megalit di Kabupaten Lima Puluh Kota sezaman dengan kebudayaan Dongsong dan didukung oleh suku bangsa yang sama pula.

Menurut para ahli bahwa pendukung kebudayaan Dongsong adalah bangsa Austronesia yang dahulu bermukim di daerah Yunan, Cina Selatan. Bangsa Austronesia yang datang pada gelombang pertama ke nusantara ini disebut oleh para ahli dengan bangsa Proto Melayu (Melayu Tua), yang sekarang berkembang menjadi suku bangsa Barak, Toraja, Dayak, Nias, Mentawai dan lain-lain. Mereka yang datang pada gelombang kedua disebut Deutero Melayu (Melayu Muda) yang berkembang menjadi suku bangsa Minangkabau, Jawa, Makasar, Bugis dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa nenek moyang Minangkabau berasal dari Deutero Melayu (Melayu muda).

Zaman mula sejarah Minangkabau

Zaman mula sejarah Minangkabau ialah zaman yang meliputi kurun waktu antara abad pertama Masehi dengan abad ketujuh. Dalam masa tersebut masa pra Sejarah masih berlanjutan, tetapi masa itu dilengkapi dengan adanya berita-berita tertulis tertua mengenai Minangkabau seperti istilah San-Fo Tsi dari berita Cina yang dapat dibaca sebagai Tambesi yang terdapat di Jambi. Di daerah Indonesia lainnya juga sudah terdapat berita atau tulisan seperti kerajaan Mulawarman di Kutai Kalimantan dan Tarumanegara di Jawa Barat. Namun dari berita-berita itu belum banyak yang dapat kita ambil sebagai bahan untuk menyusun sebuah ceritera sejarah, karena memang masih sangat sedikit sekali dan masing-masingnya seakan-akan berdiri sendiri tanpa ada hubungan samasekali. Untuk zaman ini Soekomono memberikan Nama zaman Proto Sejarah Indonesia, yaitu peralihan dari zaman Prasejarah ke zaman sejarah. Berita dari Tambo dan ceritera rakyat Minangkabau hanya mengemukakan secara semu mengenai hal ini, yaitu hanya menyebutkan tentang kehidupan orang Minangkabau zaman dahulu. Dalam hal ini Tambo mengemukakan sebagai berikut: "tak kalo maso dahulu" (Diwaktu zaman dahulu), "dari tahun musim baganti, dek zaman tuka – batuka, dek lamo maso nan talampau, tahun jo musim nan balansuang" (Karena tahun musim berganti, karena zaman bertukar-tukar, karena masa yang telah lewat, tahun dengan musim yang berlangsung), "Antah barapo kalamonyo" (entah berapa lamanya), dari ungkapan waktu yang demikian memang sulit sekali menentukan kapan terjadinya. Pengertian zaman dahulu itu

saja sudah mengandung banyak kemungkinan tafsiran dan sangat relatif. Dapat dikatakan, bahwa cerita sejarah untuk zaman mula sejarah Minangkabau ini sangat sedikit sekali, bahkan dapat dikatakan merupakan zaman yang paling gelap dalam sejarah Minangkabau.

2.1.3. Seni Budaya Minangkabau

Secara geo-historis, kesenian tradisional yang berkembang di Minangkabau dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok besar, yaitu kesenian yang berkembang di daerah *darek* (daratan) dan kesenian yang berkembang di daerah *pasisia* (pesisir). Perbedaan letak geo-historis tersebut, juga menimbulkan perbedaan pada bentuk-bentuk kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang pada masing-masing daerah. Timbulnya perbedaan tersebut, selaras dengan *mamangan* mereka *luhak bapangulu*, *rantau barajo* (luhak berpenghulu, rantau beraja). Artinya adalah, pemerintahan tertinggi di wilayah luhak berada ditangan seorang penghulu, sedangkan pemerintahan tertinggi di daerah rantau berada ditangan seorang raja (Wadrizal).

Kesenian tradisional yang berkembang di daerah *darek* lebih bersifat Minangkabau, seperti musik dan nyanyian, tarian dan bela diri. Bersifat Minangkabau dapat diartikan bentuk dan temanya yang sederhana. Pelakunya kebanyakan laki-laki; jarang yang dilakukan oleh wanita. Begitupun tari-tarian yang berkembang di daerah *darek*, lebih banyak mengangkat gerakan yang mengandung arti atau mengandung suatu kisah.

Kesenian yang berkembang di daerah *pasisia* (pesisir) lebih beragam. Hal ini disebabkan pengaruh kebudayaan luar yang sangat kuat di wilayah tersebut. Selain yang bersifat Minangkabau, kesenian yang berasal dari pengaruh Islam Syiah cukup dominan seperti: *tabuik*, *indang*, dan lain sebagainya. Tari-tarian yang berkembang di daerah pesisir lebih bersifat tari pergaulan yang gerakannya tidak mengandung arti. Beberapa bentuk permainan rakyat juga diperankan oleh wanita (Navis, 1984:264). Sedangkan musik minangkabau, secara garis besar, bentuk dan jenis musik tradisional yang berkembang di Minangkabau tidak jauh berbeda dengan daerah lainnya di Indonesia, dimana jenis musik tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu musik vokal dan musik instrumental.

Adapun Seni Budaya yang akan diterapkan pada Pusat Seni Budaya Minangkabau (Minangkabau Art and Culture Center) adalah penggabungan dari kesenian *darek* (daratan) dan *pasisia* (pesisir) sebagai berikut :

a. Silat (*Silek Harimau*)

Pencak silat merupakan kesenian budaya yang sudah berkembang di Nusantara bahkan di Dunia. Seni kebudayaan yang bertujuan sebagai pertahanan ini sudah ada sejak lama. Pencak silat juga terdapat di Minangkabau yang disebut dengan silek harimau. Dalam Bahasa Minangkabau, silat samadengan silek. Silek Minangkabau mempunyai dua tujuan yaitu membela diri menghadapi musuh dan pertahanan negeri. Pada zaman lampau Minangkabau adalah daerah penghasil rempah-rempah dan telah mengundang kedatangan pihak lain untuk menguasainya. Saat masa

damai, bela diri ini diarahkan agar tetap lestari dalam bentuk seni tari sekaligus penyaluran energi silat yang cenderung panas. Orang Minangkabau menyebut silek sebagai panjago (penjaga) diri dan pabrik paga (parit dan pagar) dalam nagari (Cauto, 2013).

Orang yang mahir bermain silat dinamakan *pandeka* (pendekar). Gelar *pandeka* ini pada zaman dahulunya *dilewakan* (dikukuhkan) secara adat oleh *ninik mamak* dari nagari yang bersangkutan. Namun pada zaman penjajahan gelar dibekukan oleh pemerintah Belanda. Setelah lebih dari seratus tahun dibekukan, masyarakat adat Koto Tangah, Kota Padang akhirnya mengukuhkan kembali gelar *pandeka* pada tahun 2000-an. *Pandeka* ini memiliki peranan sebagai *parik paga* dalam nagari (penjaga keamanan negeri), sehingga mereka dibutuhkan dalam menciptakan negeri yang aman dan tentram.

Tentang sejarah *silek harimau* jarang ditemukan. Seorang *Tuo Silek* dari *Pauah*, Kota Padang, cuma mengatakan bahwa dahulu silat ini diwariskan dari seorang *kusir bendi* (andong) dari Limau Kapeh, Kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat. Seorang guru silat dari Sijunjung, Sumatera Barat mengatakan bahwa ilmu silat yang dia dapatkan berasal dari Lintau. Ada lagi *Tuo Silek* yang dikenal dengan Nama *Angku Budua* mengatakan bahwa silat ini beliau peroleh dari Koto Anau, Kabupaten Solok. Daerah Koto Anau, Bayang dan *Banda Sapuluah* di Kabupaten Pesisir Selatan, Pauah di Kota Padang atau Lintau pada masa lalunya adalah daerah penting di wilayah

Minangkabau. Daerah Solok misalnya adalah daerah pertahanan kerajaan Minangkabau menghadapi serangan musuh dari darat, sedangkan daerah Pesisir adalah daerah pertahanan menghadapi serangan musuh dari laut. Adapun gerakan silek harimau dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1. Silek Hariamau

(Sumber: <http://silek-harimau-minangkabau.blogspot.com/2012/06/salam.html>)

b. Seni Tari Minangkabau

Terdapat berbagai macam seni tari Minangkabau, di antaranya:

1. Tari Piring

Terdapat berbagai cabang tari Minangkabau. Salah satu cabang tari yang cukup terkenal adalah tari piring. Tari piring atau *tari piriang* dalam bahasa Minangkabau berasal dari Kota Solok, Sumatera Barat. Tarian ini biasanya dimainkan dengan menggunakan piring sebagai media utama.

Piring-piring tersebut kemudian diayun dengan gerakan-gerakan cepat yang teratur, tanpa terlepas dari genggaman tangan (Sujtaksno, 2012).

Tari piring biasanya dibawakan pada saat panen, karena Kota Solok dikenal dengan hasil berasnya. Piring berisikan makanan dipersembahkan untuk Dewi Padi. Tari piring digambarkan dengan perasaan gembira karena telah panen dan melambangkan kepercayaan. Namun, semenjak masuknya Islam ke Minangkabau, tari piring tidak lagi digunakan sebagai persembahan kepada Dewi Padi. Tari piring hanya digunakan sebagai hiburan pada Raja dan tamu pada acara adat ataupun acara-acara tertentu.



Gambar 2.2. Tari Piring

(Sumber: <http://kotamanusia.wordpress.com/2011/09/07/piring-ritual-syukur-menjelma-akrobatik-yang-memukau-berani-menginjak-piring-pecah/>)

2. Tari Rantak

Tari rantak merupakan salah satu kesenian budaya Minangkabau yang gerakan tariannya diambil gerakan silat. Tarian ini merupakan tarian yang mengedepankan dan menegaskan ketajaman gerakan penari. Keindahan tari ini tidak hanya terdapat pada gerakannya, tetapi juga dari keretakan penari yang menimbulkan bunyi hentakan kaki selaras dengan ketegasan gerakan.



Gambar 2.3. Tari rantak

(Sumber: <http://ayomenari.com/tari-rantak-minangkabau/>)

3. Tari Pasambahan

Tari pasambahan merupakan tarian Minangkabau yang bertujuan untuk menyambut kedatangan tamu. Tarian ini biasanya digunakan di awal acara adat atau acara lainnya di Minangkabau. Tari pasambahan adalah tarian yang anggun dan ditujukan untuk menyambut tamu kehormatan dengan gerakan-gerakan gemulai (Chaprian, 2012).

Tari pasambahan ditampilkan saat kedatangan tamu yang datang dari jauh, atau saat kedatangan pengantin pria ke rumah pengantin wanita. Tamu yang datang kemudian dipayungi dengan payung kebesaran sebagai penghormatan terhadap tetamu yang datang. Setelah tari pasambahan ditampilkan, kemudian acara dilanjutkan dengan suguhan daun sirih dalam carano kepada sang tamu. Pada saat upacara pernikahan, suguhan daun sirih diberikan kepada pengantin pria sebagai wakil dari rombongan. Daun sirih di carano tersebut juga biasanya disuguhkan kepada kedua orang tua pengantin. Dalam tarian ini, para penari juga membagikan daun sirih dalam kotak kepada para tamu sebagai rasa hormat.

Tari pasambahan dulu merupakan tarian yang eksklusif sebagai tari penyambutan. Akan tetapi, kini fungsinya sudah bergeser, tidak hanya untuk memberikan sambutan selamat datang bagi para tamu, namun juga dijadikan sebagai pertunjukan yang diapresiasi karena aspek seni dan budayanya. Lepas dari hal tersebut, tari pasambahan termasuk tarian yang masih cukup banyak ditemukan di Sumatra Barat, apalagi karena tarian ini sering ditarikan dalam kesempatan umum atau resmi ketika kedatangan tamu penting untuk disambut. Oleh karena itu, tari pasambahan merupakan salah satu jenis tarian yang banyak diapresiasi dan dihargai masyarakat Sumatra Barat. Adapun gerakan tari pasambahan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.4. Tari pasambahan

(Sumber: smanakrantau.blogspot.com/2012/11/tari-pasambahan.html)

4. Tari Payung

Tari payung merupakan salah satu tarian asli dari Minangkabau. Namun, tarian ini memang kurang dikenal dibanding tari lainnya seperti tari piring atau tari parsambahan. Sama halnya dengan tarian lain, tari payung memiliki makna di setiap gerakannya. Tari payung

menggambarkan kebahagiaan pasangan muda-mudi Minang. Tarian ini biasanya dilakoni oleh pria dan wanita dengan payung sebagai saranya. Payung yang digunakan oleh penari pria melambangkan perlindungan yang diberikan untuk pasangan wanita dalam mengarungi kehidupan rumah tangga agar selalu bahagia dan sentosa. Sementara itu, penari wanita akan menyambut kedatangan pasangan pria dengan selendang yang mengartikan kesedian wanita untuk bersama-sama mengarungi bahtera rumah tangga.

Lagu yang digunakan dalam tarian payung adalah 'Babendi-Bendi ke Sungai Tanang. Lagu ini mengisahkan tentang laki-laki dan wanita yang usai melangsungkan pernikahan dan melaksanakan bulan madu. Mereka berdua mandi di sungai tanang. Secara lebih khusus hal ini merupakan tentang kewajiban seorang suami untuk melindungi istrinya.

Berikut gerakan tari payung yang mengisahkan sepasang muda-mudi Minangkabau.



Gambar 2.5. Tari Payung
(Sumber: <http://www.wisatanews.com/more.php?id=1087>)

c. Musik Daerah Minangkabau

Musik merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Musik mudah diterima oleh kalangan apapun. Pada saat ini musik berkembang sangat pesat di Indonesia bahkan di Dunia, begitu juga di Minangkabau. Musik Minangkabau biasanya berupa instrumentalia dan lagu-lagu yang diciptakan pada umumnya bersifat melankolis. Hal ini berkaitan erat dengan struktur masyarakatnya yang memiliki rasa persaudaraan, hubungan kekeluargaan dan kecintaan akan kampung halaman yang tinggi ditunjang dengan kebiasaan pergi merantau. Keberadaan musik di Minangkabau tidak jauh dari unsur sejarah. Adapun sejarah perkembangan musik di Minangkabau adalah sebagai berikut.

Terdapat empat periode perkembangan musik di Minangkabau, di antaranya:

1) Lagu Minang di Masa Penjajahan

Pada masa penjajahan, musik sudah berkembang di Minangkabau. Pada masa ini lagu-lagu yang berkembang adalah yang berhubungan dengan masalah percintaan, halangan cinta ke jenjang pernikahan, hingga berbagai trik dan intrik yang berlaku di dalam masyarakat Minang selama penjajahan. Lagu Minang bertujuan sebagai perekat hubungan kekeluargaan kemasyarakatan yang terjadi masyarakat. Biasanya musik dipertunjukkan pada upacara pernikahan, perayaan adat, dan upacara

lainnya. Contoh lagu yang berkembang pada masa penjajahan adalah *Lagakah Kida, Japuiklah Denai, Tasarah Mamak* dll.

2) Lagu Minang di Masa Perantauan

Ketika masa sulit terjadi di Minangkabau, membuat timbulnya masalah ekonomi dan sosial yang terjadi di masyarakat Minangkabau. Masalah ini akhirnya memaksa dan mengharuskan masyarakat Minangkabau untuk merantau. Solusi ini menjadi salah satu jalan keluar untuk meningkatkan kebutuhan ekonomi dan sosial masyarakat. Keadaan ini juga mempengaruhi penciptaan lagu di Minang. Pada saat itu lagu yang diciptakan berhubungan tentang perasaan sedih ketika meninggalkan kampung halaman dan melambangkan perasaan ketika berada di perantauan. Adapun contoh lagu pada masa perantauan adalah tanah juo, tanjuang pariuk, barangkek kapa, mangan untuang, nasib kabau padati dll.

3) Lagu Minang Masa Nostalgia

Masa nostalgia merupakan masa ketika para perantau sudah terlalu lama meninggalkan ranah Minang. Bahkan beberapa dari perantau tidak pernah kembali lagi ke ranah Minang. Mereka telah berkeluarga di perantauan, namun, tetap rindu akan kampung halaman. Dari perasaan rindu tersebut, maka diciptakan lagu yang berhubungan dengan kerinduan setelah lama meninggalkan kampung halaman. Contoh lagu masa nostalgia adalah *Nasi Ampera, Bareh Solok, Gadih Lambah* dll.

4) Lagu Minang Masa Kebangkitan Kedua

Masa kebangkitan kedua terjadi pada tahun 1990. Pada saat itu mulai bermunculan lagu Minang Gaya baru dengan aransemen baru pula. Seperti lagu kasiak 7 muaro yang dinyanyikan oleh seorang penyanyi bernama Zalmon dan sangat terkenal pada masa itu. Pada masa itu perkembangan lagu minang banyak perubahan. Keresahan dalam menghadapi perkembangan zaman dituangkan pada lagu. Salah satu contohnya yaitu lagu *Sabaih Nan Aluih*.

Perkembangan lagu Minang dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan keadaan masyarakat pada masa itu. Sehingga lagu yang diciptakan tidak terlepas dari perasaan berbeda yang dirasakan setiap masanya. Lagu minang tidak terlepas dari alat musik yang dimainkan sebagai pengiring lagu, adapun alat musik yang ada di Minangkabau dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1.
Jenis Alat Musik Minangkabau

No.	Jenis Alat Musik	Deskripsi	Gambar
1.	Saluang	Saluang adalah alat musik tiup yang terbuat dari talang yang dibolongkan. Saluang memiliki panjang sekitar 40-60 cm dengan diameter 3-4 cm. saluang termasuk dalam Janis suling.	

2.	Bansi	Bansi merupakan alat musik tiup yang memiliki 7 lubang dengan ukuran panjang sekitar 33,5-36 cm dengan diameter 2,5-3 cm.	
3.	Talempong	Talempong merupakan alat musik dengan cara dipukul. Bahan pembuatannya berasal dari kuningan. Talempong biasa digunakan pada perayaan budaya.	
4.	Rabab	Rabab merupakan jenis alat musik gesek. Cara nya sama dengan biola. Namun dengan bentuk yang lebih tradisional dan unik.	
5.	Gandang Tabuik	Gandang tabuik merupakan jenis alat musik dengan cara dipukul. Terbuat dari bambu, rotan dan di kombinasi dengan kain beludru. Alat musik ini biasa digunakan pada perayaan <i>tabuik</i>	

Sumber: Analisis, 2014

d. Seni Budaya *Tabuik*

Setiap memasuki bulan Muharam atau tahun baru Hijriyah, masyarakat Kota Pariaman menggelar perayaan *tabuik*. Perayaan membuat dan membuang ke laut keranda yang dihiasi menyerupai buraq (sejenis burung yang membawa nabi Muhammad dalam perjalanan Isra' Mikraj), ini menjadi iven tahunan Pemko Pariaman yang disaksikan beramai-ramai oleh

masyarakat dari berbagai daerah, bahkan luar negeri. Dalam berbagai literatur disebutkan, perayaan tabuik yang berlangsung 1-10 Muharam itu memperingati meninggalnya cucu nabi Muhammad yang bernama Husein pada tahun 61 Hijriyah, yang bertepatan dengan 680 Masehi. Makanya, muncul istilah Oyak Hosen dalam perayaan tabuik, untuk menggelorakan semangat perjuangan umat Islam dalam menghadapi musuh-musuhnya. Sekaligus ratapan atas kematian Husein yang dipengal kepalanya oleh tentara Muawiyah dalam perang Karbala di Irak.

Tradisi ini tidak hanya ada di Pariaman saja. Tradisi tabuik ini juga dikenal di Bengkulu yang di kenal dengan pesta tabuik atau tobat. Mengenai asal usul tabuik terdapat beberapa pendapat.

Pendapat pertama mengatakan bahwa tabuik dibawa oleh orang-orang Arab aliran Syiah yang datang ke Pulau Sumatera untuk berdagang. Sedangkan, versi lain (diambil dari catatan Snouck Hurgronje), tradisi tabuik masuk ke Indonesia melalui dua gelombang. Gelombang pertama sekitar abad 14 M, tatkala Hikayat Muhammad diterjemahkan ke dalam Bahasa Melayu. Melalui buku itulah ritual tabuik dipelajari Anak Nagari.

Dahulunya, ritual tabuik dilakukan oleh beberapa Kota diantaranya, kota Bengkulu dan meluas hingga ke Painan, Padang, Pariaman, Maninjau, Pidi, Banda Aceh, Melauboh dan Singkil. Namun seiring berkembangnya zaman tradisi ini mulai ditinggalkan dan akhirnya hanya tersisa di Bengkulu dengan sebutan tobat dan di Pariaman dengan sebutan tabuik.



Gambar 2.6. Perayaan Tabuik
(Sumber: <http://inioke.com/foto/berita/taubik.jpg>)

Perayaan tabuik ini biasanya dilaksanakan pada 10 Muharam. Sebelum upacara adat tabuik dilaksanakan, dilakukan pembuatan tabuik di dua tempat, yaitu di *Pasa (tabuik pasar)* dan *Subarang (tabuik sebarang)*. Kedua tempat tersebut dipisahkan oleh aliran sungai yang membelah Kota Pariaman. Ada yang unik di prosesi awal pembuatan Tabuik ini, yaitu ketika warga *Pasa* dan *Subarang* berperang, berperang dalam arti sebenarnya, bahkan sampai melukai dan menimbulkan korban akan tetapi setelah acara *Tabuik* selesai mereka akan berdamai kembali. Tetapi ritual yang seperti itu beberapa tahun terakhir sudah ditiadakan, dan hanya dilakukan simbolis saja.



Gambar 2.7. Proses Pembuatan Tabuik
(Sumber: <http://ridafika20.blogspot.com/2013/05/upacara-adat-ritual-tabuik-pariaman-dan.html>)

Untuk menambah agar lebih ramai dan meningkatkan semangat para pengusung tabuik. Tabuik biasanya diiringi dengan dengan musik “Gendang Tasa”, (kelompok alat musik gendang yang terbuat dari kulit kerbau, dan dimainkan pemuda beramai-ramai), kelompok yang memainkan alat musik ini bertugas mengiringi acara penyatuan *tabuik* (tabuik naik pangkat).



Gambar 2.8. Iring-iringan gendang tasa
(Sumber: <http://atiklangang.wordpress.com/2011/12/12/pesta-budaya-tabuik-pariaman-2011/>)

e. Drama Tradisional Minangkabau

1. Randai

Randai merupakan salah satu drama tradisional Minangkabau yang dimainkan oleh sekelompok orang. Cerita dalam drama ini diangkat dari cerita rakyat Minangkabau seperti Cindua Mato, Malin Deman, Anggun Nan Tongga dan cerita rakyat lainnya. Cerita yang dipertunjukkan juga berupa kaba atau cerita kehidupan populer di daerah itu. Randai merupakan cara lain menyampaikan kaba. Kaba pada umumnya disampaikan secara lisan oleh seorang tukang kaba dengan dendangan. Sedangkan kaba yang dilakukan disebut randai (Djamaris, 2002: 183).

Randai biasanya mengandung unsur prolog, tuturan, tari (gerak silat), lagu, dan music (saluang, talempong). Semua peran dimainkan oleh pria. Inti cerita dilakonkan oleh beberapa tokoh di tengah lingkaran pada waktu-waktu tertentu menurut jalan cerita. Bagian cerita yang melukiskan suasana, tempat, dan waktu kejadian, didendangkan oleh semua peserta secara bersahut-sahutan sambil membuat gerak dasar pencak silat alam beberapa kali putaran. Ketika pelaku harus berdialog dan berlakon secara khusus pada adegan tertentu, peserta lain mengambil posisi duduk dan tetap dalam lingkaran seperti yang tertera pada gambar 2.1.



Gambar 2.9. Pertunjukan Randai
(Sumber: <http://www.skyscrapercity.com>)

2. Indang

Indang merupakan seni pertunjukan Minangkabau yang cukup terkenal. Kesenian ini merupakan seni tradisional Minangkabau yang bernafaskan Islam di Kabupaten Padang Pariaman (Djamaris, 2002: 184). Menurut Nasrul Anwar, indang merupakan perpaduan budaya antara Minangkabau dan peradaban Islam pada abad ke-14. Kesenian Indang terdiri atas tukang

aliah, tukang apik, tukang pangga, bungo salapan, tukang salapan, tukang kalang, dan tukang dikia. Pertunjukkan pada mulanya dilakukan di surau-surau, namun dalam perkembangannya, kesenian ini mulai dipertunjukan di lapangan atau gedung pertunjukan. Pada walnya indang hanya dimainkan oleh laki-laki, namun ada saat ini sudah mulai dimainkan oleh pemain wanita.

Pertunjukan Indang dimainkan oleh sekelompok orang. Jumlah pemain selalu berjumlah ganjil, minimal 9 dan maksimal 13 orang. Bahasa yang digunakan adalah bahasa puitis, seperti syair dan selalu diiringi oleh alat musik. Pada saat ini kesenian sudah sangat terkenal dan sering dipertunjukan seperti pada perpisahan sekolah, acara adat, dan acara lainnya.



Gambar 2.10. Kesenian Indang

(Sumber: <http://www.kisahkamu.info/2013/12/sejarah-asal-usul-tari-indang-merupakan.html>)

2.1.4. Arsitektur Minangkabau (Rumah Gadang)

Rumah adat Minangkabau disebut dengan Rumah Gadang, artinya sama dengan rumah besar. Disebut besar dilihat dari ukuran, bentuk, fungsi serta ukiran

pada dinding, yang di dalamnya terdapat arti atau makna (Suarman dkk, 2000: 109).

a. Asal, Fungsi, dan Makna

Arsitektur merupakan bagian penting dalam Minangkabau. Katarektiristik bangunan minangkabau memang sudah dikenal sehingga menjadi identitas Sumatera Barat. Rumah tempat tinggal Minangkabau disebut sebagai Rumah Gadang (Rumah Besar). Dikatakan Gadang (besar) bukan karena fisiknya yang besar melainkan karena fungsinya selain sebagai tempat kediaman keluarga, Rumah Gadang merupakan perlambang kehadiran satu kaum dalam satu nagari, serta sebagai pusat kehidupan dan kerukunan seperti tempat bermufakat keluarga kaum dan melaksanakan upacara. Bahkan sebagai tempat merawat anggota keluarga yang sakit.



Gambar 2.11. Rumah Gadang sebagai identitas Minangkabau
(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/>)

Rumah Gadang didirikan di atas tanah kaum yang bersangkutan. Jika hendak didirikan, panghulu dari kaum tersebut mengadakan musyawarah terlebih dahulu dengan anak kemenakannya. Setelah dapat kata sepakat dibawa kepada panghulu-panghulu yang ada dalam persukuan dan seterusnya dibawa kepada panghulu-panghulu yang ada di nagari.

Untuk mencari kayu diserahkan kepada orang kampung dan sanak keluarga. Tempat mengambil kayu pada hutan ulayat suku atau ulayat nagari. Tukang yang mengerjakan rumah tersebut berupa bantuan dari tukang-tukang yang ada dalam nagari atau diupahkan secara berangsur-angsur.

Adapun fungsi rumah gadang adalah sebagai berikut:

- Sebagai tempat tinggal, Ukuran ruang tergantung dari banyaknya penghuni di rumah itu. Namun, jumlah ruangan biasanya ganjil, seperti lima, ruang, tujuh, sembilan atau lebih. Sebagai tempat tinggal, rumah gadang mempunyai bilik-bilik dibagian belakang yang didiami oleh wanita yang sudah bekeluarga, ibu-ibu, nenek-nenek dan anak-anak
- Sebagai tempat iringan adat, seperti menetapkan adat atau melaksanakan acara seremonial adat seperti kematian, kelahiran, perkawinan, mengadakan acara kebesaran adat, tempat mufakat dan lainnya.

b. Pola, Bentuk Arsitektur, dan Karakteristik Rumah Gadang

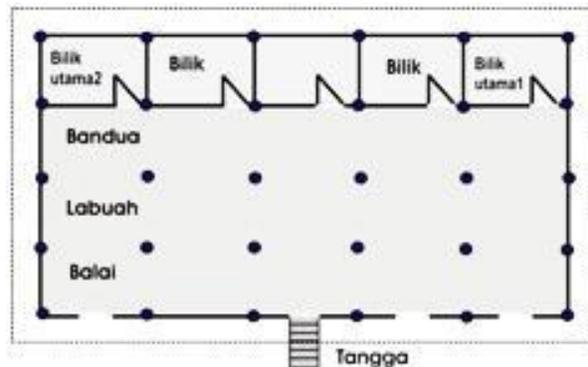
Wujud fisik rumah gadang secara keseluruhan terbagi atas kaki, badan, dan kepala yang pada dasarnya terbentuk dari geometri-geometri sederhana.

Denah rumah gadang sangat sederhana yaitu persegi panjang dengan pembagian ruang yang juga sederhana, masa badan bangunan juga sederhana dengan hanya menerapkan geometri-geometri dalam kaidah bidang planar. Denah dan masa badan bangunan pada dasarnya merupakan simbol dari hal yang lebih bersifat non-fisik seperti cara hidup dan kepercayaan masyarakat Minangkabau (FTSL ITB, 2011).

Rumah Gadang berbentuk kapal, yaitu kecil di bawah dan besar di atas. Bentuk atapnya punya lengkung ke atas, kurang lebih setengah lingkaran, dan berasal dari daun Rumbio (nipah). Bentuknya menyerupai tanduk kerbau dengan jumlah lengkung antara biasanya empat atau enam, dan satu lengkungan ke arah depan rumah. Terdapat beberapa bagian pada rumah gadang, yang dibahas sebagai berikut:

1. Denah

Denah dasar rumah gadang berbentuk empat persegi panjang dan lantai berada di atas tiang-tiang. Tangga tempat masuk berada ditengah-tengah dan merupakan serambi muka. Ada juga yang membuatnya dibagian sebelah ujung, biasanya untuk dapur.



Bangunan asli/asal Rumah gadang
5 ruang 30 Tiang

Gambar 2.12. Denah asli rumah gadang
(Sumber: <http://regarzworld.files.wordpress.com>)

Sebuah Rumah Gadang biasanya hanya mempunyai sebuah pintu saja dan terletak pada bagian ruang yang di tengah. Sedangkan jendela adalah setiap satu ruang Rumah Gadang ada satu jendela yang kesemuanya menghadap pada bagian depan rumah. Pada setiap pintu terdapat bandue.

Rumah Gadang secara memanjang dibagi atas beberapa ruang/lanjar. Maka secara melebar dibagi kepada didieh. Dan pada sebagian Rumah Gadang pada ujung kiri dan kanan ada ruangan yang disebut dengan anjuang dan ada kalanya ada ruangan yang menjorok keluar di atas pintu masuk yang disebut dengan Balai.

Ruangan dalam Rumah Gadang dibagi atas beberapa bagian yaitu didieh yang menghadap ke depan atau bagian depan yang merupakan ruang terbuka, dan didieh yang arah ke dalam disebut Bandua digunakan sebagai Biliek

(kamar tidur), dan di tengahnya sebagai tempat sirkulasi keluar masuk (Syamsidar, 1991).

2. Atap

Saat membahas arsitektur Minangkabau atau rumah gadang, hal pertama yang terlintas adalah langsung merujuk kepada bentuk atapnya yang ekstrim. Bentuk atap yang runcing yang menyerupai tanduk kerbau. Atap berbentuk tanduk kerbau ini biasanya disebut gonjong, sehingga rumah gadang kadang juga disebut sebagai rumah bagonjong.

Ada beberapa pendapat mengenai makna atap bagonjong pada rumah gadang, di antaranya:

- Atap gonjong merupakan simbol dari tanduk kerbau, karena kerbau merupakan hewan yang dianggap sangat erat kaitannya dengan penamaan daerah Minangkabau.
- Atap gonjong adalah simbol dari pucuk rebung (bakal bambu), karena bagi masyarakat Minangkabau rebung merupakan bahan makanan adat, olahan rebung merupakan hidangan yang selalu ada saat upacara-upacara adat. Selain itu, bambu dianggap tumbuhan yang sangat penting dalam konstruksi tradisional.
- Atap gonjong menyimbolkan kapal sebagai rekaman untuk mengenang asal usul nenek moyang orang Minangkabau yang dianggap berasal dari rombongan Iskandar Zulkarnaen yang berlayar dengan kapal dari daerah asalnya yang kemudian terdampar di dataran Minangkabau sekarang.

• Atap gonjong merupakan rekaman terhadap alam Minangkabau yang berbukit yang terdiri dari punggung-punggung dan landaian-landaian.

Sebenarnya gonjong adalah bagian yang paling tinggi dari setiap ujung atap yang menghadap ke atas, dan merupakan ujung turang yang dibalut dengan timah yang berbentuk:

- 2 labu-labu di bagian bawah
- 1 kelimbing di atas labu-labu
- 1 anting-anting di atas belimbing
- 1 ujung yang tajam di atas anting-anting



Gambar 2.13. Bagian gonjong

(Sumbe: <http://ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/ars-nus-tgs-besar.pdf>)

Atap terbuat dari ijuk. Saga ijuk diatur susunannya dengan Nama Labah

Mangirok atau Labah Maraok dan Bada Mudiak. Bubungan seperti legkungan sayap burung burak akan terbang. Lengkuangan bubungan terletak antara dua

gonjong yang ditengah. Gonjongnya seperti rebung yang mula keluar dari tanah. Pucuk gonjong mencuat ke atas (Syamsidar, 1991).

3. Lantai

Lantai terbuat dari papan. Ke ujung kiri kanan dari lantai ditinggikan satu tingkat atau dua tingkat dinamakan anjung. Bila Rumah Gadang tidak beranjang maka lantai yang sebelah kedua ujungnya juga tinggi merupakan lantai perahu (<http://ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/ars-nus-tgs-besar.pdf>).

Pada Rumah Gadang yang asli, lantai tidak terbuat dari kayu, akan tetapi dibuat dari bambu yang dipecah dan didatarkan yang disebut dengan palupuah. Jadi tidak menggunakan paku di dalam pemasangannya tetapi hanya menggunakan rotan yang telah dibelah untuk mengikat sehingga lantai tersebut tidak terlepas dan bercerai berai (Syamsidar, 1991).

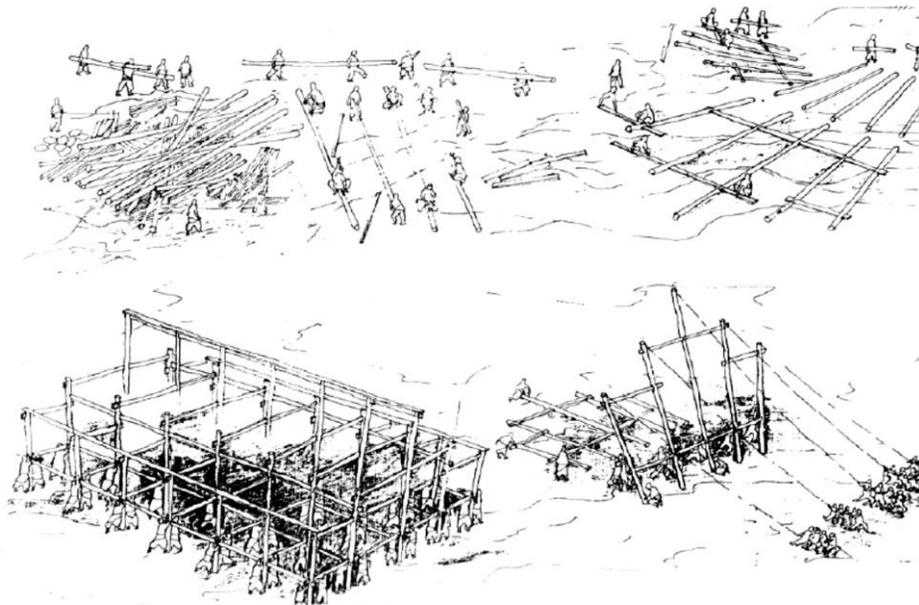
Menurut hasil wawancara dengan seorang penghulu kampung yaitu bapak M. DT. Asa Kayo, adapun proses pembangunan rumah gadang adalah sebagai berikut :

- a. Adanya musyawarah dan pemberitahuan akan dibangunnya rumah gadang dalam suatu *nagari*
- b. Kemudian penyiapan bahan dengan bergotong royong mencari kayu yang ada disekitar nagari sebagai bahan bangunan
- c. Perendaman kayu pada sebuah kolam sekitar satu bulan agar kayu lebih kuat



Gambar 2.13. Bekas kolam perendam kayu untuk bahan rumah gadang
(Sumber : Hasil Survey, 2014)

- d. Mendirikan *tonggak tuo*, atau kolom utama yang menjadi acuan dan kekuatan utama rumah gadang
- e. Mendirikan rumah gadang secara bergotong royong
- f. Setelah selesai dibangun maka akan diadakan acara makan bersama di rumah gadang yang telah dibangun dan dihadiri oleh penghulu tiap kampung



Gambar 2.14. Proses pendirian Rumah Gadang

2.2. Tinjauan Arsitektural

Pusat Budaya Minangkabau (*Minangkabau Culture Center*) adalah sebuah lembaga yang mewadahi masyarakat untuk berapresiasi dalam seni budaya Minangkabau demi mempertahankan kebudayaan Minangkabau yang sudah ada. Adapun fungsi utama dari lembaga ini adalah tempat berlangsungnya kegiatan seni budaya Minangkabau (teater, musik, tari, pencak silat), pelatihan dan bimbingan seni bagi anak dan remaja, sebagai tempat latihan bagi setiap cabang seni, tempat pameran budaya dan pertunjukan seni. Adapaun fasilitas utama yang disediakan adalah gedung pertunjukan, gedung pameran, amfiteater, dan ruang latihan. Sedangkan fasilitas penunjang merupakan fasilitas bagi kegiatan penunjang dan bagi pengelola gedung yang meliputi kantor pengelola, *food court*, mushola, gudang, parkir, dan ruang *maintenance*.

2.2.1. Fungsi Utama

1. Ruang Latihan

Ruang latihan merupakan salah satu fungsi utama pada Pusat Budaya ini. Ruang latihan akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu ruang latihan tari, ruang latihan pencak silat, dan ruang latihan musik tradisional. Ruang latihan berfungsi sebagai tempat latihan setiap cabang seni.

a. Sanggar Seni Tari

1) Ruang Kelas

Ruang kelas digunakan untuk mengajarkan teori tentang seni tari tradisional Minangkabau. Pengajaran ini bertujuan agar para pelajar dapat

mengetahui seni tari tradisional Minangkabau lebih jauh, mulai dari sejarah, nilai-nilai yang terdapat dalam tarian tersebut, fungsi dari tarian, hingga tujuan terbentuknya tari serta gerakan tari. Pengetahuan ini juga bertujuan agar para penari dapat menghayati dan merasakan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam tari ketika membawakan tarian tersebut.

2) Ruang Latihan

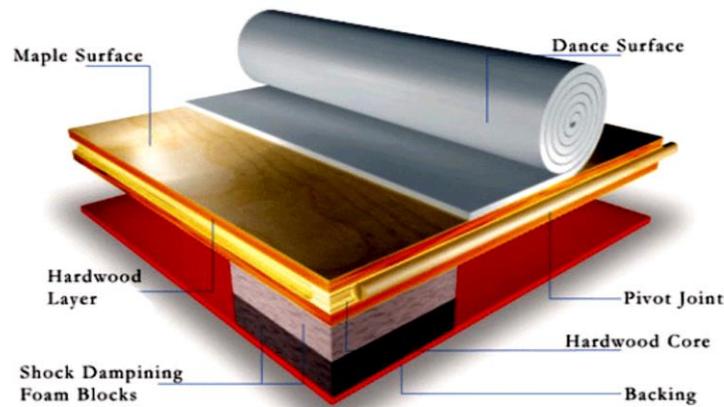
Ruang latihan berfungsi untuk menerapkan teori yang sudah didapat. Menerapkan gerakan-gerakan seni tari tradisional Minangkabau yang sarat akan nilai-nilai. Ada beberapa hal yang mempengaruhi perancangan studio tari menurut NDTA (*National Dance Theater Association*), di antaranya:

a) *Floor Area*/ area lantai

Jumlah luas lantai yang dibutuhkan tergantung pada tiga variabel: jumlah peserta, usia peserta dan jenis kegiatan.

b) *Floor Surface*/ permukaan lantai

Lantai merupakan atribut yang paling penting bagi penari. Setiap langkah penari selalu berpijak pada lantai. Sehingga kualitas lantai sangat perlu diperhatikan. Jika ada kesalahan pada lantai, maka penari bisa saja cedera dalam jangka panjang.



Gambar 2.15. Standar Lantai Tari
(Sumber: Academy of music and dance)

Dari gambar di atas dapat dilihat lapisan lantai untuk sebuah studio tari yang terdiri dari beberapa lapisan yang sangat penting. Lapisan-lapisan tersebut berfungsi untuk keselamatan dan kenyamanan penari.

c) *Studio Height/ ketinggian*

Ketinggian studio berkaitan dengan sirkulasi udara dan pertimbangan lompatan atau mengangkat saat menari.

d) *Vestibule*

Vestibule merupakan sebuah ruang dengan ukuran 6-12 meter persegi yang jauh dari lantai tari. Ruang ini adalah yang tepat untuk dijadikan sebagai pintu masuk menuju ruang latihan.

e) *Ventilation*

Ventilasi sangat diperlukan pada sebuah ruang latihan, karena berpengaruh terhadap suhu dan fisik penari. Adapun suhu maksimum yang harus

dipertahankan adalah 24° C dan 21° C pada suhu minimal agar penari tetap nyaman berada dalam ruangan.

f) *Sound/* suara

Suara sangat berpengaruh terhadap sebuah studio tari. Suara instrument pengiring tari harus memperhatikan lingkungan dan ruangan-ruangan yang ada di dekatnya.

g) *Light Sources : daylight/blackout /* sumber cahaya

h) *Lighting/* pencahayaan

i) *Interior Design/* disain interior



Gambar 2.16. Ruang Latihan Tari

(Sumber: <http://kampung-seni-yudha-asri.blogspot.com/2011/04/training-seni-tradisional-smp-n-1.html>)

Gambar di atas merupakan salah satu ruang latihan sebuah sanggar tari tradisional di Jakarta. Terlihat permukaan lantai, dan ruangan tanpa kolom yang dapat menjadi sarana yang baik untuk latihan tari.

b. Ruang Latihan Seni musik

Ruang musik berfungsi sebagai tempat latihan Menurut Neufert (1996), ruang musik memiliki luasan 65-70 m². Ruang latihan musik dikhususkan untuk belajar serta memainkan/ mempraktekkan alat musik tradisional Minangkabau.



Gambar 2.17. Ruang Latihan Musik Tradisional
(Sumber: <http://www.kemlu.go.id>)

c. Ruang latihan pencak silat indoor dan outdoor

Ruang ini difungsikan untuk mengenalkan, mempelajari, dan mempraktekkan pencak silat yaitu *silek harimau*. Guru menetapkan jadwal latihan silat dan biasanya malam hari. Murid boleh mengajukan waktu sepanjang guru tidak keberatan. Biasanya jadwal latihan malam hari setelah salat isya. Ada sasaran silek yang membolehkan latihan sebelum jam 12 malam. Lebih dari itu dilarang oleh gurunya karena sang guru meyakini lebih dari jam 12 malam adalah waktunya inyiak balang (harimau).



Gambar 2.18. Ruang Latihan Pencak Silat
(Sumber: <http://images.solopos.com/2012/09/silat-370x277.jpg>)

Latihan yang biasanya dilakukan pada malam hari dapat memungkinkan untuk latihan lebih sering di luar ruangan dibandingkan dalam ruangan. Namun, pada perkembangannya dibanding dari zaman dahulu sileh harimau memiliki banyak peminat pada saat ini, mulai dari pelajar hingga dewasa dengan aktifitas yang berbeda, sehingga latihan lebih sering dilakukan pada siang atau sore hari mengingat aktifitas yang berbeda. Walaupun demikian latihan tetap lebih sering dilakukan diluar ruangan dibanding di dalam ruangan.



Gambar 2. 19. Latihan Outdoor
(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com>)

2. Gedung Pertunjukan/ Teater

Gedung pertunjukan merupakan bagian yang cukup vital. Gedung pertunjukan sudah ada semenjak zaman Romawi. Sejarahnya dimulai pada abad ke 19 dengan bangunan berupa amphitheater, gedung opera baru dan kemudian gedung pertunjukan. Perkembangan ini juga seiring dengan berkembangnya ilmu akustik dan juga arsitektur.

Pada Pusat Budaya Minangkabau (Minangkabau Culture Center) gedung pertunjukan berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan berbagai macam cabang seni budaya Minangkabau (tari, drama, pencak silat, dan musik). Untuk mencapai kenyamanan pada pertunjukan, sangat perlu diperhatikan persyaratan ruang yang baik agar pertunjukan yang disampaikan oleh penyampai seni dapat diterima penonton dengan baik, mengingat penonton yang memasuki sebuah gedung pertunjukan layak untuk mendapat kenyamanan, keamanan, penerangan yang cukup, pemandangan (view) yang menyenangkan dan kualitas bunyi yang baik selain kualitas acara tersebut (Awietzuke, 2012).

Terdapat beberapa jenis teater sebagai berikut:

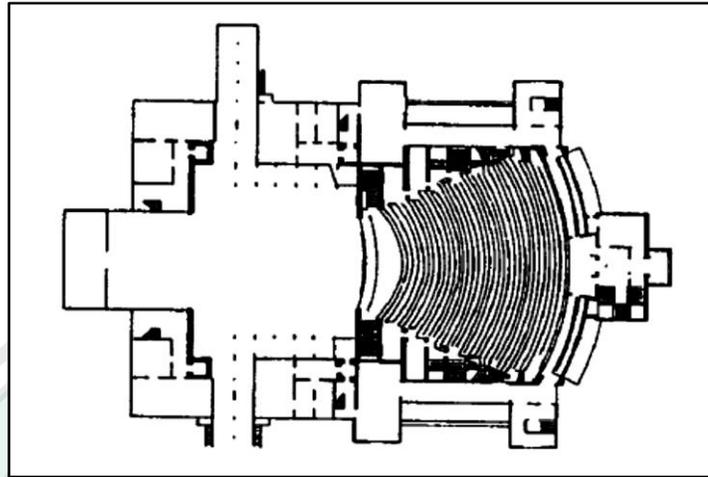
a. Jenis- jenis teater berdasarkan bentuknya menurut Roderick (1972) :

- Teater terbuka : Pertunjukan seni dilakukan di ruang terbuka
- Teater tertutup : Pertunjukan seni dilakukan di ruang tertutup

b. Teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya menurut Roderick (1972) :

- Tipe Arena: dimana penonton mengelilingi pertunjukan, tidak memerlukan penghayatan yang serius.
- Tipe Transverse: merupakan perkembangan dan variasi dari tipe arena, dimana penonton duduk pada dua sisi yang berlawanan menghadap panggung.
- Tipe $\frac{3}{4}$ Arena: merupakan variasi dari tipe arena, dimana pemain atau aktor/aktris dapat naik ke panggung tanpa melalui ruang penonton.
- Tipe $\frac{1}{4}$ Arena: dimana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah. Luasan panggung kecil.
- Tipe Proscenium: merupakan perkembangan tipe $\frac{1}{4}$ arena akibat kurangnya luasan panggung. Penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah di depan panggung.
- Tipe Calliper Stage/Extended Stage: Panggung mengelilingi sebagian dari penonton.

Dari beberapa jenis teater tersebut akan diterapkan jenis teater terbuka dan tertutup pada rancangan. Adapun jenis teater berdasarkan hubungan dengan penonton akan diterapkan tipe *proscenium* yang fokus kepada satu arah agar penonton lebih fokus pada pertunjukan. Adapun contoh teater dapat dilihat pada gambar berikut:

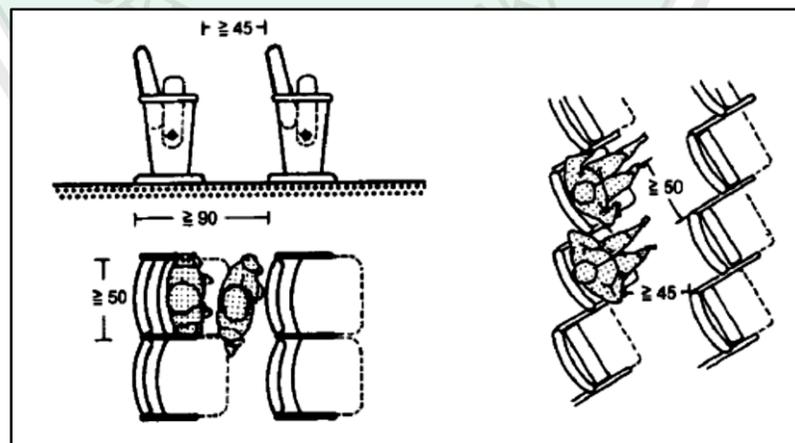


Gambar 2.20. Layot Teater
(Sumber: Neuffer, 1996 : 137)

Dari gambar di atas terlihat pola penataan ruang pada teater. Adapun standarisasi teater akan dibahas lebih lanjut pada bahasan berikut.

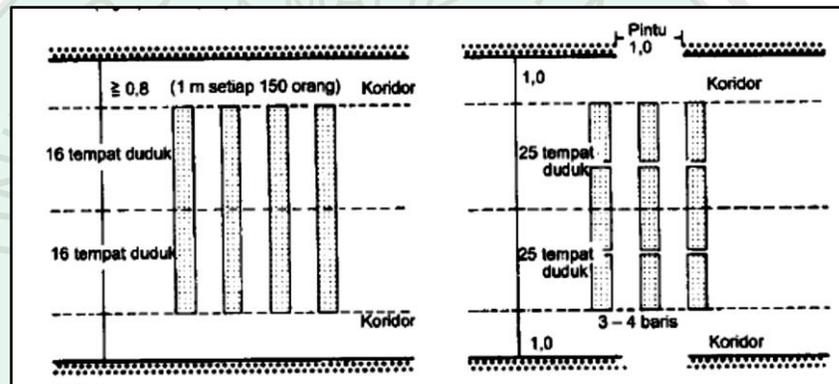
a. Ruang penonton dan panggung

Terdapat standarisasi ruang pada area penonton dan panggung, mulai dari ukuran tempat duduk, hingga ketinggian tangga. Ukuran ruang penonton berbanding jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan.



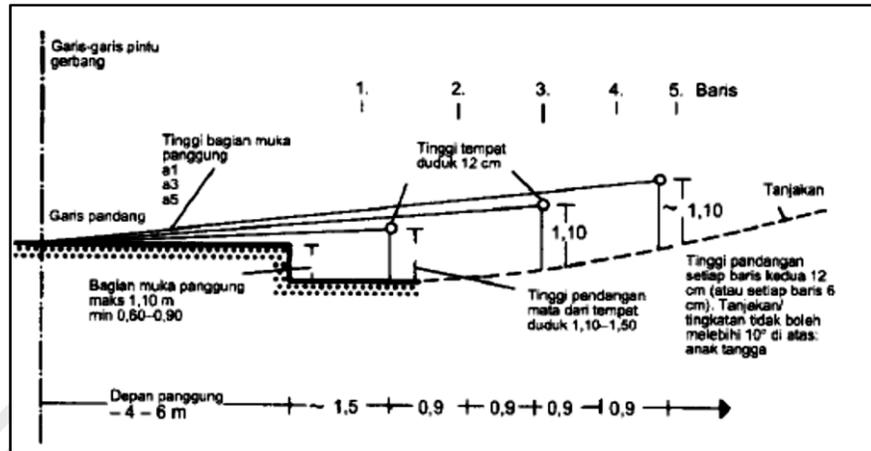
Gambar 2.21. Standarisasi Tempat Duduk
(Sumber: Neufert, 1996 : 138)

Pada gambar di atas dapat terlihat ukuran tempat duduk serta jarak yang dibutuhkan di antara setiap kursi sebagai alur sirkulasi. Menurut peraturan pertemuan sebuah tempat duduk harus mudah dikenali. Pada setiap 25 baris kursi dibutuhkan sebuah alur sirkulasi dan dibutuhkan pintu pada setiap sisi nya, berbeda dengan baris kursi yang hanya memiliki luasan 16 kursi seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.22. Tata alur sirkulasi tempat duduk
(Sumber: Neufert, 1996 : 138)

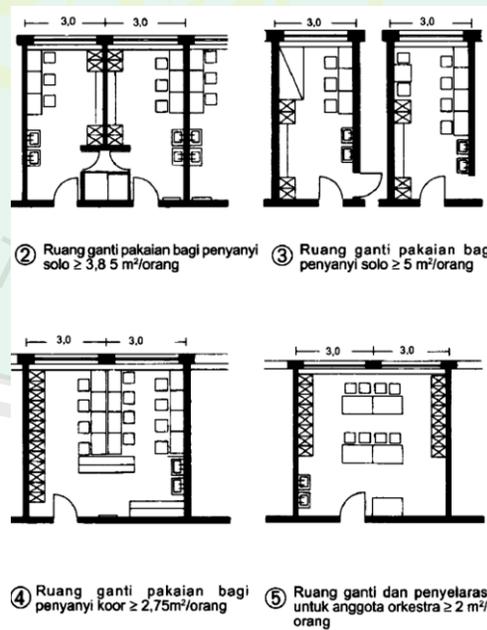
Tinggi tempat duduk pada ruang teater juga berpengaruh terhadap kenyamanan penonton dalam menikmati pertunjukan. Tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandangan berlaku pada seluruh ruang penonton baik tempat duduk dilantai bawah, maupun di balkon. Seperti gambar di bawah terlihat ukuran tinggi bagian muka panggung dari pandangan mata maksimal 1,10 meter dan ukuran minimal 0,50 – 0,90 meter. Dengan tinggi pandangan mata penonton menuju panggung adalah 1,10 meter.



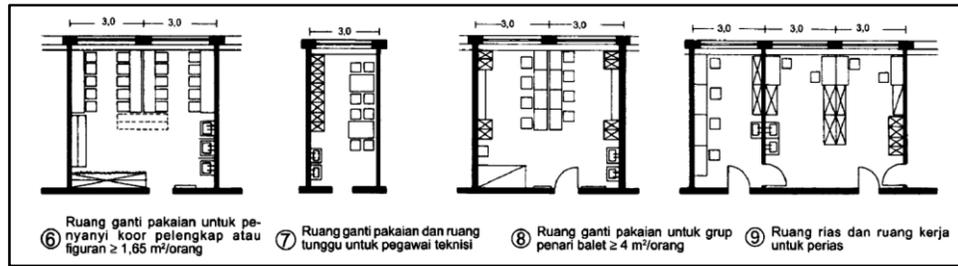
Gambar 2.23. Ukuran tinggi tempat duduk
 (Sumber: Neufert, 1996: 139)

b. Ruang ganti dan Ruang rias

Ruang ganti merupakan sebuah ruang yang difungsikan sebagai area privat bagi para pelaku seni yang akan tampil pada pertunjukan.



Gambar 2.24. Ruang ganti pakaian
 (Sumber: Neufert, 1996 : 144)

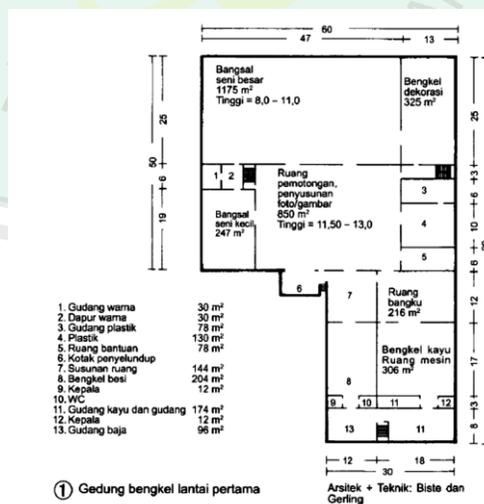


Gambar 2.25. Ruang tata rias
 (Sumber: Neufert, 1996: 144)

Dari gambar di atas dapat dilihat pembagian ruang ganti bagi penyanyi dan bagi anggota lainnya. Pembagian ruang ganti berdasarkan klasifikasi penampil, berupa penyanyi dan anggota okestra. Sedangkan ruang rias diklasifikasikan menjadi dua bagian ruang yaitu ruang rias dan ruang bagi pekerja rias.

c. Ruang Penyimpanan

Ruang penyimpanan berupa gudang yang difungsikan untuk menyimpan perlengkapan-perengkapan seperti kursi dan peralatan-peralatan yang berkaitan dengan pertunjukan.



Gambar 2.26. Layout Ruang perlengkapan
 (Sumber: Neufert, 1996 : 144)

Dari gambar di atas terdapat beberapa ruang yang dibutuhkan untuk mengatur perlengkapan. Terdapat gudang kayu, gudang baja, ruang mesin, ruang dekorasi, ruang bangku/kursi dan ruang lainnya yang masing-masing memiliki standarisasi disain.

d. Teater Terbuka

Teater terbuka atau yang biasa disebut dengan amfiteater sudah ada sejak zaman Romawi dan Yunani. Amfiteater biasanya digunakan sebagai pertandingan gladiator, namun sesuai perkembangannya amfiteater digunakan sebagai pertunjukan musik maupun seni lainnya. Amfiteater berbentuk setengah lingkaran atau lingkaran dengan arena pada tengahnya. Namun, pada saat ini telah banyak perubahan dan variasi amfiteater yang lebih modern.



Gambar 2.27. Amfiteater

(Sumber: <http://blog.compactbyte.com/wp-content/amfiteater.jpg>)

Teater terbuka digunakan untuk acara yang diucapkan (pergelaran panggung hidup), untuk pertunjukan musik (konser dan musik) (Doelle, 1985). Sistem penguat bunyi sangat harus diperhatikan karena berhubungan langsung dengan udara. Untuk mengimbangi pengurangan yang sangat banyak di udara terbuka,

maka menurut Doelle (1985), sebuah teater terbuka harus memperhatikan beberapa hal berikut:

- 1) Lokasi/ tempat yang dipilih harus memperhatikan pengaruh secara topografi dan kondisi atmosfer (angin, temperature dll) dan pengaruh sumber-sumber bising luar terhadap perambatan dan penerimaan bunyi
- 2) Bentuk, ukuran dan kapasitas dasar dari daerah penonton harus ditetapkan untuk menjamin inteligibilitas pembicaraan yang memuaskan seluruh daerah penonton. Jarak tempat duduk dari sumber bunyi harus dijaga dengan efisiensi yang ketat pada pengaturan lorong-lorong jalan.
- 3) Penyungkup (badan shell) reflektif dan difusif, untuk mengarahkan gelombang bunyi pantul ke penonton dan balik ke panggung. Akan sangat menguntungkan. Daerah yang rata, selokan terbuka, atau permukaan reflektif lain antara panggung dan penonton akan memperbaiki kondisi pendengaran.
- 4) Panggung harus tinggi dan daerah penonton dibuat bertangga dengan curam, dengan kemiringan yang lebih pada bagian belakang, untuk menyediakan jumlah bunyi langsung yang maksimum bagi penonton.
- 5) Pemantulan ulang yang mengumpul ke panggung dari pagar konsentris, dengan daerah penduduk yang tidak ditempati sebagian atau seluruhnya harus dihindari.

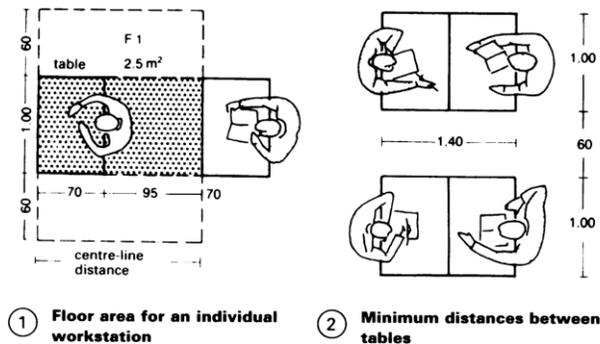
- 6) Permukaan –permukaan pemantul yang dekat dengan gedung-gedung yang ada harus diperiksa secara teliti karena behubungan dengan gema atau pemantulan yang merusak.

Pusat Budaya Minangkabau (*Minangkabau Culture Center*) juga menyediakan amfiateater sebagai gedung pertunjukan terbuka. Hal ini agar para pengunjung atau pennonton dapat menikmati pertunjukan sekaligus menikmati keindahan alam dan menjadikannya sebagai pelajaran seperti pepatah Minang yaitu alam *takambang jadi guru* yang berarti alam merupakan guru yang dapat diambil pelajaran.

2.2.2. Fungsi Sekunder

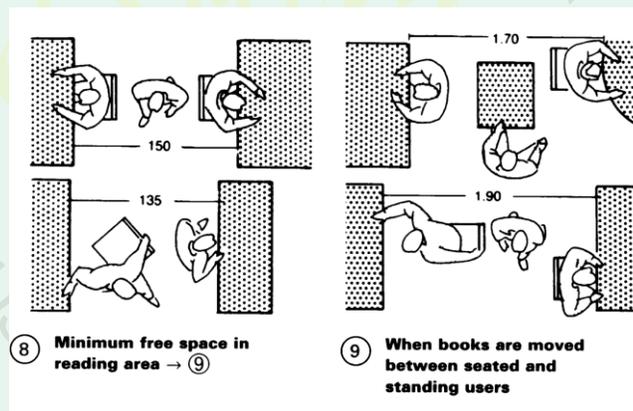
1. Perpustakaan

Perpustakaan berfungsi sebagai fungsi sekunder pada rancangan. Fungsi dari perpustakaan ini yaitu menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan kebudayaan Minangkabau, mulai dari tentang asal-usul Minangkabau pada Tambo, buku-buku berkaitan dengan kesenian budaya Minangkabau hingga buku yang berkaitan dengan makanan khas Minangkabau. Perpustakaan ini tidak hanya disediakan bagi pembaca saja, namun juga menyediakan peminjaman dan penjualan buku bagi pengunjung yang ingin mengenal Minangkabau dan kebudayaannya. Adapun standarisasi sebuah perpustakaan adalah sebagai berikut.



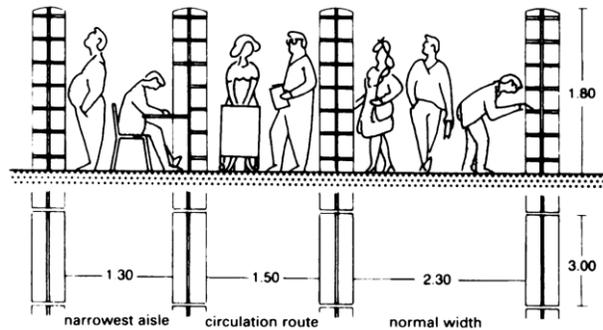
Gambar 2.28. Dimensi Ukuran Meja Baca
(Sumber: Neufert, 1996 : 329)

Gambar di atas merupakan dimensi ukuran meja single dan doble. Dengan ukuran panjang meja berukuran 1 m dan lebar 0,7 m.



Gambar 2.29. Dimensi Sirkulasi Ruang Baca
(Sumber: Neufert, 1996: 329)

Pencahayaan harus sesuai dengan letak perabot. Rak buku harus dilindungi dari sinar matahari karena berhubungan dengan material yang digunakan. Rasio terbaik untuk mendistribusikan cahaya adalah 10:3:1 (buku: permukaannya: bagian belakang). Pencahayaan harus memiliki saklar yang terpisah di daerah masing-masing dan secara individual disesuaikan di setiap tempat/ruang.



Gambar 2.30. Ruang Lantai diantara rak buku
(Sumber: Neufret, 1996 : 330)

Idealnya desain lemari harus besar, terbuka, panjang, dan serbaguna. Berbentuk persegi, dan terorganisir horizontal bukan vertikal. Dengan sirkulasi minimal 1,30 m dan maksimal 2,30 m.

2. Galeri Seni

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. Terdapat beberapa macam galeri seni:

Galeri seni berdasarkan isi galeri:

- Art Gallery of Primitif Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni primitif.
- Art Gallery of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni klasik.
- Art Gallery of Modern Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni modern.

Galeri seni berdasarkan tingkat dan luas koleksi:

- a. Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi denganobyak-obyek yang diambil dari lingkungan setempat.
- b. Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksidenganobyak-obyek yang diambil dari tingkat daerah/propinsi/daerah regional I.
- c. Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksi denganobyek-obyek yang diambil dari berbagai negara di dunia.

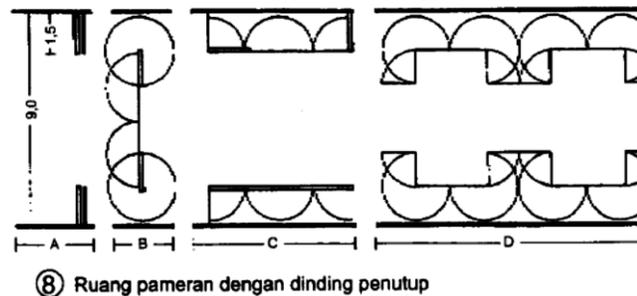
Galeri seni pada Pusat Budaya Minangkabau difungsikan untuk memamerkan berbagai koleksi alat atau karya seni budaya Minangkabau. Seperti tabuik Pariaman, alat musik tradisional Minangkabau, serta rangkaian tentang sejarah kebudayaan Minangkabau. Jika merujuk kepada isinya, galeri pada Pusat Budaya Minangkabau merupakan *Art Gallery of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni klasik, karena memamerkan kesenian budaya tradisional Minangkabau. Sedangkan berdasarkan tingkat dan luas koleksi galeri ini berada pada tingkat galeri regional karena mencakup budaya Minangkabau secara keseluruhan.

Adapun ketentuan syarat sebuah galeri adalah sebagai berikut: Ruangan-ruangan: Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik
3. Sebuah pameran yang baik harusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah. penyusunan ruangan dibatasi, dirubah, dan dicocokkan dengan bentuk ruang

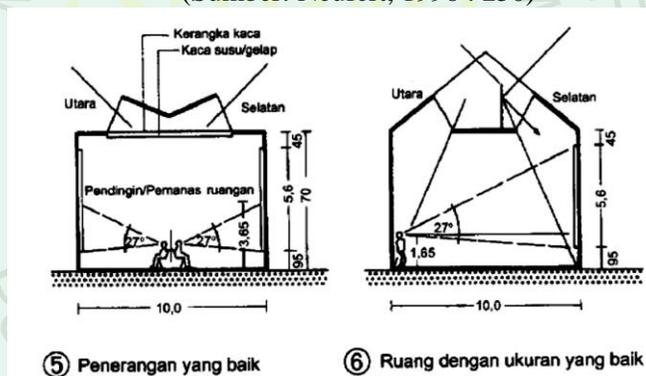
4. Sesuatu yang khusus untuk publik (Lukisan-lukisan minyak, lukisan dinding pameran dibuat dengan menarik dan fleksibel perletakkannya)

Adapun standarisasi sebuah galeri seni adalah sebagai berikut:



⑧ Ruang pameran dengan dinding penutup

Gambar 2.31. Ruang Pameran dengan dinding penutup
(Sumber: Neufert, 1996 : 250)



⑤ Penerangan yang baik

⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

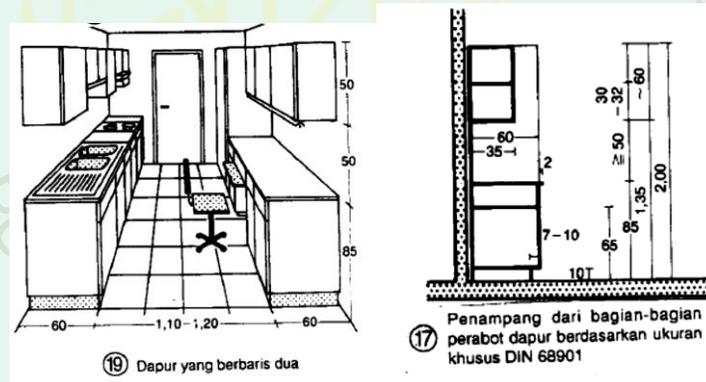
Gambar 2.32. Penerangan dan ukuran ruang pameran
(Sumber: Neufert, 1996 : 250)

Dari gambar di atas dapat dilihat dimensi ruang pameran dengan dinding tertutup dan penerangan pada ruang pameran. Pencahayaan museum haruslah baik. Tempat untuk menggantung lukisan yang baik adalah antara 30' dan 60" pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,1 3 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m.

2.2.3. Fungsi Penunjang

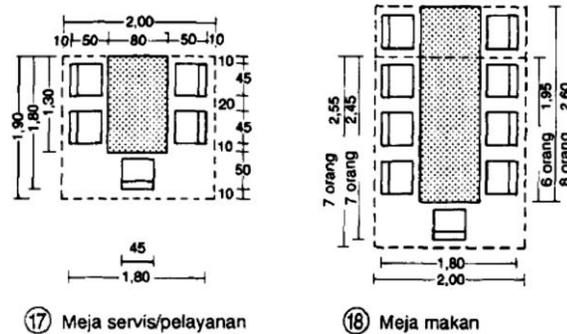
1. Food Court

Food Court atau kantin merupakan sarana penunjang yang cukup penting. Food court pada Pusat Budaya Minangkabau ini menyediakan berbagai menu khas Minangkabau. Cara ini dilakukan juga untuk melestarikan dan memperkenalkan masakan khas Minangkabau pada para pengunjung. Pengunjung dapat menikmati masakan khas Minangkabau sekaligus belajar memasak masakan Minangkabau. Adapun ruang yang dibutuhkan pada Food Court adalah dapur basah, dapur kering, stan-stan penjual makanan. Berikut standarisasinya:



Gambar 2. 33. Dimensi Dapur
(Sumber: Neufert, 1996 : 214)

Dari gambar di atas dapat dilihat dimensi yang terdapat pada dapur dari lebar ruang dan ketinggian ruang yang dapat dijadikan patokan pada rancangan.



Gambar 2.34. Dimensi Meja Makan
(Sumber: Neufert, 1996 : 216)

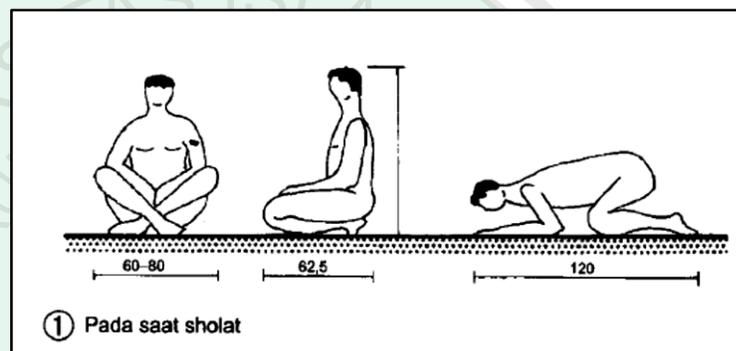
Gambar di atas merupakan dimensi meja makan serta meja servis atau pelayanan dengan kapasitas meja makan 9 orang dan meja servis 5 orang.

2. Masjid

Masjid adalah bagian penunjang yang penting pada rancangan Pusat Budaya Minangkabau, apalagi mengingat orang Minangkabau yang beragama Islam. Sholat sudah menjadi kebutuhan yang wajib untuk dilaksanakan. Masjid merupakan tempat untuk berdoa, pusat kebudayaan, tempat pertemuan, pengadilan, sekolah, dan universitas (Neufert, 1996). Sebuah masjid harus tenang dan nyaman agar menunjang untuk beribadah dengan khusyuk. Adapun ruang-ruang yang menunjang keberadaan sebuah masjid yaitu, ruang sholat bagi jamaah laki-laki dan perempuan, tempat wudhu, kamar mandi, gudang, dan ruang pengelola masjid.

Ruang sholat merupakan fungsi utama dari sebuah masjid. Adapun kebutuhan ruang sholat harus memperhatikan ukuran manusia ketika sholat,

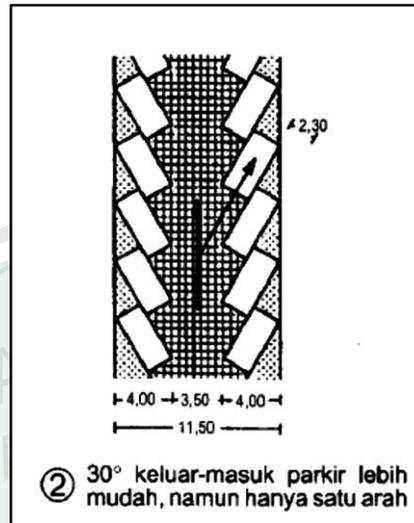
terutama pada bagian sujud dan ruku'. Dimensi manusia ini berpengaruh pada kapasitas dan luasan ruang yang dibutuhkan, dihubungkan juga dengan kapasitas pengguna Pusat Budaya Minangkabau (Minangkabau Culture Center). Adapun dimensi manusia pada saat sholat dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.35. Standar Dimensi ketika sholat
(Sumber: Neufert, 1996 : 249)

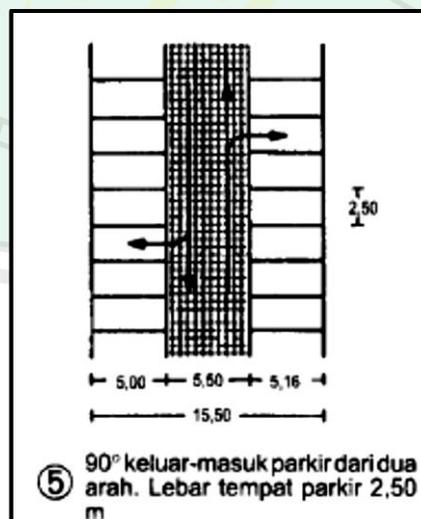
3. Parkir

Parkir menjadi ruang yang cukup penting pada Pusat Budaya Minangkabau. Hal ini dikarenakan Pusat Budaya Minangkabau merupakan bangunan publik. Sebuah bangunan publik tentu saja sangat membutuhkan parkir yang luas, mulai dari parkir bus, mobil, dan motor. Terdapat beberapa bentuk parkir adapun standarisasinya adalah sebagai berikut.



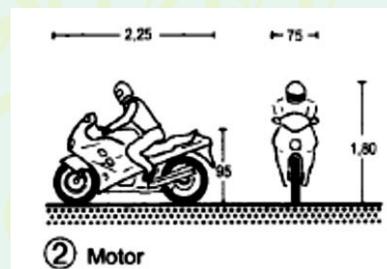
Gambar 2.36. Parkir sudut 30°
(Sumber: Neufert, 1996 : 105)

Gambar di atas merupakan salah satu bentuk parkir dengan sudut 30°. Kelebihan dari parkir ini adalah mudah untuk mengatur saat masuk maupun keluar, namun kekeurangannya adalah hanya dapat digunakan pada satu arah saja.

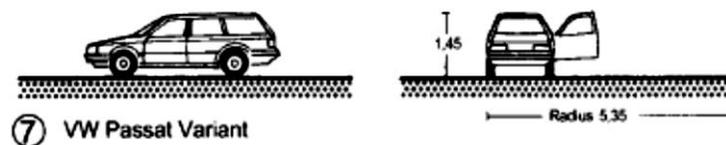


Gambar 2.37. Parkir sudut 90°
(Sumber: Neufert, 1996: 105)

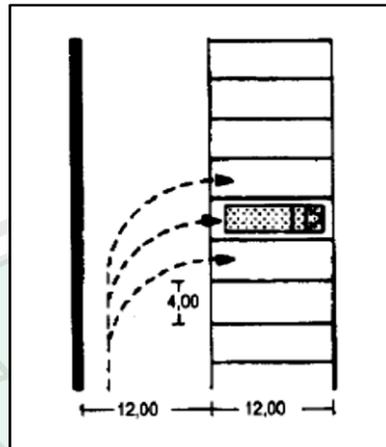
Gambar di atas merupakan parkir dengan sudut 90° . Bentuk parkir seperti ini cukup banyak digunakan karena tidak menghasilkan ruang negative sehingga lebih fungsional. Berbeda dengan parkir dengan sudut 30° yang banyak menyisakan ruang negatif. Dari gambar di atas terlihat standar dimensi ukuran parkir yaitu 2,50 meter dengan jarak jalur parkir berukuran 5,50 meter dan 5,00 untuk parkir mobil. Parkir seperti ini dapat diaplikasikan pada Pusat Budaya Minangkabau agar lebih fungsional. Besar luasan area parkir dapat disesuaikan dengan kapasitas pengguna pada Pusat Budaya Minangkabau. Besaran parkir juga merujuk pada besaran kendaraan. Berikut standarisasi kendaraan bermotor.



Gambar 2.38. Dimensi Sepeda Motor
(Sumber: Neufert, 1996: 100)

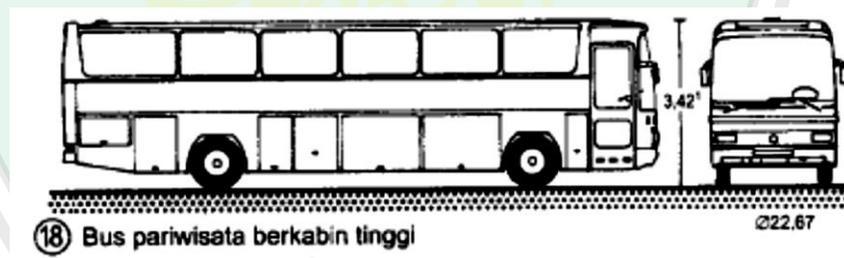


Gambar 2.39. Dimensi Mobil
(Sumber: Neufert, 1996: 100)



Gambar 2.40. Parkir Bus dan kendaraan besar
(Sumber: Neufert, 1996: 106)

Berbeda dengan bentuk parkir sebelumnya. Bentuk parkir pada gambar di atas merupakan parkir bus dan kendaraan dengan ukuran besar. Adapun ukuran yang dibutuhkan adalah dengan lebar 4 meter dan panjang 12 meter. Sedangkan standar dimensi bus dapat dilihat pada gambar berikut.



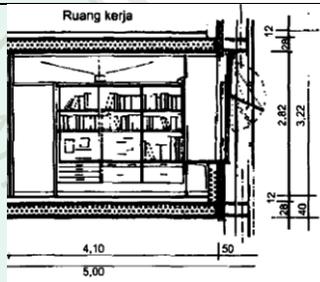
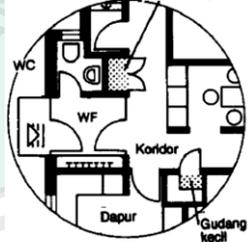
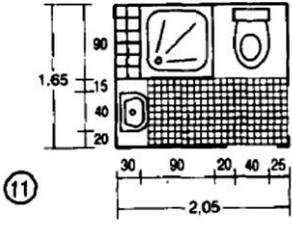
Gambar 2.41. Dimensi bus
(Sumber: Neufert, 1996: 101)

Bus merupakan sarana transportasi yang sering digunakan ketika berpergian atau yang biasa disebut dengan bus pariwisata. Keberadaan parkir bus sangat dibutuhkan karena Pusat Budaya Minangkabau merupakan objek wisata budaya. Pada gambar di atas dapat dilihat dimensi bus. Rata-rata panjang sebuah bus berukuran 12 m dengan lebar sekitar 2,2

meter. Maka ukuran parkir yang dibutuhkan harus menyesuaikan ukuran bus atau lebih untuk kepentingan sirkulasi.

Adapun fungsi penunjang lainnya akan dijelaskan lebih rinci pada tabel berikut:

Tabel 2.2.
 Fungsi Penunjang

No.	Ruang	Fungsi	Gambar/Standarisasi
1.	Ruang Pengelola	Sebagai ruang kerja pengelola Pusat Budaya Minangkabau	
2.	Tempat Wudhu	Tempat bersuci sebelum sholat	
4.	Gudang	Menyimpan alat	 <p>⑭ Ruang penyimpanan</p>
5.	Toilet		 <p>⑪</p>

Sumber: Analisis, 2014

2.3. Tinjauan Tema *Reinterpreting Tradition*

Terdapat empat strategi merancang arsitektur kontemporer dengan pendekatan arsitektur vernakular. Strategi tersebut menghasilkan empat kontemporer vernakular:

1. *Reinvigorating tradition* – “evoking the vernacular” by way of “a genuine reinvigoration of traditional craft wisdom”
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” to transform traditional formal devices in “refreshing ways”

Dari keempat strategi tersebut dapat disimpulkan perbedaannya sebagai berikut:

1. *Reinvigorating tradition* lebih mengambil bentuk fisik dari arsitektur vernakular dibanding dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
2. *Extending tradition* memadukan antara bentuk fisik dan nilai-nilai yang terdapat pada arsitektur vernakular secara seimbang.
3. *Reinventing tradition* yaitu dalam konteks memodernkan sebuah arsitektur vernakular atau penggabungan dari dua budaya.
4. *Reinterpreting tradition* lebih mengambil nilai-nilai yang ada pada arsitektur vernakular dibanding dengan bentuk fisik.

Tema yang akan digunakan dalam perancangan Pusat Budaya Minangkabau (Minangkabau Culture Center) adalah *Reinterpreting tradition*. *Reinterpreting*

Tradition berarti menginterpretasi ulang nilai-nilai yang terdapat dalam arsitektur vernakular. Hasilnya dapat berupa pengasingan bentuk dimana dia ada tetapi tidak tampak ada (Lim dan Beng, 1998). Sehingga *Reinterpreting Tradition* merupakan tema yang dapat menghadirkan kembali nilai-nilai yang terdapat dalam arsitektur vernakular Minangkabau, namun dengan menghasilkan suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan esensi dari nilai-nilai budaya. Terdapat empat prinsip *Reinterpreting Tradition*, yaitu :

- Reinterpretasi adalah penafsiran ulang suatu objek melalui makna atau prinsip yang dikaji dalam sebuah arsitektur sehingga menghasilkan nilai-nilai filosofis
- Kombinasi adalah penggabungan dari nilai dan bentuk arsitektur yang berkembang pada zaman dahulu dan saat ini, dengan bentuk baru, tanpa menghilangkan esensi dari nilai budaya yang ada.
- Transformasi adalah pergerakan bentuk yang berkembang dari waktu sebelumnya dengan bentuk yang berbeda, namun dengan nilai yang sama
- Defamiliarisasi adalah pengasingan bentuk dimana dia ada tapi tidak nampak ada

Adapun penerapan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau adalah dengan mengambil nilai-nilai dari proses pembangunan rumah gadang, secara rinci akan dibahas pada tabel berikut:

Tabel 2.3.
Reinterpreting Tradition

Reinterpreting tradition	Nilai-nilai	Makna	Rancangan	Prinsip	Penerapan
Menginterpretasi ulang nilai-nilai yang terdapat dalam arsitektur vernakular minangkabau, dan nilai-nilai yang terdapat pada proses pembangunan rumah gadang dengan bentuk yang baru tanpa menghilangkan esensi dari nilai-nilai budaya Minangkabau	Musyawahar	Adanya sistem musyawarah yaitu <i>saiyo sakato</i> (se-iyase-kata) untuk mencapai suatu mufakat pada setiap acara adat, salah satunya musyawarah untuk mendirikan rumah gadang dalam suatu nagari	Menginterpretasikan nilai musyawarah terhadap rancangan, yaitu dengan menghasilkan ruang yang dapat membuat pengunjung saling berinteraksi satu sama lain	Reinterpretasi	Menghasilkan area berkumpul pada setiap sudut tahapan kunjungan wisata budaya, sebagai area berkumpul, sehingga pengunjung dapat berinteraksi antara satu sama lain, seperti diskusi, bercengkrama dan mempererat tali silaturahmi
	Gotong royong	Kebersamaan untuk menghadapi masalah dalam suatu nagari untuk mencapai suatu tujuan demi kemaslahatan bersama	mengintergrasikan nilai gotong royong pada rancangan dengan mengikat antara satu bangunan dan bangunan lainnya.	Kombinasi	Adanya bangunan berbeda yang di topang oleh struktur yang sama, bersama-sama mengikat antara satu bangunan dan bangunan lainnya agar tercipta bangunan yang kokoh dan saling menopang satu sama lain
	Menghormati Alam	Minangkabau sangat	Mempertimbangkan	Transformasi	Mentransformasikan bentuk atap dan

		<p>menghormati alam dan menimba ilmu dari padanya. Alam adalah sumber segala kehidupan. Dari alam kembali pada alam. Begitupun pada arsitektur. (<i>alam takambang jadi guru</i>)</p>	<p>keberadaan alam yaitu pemanfaatan energi alam serta menginterpretasi nilai-nilai alam yang terkandung pada arsitektur vernakular Minangkabau dengan metransformasi ikannya menjadi tampilan yang baru</p>		<p>panggung rumah gadang pada rancangan sebagai pemecahan masalah terhadap iklim dan lokasi tapak yang berada ditepi pantai</p> <p>Mentransformasikan penggunaan material rumah gadang yang mulanya menggunakan kayu dan bambu menjadi beton dan baja, dengan menyesuaikan iklim dan keadaan pada tapak</p>
	Keluargaan	<p>Minangkabau menjunjung Kekerabatan yang harmonis. Adanya perasaan kekeluargaan dan perasaan semalu terjaga dalam hubungan keluarga dengan baik.</p>	<p>Menginterpretasikan nilai kekerabatan pada rancangan, dengan menata interior ruang yang dapat meningkatkan nilai kekeluargaan</p>	Defamiliarisasi	<p>Meminimalisir sekat pada ruang, agar pengunjung dapat terus melihat antara satu sama lain, saling berinteraksi atas respon terhadap apa yang mereka lihat pada pusat seni budaya Minangkabau, dan saling berbagi pendapat</p>

	Keagamaan	Landasan pokok adat budaya Minangkabau <i>Adat basandi syara', syara' basandi kitabullah.</i> Di dalamnya terkandung dua nilai hakiki, adat dan syara' untuk mencapai kesempurnaan	Mengkombinasikan nilai-nilai adat dan syara' yang terkandung dalam arsitektur vernakular Minangkabau yaitu dengan menginterpretasikan spirit ABS-SBK pada rancangan	Kombinasi	Penerapan spirit ABS-SBK pada bangunan yaitu <ul style="list-style-type: none"> • Kebersamaan • Keterpaduan • Musyawarah • Keimanan yang kuat kepada Allah swt, dengan menjwai sunatullah dalam setiap gerak • Mengenal alam keliling • Menjaga batas patut dan pantas, yang tidak terbawa hawa nafsu yang merusak
--	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Analisis, 2014

2.4. Integrasi Keislaman

Minangkabau merupakan kelompok etnis yang sangat memegang erat adat dan budaya mereka. Minangkabau juga sangat kental dengan agama yang dianut yaitu Islam. Seluruh orang Minangkabau beragama Islam, sedangkan yang tidak beragama Islam tidak dianggap sebagai orang Minang. Ada sebuah pepatah Minang yang cukup terkenal yaitu *adaik basandi syara', syara' basandi kitabullah.* pada pepatah tersebut telah terlihat bahwa orang Minang sangat memegang teguh nilai-nilai agama dan adat istiadat yang dianut. Sehingga apapun yang dilakukan selalu berhubungan dengan adat dan agama, termasuk sebauan Arsitektur.

2.4.1. Kajian Keislaman Terhadap Objek

Adapun Pusat Seni dan Budaya Minangkabau merupakan sebuah wadah yang menyediakan berbagai sarana pengembangan seni dan budaya Minangkabau yang sudah mulai ditinggalakan. Pada hakikatnya, budaya Minangkabau adalah peninggalan sejarah yang susah payah dirintis oleh orang-orang terdahulu (nenek moyang), demi keberlanjutan Minangkabau. Sejarah merupakan pelajaran yang harus dicintai dan ditekuni sebagai parameter masa depan yang lebih baik, seperti firman Allah SWT dalam Surat Yusuf ayat 111 yang artinya:

“ Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur’an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman”.

Pada ayat ini menerangkan tentang kisah sebagai pengajaran bagi orang-orang yang berakal sehat, sedang orang-orang yang lalai yang tidak memanfaatkan akal dan pikirannya untuk mendalami dan memahami kenyataan yang ada, maka kisah tersebut tidak akan bermanfaat baginya dan tidak akan mengambil pelajaran dan peringatan dari padanya. Kitab suci Al-Qur’an yang membawa kisah-kisah tersebut, bukanlah suatu cerita yang dibuat-buat atau diada-adakan. Tetapi ia adalah wahyu yang diturunkan dari Allah swt.

Dari ayat di atas sudah sangat jelas dikatakan bahwa sejarah merupakan sebuah pelajaran yang dapat diambil hikmah darinya. Sejarah merupakan panduan masa depan untuk kehidupan yang lebih baik. Keberadaan sejarah sangat penting

untuk mengetahui suatu masa dari masa berjalan hingga pada saat ini dan hikmah yang terdapat didalamnya. Seperti firman Allah SWT dalam surat Ghafir ayat 21 yang artinya:

“Dan apakah mereka tidak mengadakan perjalanan di muka bumi, lalu memperhatikan betapa kesudahan orang-orang yang sebelum mereka. Mereka itu adalah lebih hebat kekuatannya daripada mereka dan (lebih banyak) bekas-bekas mereka di muka bumi, maka Allah mengazab mereka disebabkan dosa-dosa mereka. Dan mereka tidak mempunyai seorang pelindung dari azab Allah.”

Kata “A Wa Lam Yasiru fi al ‘Ardhi” pada ayat diatas yang berarti Allah Swt memberi perintah agar memperhatikan kejadian dimuka bumi tentang keadaan orang-orang terdahulu. Dari ayat tersebut terkait Pusat Budaya Minangkabau dapat diambil pelajaran bahwa keberadaan sejarah sangat penting untuk diambil pelajaran. Sejarah tidak bisa dilupakan begitu saja, karena sejarah merupakan panduan gambaran jelas masa depan. Dari sejarah dan budaya dapat diambil nilai-nilai yang bermanfaat dan introspeksi diri terhadap kesalahan-kesalahan yang menyimpang pada budaya yang dicetuskan oleh para pendahulu. Untuk dapat diperbaiki dan diambil hikmah dari nilai-nilai tersebut dan menerapkan nilai-nilai yang bermanfaat pada masa sekarang.

Pusat Budaya Minangkabau merupakan sarana yang menyediakan berbagai fasilitas untuk melestarikan budaya Minangkabau terutama dibidang seni budaya seperti tabuik Pariaman, tarian tradisional Minangkabau, musik tradisional,

pencak silat, maupun drama tradisional Minangkabau. Seni adalah Ungkapan perasaan seseorang yang dituangkan kedalam kreasi dalam bentuk gerak, rupa, nada, syair, yang mengandung unsur-unsur keindahan, dan dapat mempengaruhi perasaan orang lain.

Menurut Dr. M. Qurais Syihab, M.A, seni adalah keindahan. Ia merupakan ekspresi ruh dan budaya manusia yang mengandung dan mengungkapkan keindahan. Ia lahir dari sisi terdalam manusia didorong oleh kecenderungan seniman kepada yang indah, apa pun jenis keindahan itu. Dorongan tersebut merupakan naluri manusia, atau fitrah yang dianugerahkan Allah kepada hamba-hamba-Nya. Seperti yang terdapat dalam hadist shahih, dari Abdullah bin Mas'ud R.A bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:

“Tidak akan masuk surga orang yang dalam hatinya ada kesombongan seberat biji debu”. Ada seorang yang bertanya: Sesungguhnya setiap orang suka (memakai) baju yang indah, dan alas kaki yang bagus, (apakah ini termasuk sombong?). Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda, “Sesungguhnya Allah Maha Indah dan mencintai keindahan, kesombongan itu adalah menolak kebenaran dan merendahkan orang lain”.

Dari hadits di atas Rasulullah telah bersabda bahwa Allah itu indah dan sangat menyukai keindahan. Dalam artikel terdahulu dijelaskan bagaimana para Sufi begitu akrabnya dengan seni. Orang seperti Imam Al-Ghazali yang

merupakan tokoh panutan ulama Sunni yang menghabiskan sejumlah halaman dalam suatu Bab tersendiri tentang keutamaan seni. Ia menyimpulkan bahwa orang yang tidak memiliki rasa seni di dalam jiwanya, dikhawatirkan hatinya kering. Seni di sini tentu seni yang dapat membangkitkan rasa kedekatan diri dengan Tuhan. Memang seni dan musik tidak banyak disinggung di dalam Alquran. Tetapi, Alquran itu sendiri melampaui karya seni terbaik sekalipun. Baik pada masa turunnya maupun pada zaman-zaman sesudahnya. Sehingga keberadaan sebuah seni dalam sebuah budaya haruslah dekat dengan nilai-nilai keislaman yang dapat mendekatkan diri terhadap Tuhan yaitu Allah SWT.

2.4.2. Kajian Keislaman Terkait Tema

Pusat Seni dan Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) menerapkan tema *Reinterpreting Tradition* dalam rancangannya. *Reinterpreting tradition* yaitu menginterpretasi ulang nilai-nilai budaya pada arsitektur vernakular Minangkabau dengan cara dan tampilan yang lebih kontemporer tanpa menghilangkan esensi dari nilai budaya tersebut.

Integrasi keislaman terkait *Reinterperting tradition* yaitu pentingnya mengetahui sejarah dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sejarah dan peradaban Islam merupakan bagian penting yang tidak mungkin dipisahkan dari kehidupan kaum Muslimin dari masa ke masa. Betapa tidak, dengan memahami sejarah dengan baik dan benar, kaum Muslimin bisa bercermin untuk mengambil banyak pelajaran dan membenahi kekurangan atau kesalahan mereka guna meraih kejayaan dan kemuliaan dunia dan akhirat (Al-Buthoni, 2014). Abdullah bin

Mas'ud Radhiyallahu anhu berkata, "Orang yang berbahagia (beruntung) adalah orang yang mengambil nasehat (pelajaran) dari (peristiwa yang dialami) orang lain".

Dari penjelasan di atas dapat diketahui betapa bermanfaatnya mempelajari sejarah seperti firman Allah dalam Surat Yusuf ayat 111 yang artinya:

"Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka (para Nabi dan umat mereka) itu terdapat pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal (sehat). al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, serta sebagai petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman"

Dari ayat di atas sudah sangat jelas dikatakan bahwa sejarah merupakan suatu pelajaran yang dapat menjadi penjas di masa akan datang dan hanya orang-orang yang berilmulah yang mampu mengambil pelajaran tersebut. Syaikhul Islam Muhammad bin 'Abdul Wahhab rahimahullah menjelaskan bahwa diantara manfaat memahami kisah-kisah tersebut adalah bisa menjadi sebab untuk meraih ridha Allah Azza wa Jalla . Beliau rahimahullah berkata, "Termasuk hal yang paling jelas (manfaatnya dalam kebaikan) bagi orang-orang (beriman) yang memiliki pemahaman (yang benar) adalah (merenungkan) kisah-kisah orang-orang yang terdahulu maupun orang-orang jaman sekarang, (yaitu) kisah orang-orang yang taat kepada Allah dan kemuliaan yang Dia berikan kepada mereka, serta kisah orang-orang yang durhaka kepada-Nya dan kehinaan yang Dia timpakan kepada mereka. Barangsiapa yang tidak bisa memahami kisah-kisah

tersebut dan tidak dapat mengambil manfaat darinya maka (sungguh) tidak ada jalan (kebaikan) untuknya.

2.5. Gambaran Umum Lokasi

Pusat Seni dan Budaya Minangkabau merupakan bangunan publik dengan berbagai fasilitas yang mampu menunjang berbagai kegiatan budaya yang ada di dalamnya. Pusat Budaya ini bersifat rekreatif dan edukatif. Adapun fungsi utama dari Pusat Budaya Minangkabau adalah sebagai tempat pelatihan kesenian budaya Minangkabau dan tempat pertunjukan budaya. Terdapat beberapa kriteria pemilihan lahan untuk perancangan Pusat Seni dan Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) diantaranya:

1. Pusat Budaya Minangkabau merupakan bangunan publik dan sebuah pusat budaya sehingga harus ditempatkan pada pusat Kota
2. Pemilihan tapak yang luas agar mampu menampung segala fasilitas pada Pusat Budaya tanpa mengganggu atau merusak lingkungan sekitar
3. Mudah diakses dengan infrastruktur yang baik karena merupakan bangunan publik
4. Lingkungan sekitar tapak dapat menunjang fungsi yang ada pada rancangan
5. Pertimbangan view yang menarik agar mampu meningkatkan minat para wisatawan.

Dengan pertimbangan kriteria di atas, maka lokasi tapak yang dipilih untuk rancangan Pusat Budaya Minangkabau (*Minangkabau Culture Center*) adalah sebagai berikut:

2.5.1. Alternatif 1

Lokasi tapak berada di Jalan Pasir Pauh, Kecamatan Pariaman Tengah.

Terletak ditepi pantai Lautan Indonesia.



Keterangan : ■ Kota Pariaman
■ Pusat Rekreasi
■ Lokasi Tapak

Gambar 2.41. Peta Alternatif Lokasi Lahan
(Sumber: Analisis 2014)

Adapun kelebihan dan kekurangan tapak sebagai bahan pertimbangan adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- a. Dekat dengan pusat kota dan pusat rekreasi
- b. Mudah diakses
- c. Tapak yang luas, sesuai dengan kebutuhan pada rancangan
- d. View yang menarik pada arah barat yaitu pantai

Kekurangan:

- a. Berada dekat dengan pantai sehingga harus memperhatikan struktur pada rancangan

2.5.2. Alternatif 2

Lokasi tapak berada di Desa Ampalu, Kecamatan Pariaman Utara.



Keterangan : ■ Kota Pariaman
■ Pusat Rekreasi
■ Lokasi Tapak

Gambar 2.42. Peta Lokasi Alternatif 2
(Sumber: Analisis, 2014)

Adapun kelebihan dan kekurangan tapak sebagai bahan pertimbangan adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- a. Tapak luas sesuai dengan kebutuhan pada rancangan
- b. Cukup dekat dengan pusat kota dan pusat rekreasi
- c. Dekat dengan jalan primer

Kekurangan:

- a. Berbatasan dengan Pondok Pesantren Nurul Yaqin pada sebelah selatan tapak. Keberadaan Pusat Budaya Minangkabau dapat mengganggu karena merupakan bangunan publik.
- b. Tidak terdapat view yang menarik

2.5.3. Alternatif 3

Lokasi tapak berada di Jalan Syech Burhanuddin, Taluak, Kec. Pariaman Tengah, Kota Pariaman.



■ Pusat Rekreasi ■ Pusat Kota ■ Lokasi Tapak

Gambar 2.45. Peta Lokasi Alternatif 3
(Sumber: Analisis 2014)

Kelebihan :

- Ukuran tapak yang luas, yang cukup menampung segala fasilitas
- Dekat dengan pusat kota dan area rekreasi
- View yang menarik ke arah pantai
- Mudah di akses

Kekurangan :

Berada dekat dengan pantai sehingga harus memperhatikan struktur pada rancangan.

2.6. Studi Banding

Studi banding merupakan bagian penting dalam sebuah rancangan. Studi banding berfungsi untuk mengetahui kebutuhan ruang atau fungsi pada objek

rancangan. Juga sebagai landasan untuk mengetahui persyaratan yang harus terpenuhi pada rancangan.

2.6.1. Studi Banding Objek (Yurihonjo City Cultural Center, Jepang)

Pusat Seni dan Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) merupakan sebuah pusat berkembangnya budaya Minangkabau. Untuk merancang Pusat Budaya Minangkabau perlu adanya pembandingan untuk mengetahui ruang atau fungsi dari sebuah Pusat Budaya. Objek pembandingan yang dipilih adalah *Yurihonjo City Cultural Center*, Jepang. Adapun penjelasan rinci tentang *Yurihonjo City Cultural Center*, Jepang adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Objek

Yurihonjo City Cultural Center merupakan sebuah Pusat Kebudayaan yang berada di Kota Yurihonjo, Akita, bagian utara Jepang, dan menghadap ke laut Jepang. Bangunan ini dibangun oleh sebuah perusahaan arsitektur, *Chiaki Arai Urban and Arch.*



Gambar 2.43. Lokasi Yurihonjo City Cultural Center
(Sumber: <http://www.e-architect.co.uk/>)

Sebagai Kota lokal di Jepang, Yurihonjo memiliki masalah yang cukup kompleks. 1/4 penduduknya berusia lebih dari 65 tahun, dan akan menjadi 1/3 bagian dalam waktu dekat. Sehingga akan berakibat pada menurunnya tingkat vitalitas kota. Akibat dari permasalahan tersebut maka, dibuatlah bangunan ini yang bukan hanya sekedar bangunan saja, tetapi juga merupakan sebuah sistem yang akan kembali mengaktifkan masyarakat untuk mencintai budaya mereka dan mengingatkan kembali akan kehadiran sebuah budaya.



Gambar 2. 44. Lokasi Yurihonjo City Cultural Center
(Sumber: <http://www.archello.com>)

2. Fasilitas

Yurihonjo City Cultural Center merupakan bangunan tiga lantai yang memiliki fungsi utama sebagai teater serbaguna, perpustakaan, dan pusat

komunitas. Adapun ruang lainnya yaitu berisi planetarium, ruang penelitian, restoran, informasi wisata, toko-toko, dan tempat lain yang mendorong keterlibatan lokal. Pengembangan proyek itu juga disertai dengan beberapa lokakarya dengan penduduk setempat, beberapa di antaranya dikembangkan secara khusus dengan anak-anak dan mahasiswa. Ruang dirancang berdasarkan persepsi somatetik, dengan mempertimbangkan skala manusia dan kegunaan setiap ruang. Ruang diatur dengan cara organik dan konsisten, berusaha untuk meniru cara pohon bakau tumbuh. Berikut fasilitas Yurihonjo City Cultural Center.

a. Multipurpose Theater

Multipurpose theater terletak dilantai satu dengan kapasitas 11.000 orang. Teater ini memiliki berbagai bentuk seperti *flat floor*, normal, panggung yang digunakan untuk berbagai acara. Kursi dapat bergerak beradaptasi dengan bentuk yang berbeda, dengan akustik yang sempurna dirancang untuk teater ini.



Tranformasi 1/3 (kiri), Transformasi 2/3 (kanan)



Transformasi 3/3 (kiri), Teater dengan kapasitas penuh (kanan)

Gambar 2.45. Multipurpose Theater
(Sumber: <http://www.designboom.com>)

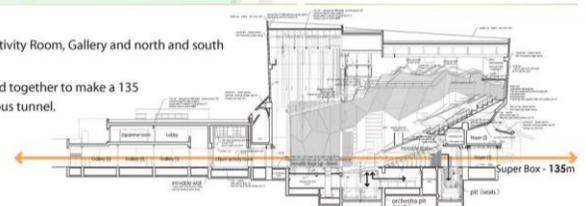
Kursi dari lantai pertama dapat berkumpul di sisi belakang teater dan disimpan dalam pit di bawahnya. Aula gedung dapat berhubungan dengan ruang aktivitas warga, galeri dan Taman di utara dan selatan, berbentuk dinamis yang dihubungkan oleh terowongan dengan panjang 135 meter, yang dijuluki sebagai "super box".

Multipurpose Transforming Theater

This theater has varying configurations such as flat floor, normal, center stage to be used for various events. The movable seats adapting to multi-configurations with perfect acoustics was designed for this theater. Seats of the first floor can gathered at the back side of the theater and it stored in the pit underneath. The stage also descends for flat floor configuration.

"Super Box" - Theater, Citizen Activity Room, Gallery and north and south Pocket Parks combined.

These facilities can be connected together to make a 135 meter long, dynamic and spacious tunnel.



Gambar 2.46. Super Box

(Sumber: <http://architizer.com/projects/yurihonjo-city-cultural-center-kadare/>)

b. Perpustakaan

Perpustakaan tersebar dilantai satu dan dua. Perpustakaan ini juga dilengkapi dengan area membaca pribadi dan ruang terbuka luas yang penuh dengan cahaya, kontras arteri sirkulasi utama dengan lantai kayu yang hangat dan perabotan kayu gelap merah-warni yang melingkupi seluruh proyek.



Gambar 2.47. Interior Perpustakaan
(Sumber: <http://www.designboom.com>)

Memiliki ruang yang mampu menampung 220.000 volume buku dan 188 kursi browsing.



Gambar 2.48. Ruang baca dan Browsing

(Sumber: <http://www.designboom.com/architecture/chiaki-arai-kadare-cultural-center/>)

Ditengah ruang melayang sebuah 'bulan' besar beton yang didukung oleh hanya empat lentur kolom dengan tangga spiral tunggal yang mengarah ke planetarium, offset dari kekosongan sekitarnya dalam elemen atap alami menerangi interior.



Gambar 2.49. Bola beton mengambang di atas perpustakaan
(Sumber: <http://www.designboom.com/architecture/chiaki-arai-kadare-cultural-center/>)

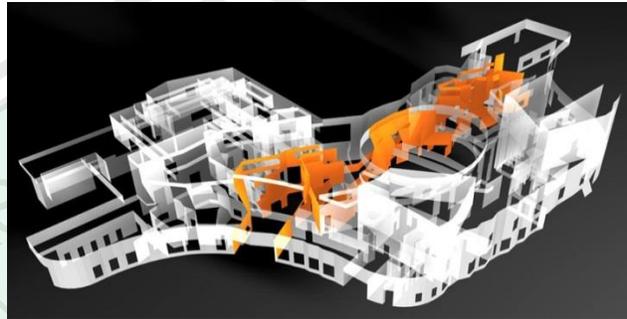
3. Sirkulasi

Pusat budaya di Yurihonjo City ini menggabungkan teater serbaguna, perpustakaan, dan pusat komunitas. Situs proyek ini awalnya dibagi oleh jalan, dua buah bangunan yang bergabung menjadi satu dengan dan menciptakan jalan dalam ruangan yang membentang dari utara ke selatan yang cukup kompleks, jalan ini dapat diakses ke masing-masing fitur bangunan.



Gambar 2.50. Jalan Penghubung
(Sumber: www.japlusu.com/news/yurihonjo-city-cultural-center)

Sebuah Jalan, yang bernama Wai - Wai, juga dilengkapi sejumlah toko dan restoran, yang didisain untuk memungkinkan sinar matahari dapat menembus ruang



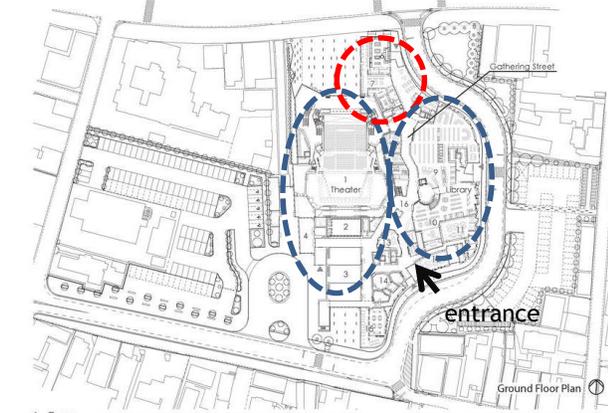
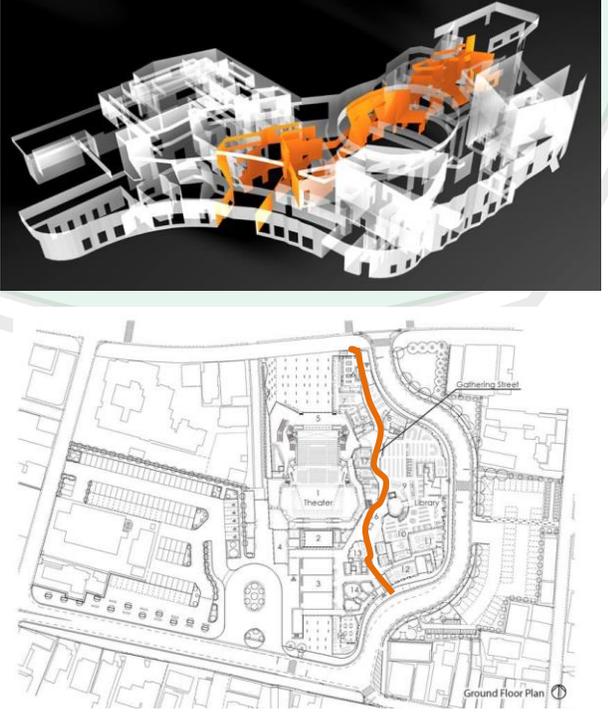
Gambar 2.51. Urutan sirkulasi utama
(Sumber: <http://www.designboom.com/architecture/chiaki-arai-kadare-cultural-center/>)

Bangunan ini dibangun dengan proses yang disebut Kadare. Menurut arsitek, seluruh proses Kadare berkontribusi terhadap keberlanjutan budaya. Nama pusat, Kadare, dipilih melalui kontes umum, di mana setiap orang bisa mengirim saran. Nama yang dipilih menggabungkan Akita kata wilayah dialek "kadare" (yang berarti "untuk memasukkan dalam kelompok seseorang") dengan Jepang kata kerja "katari - au " (yang berarti "untuk berbicara dengan orang lain, atau sekelompok orang).

4. Analisis

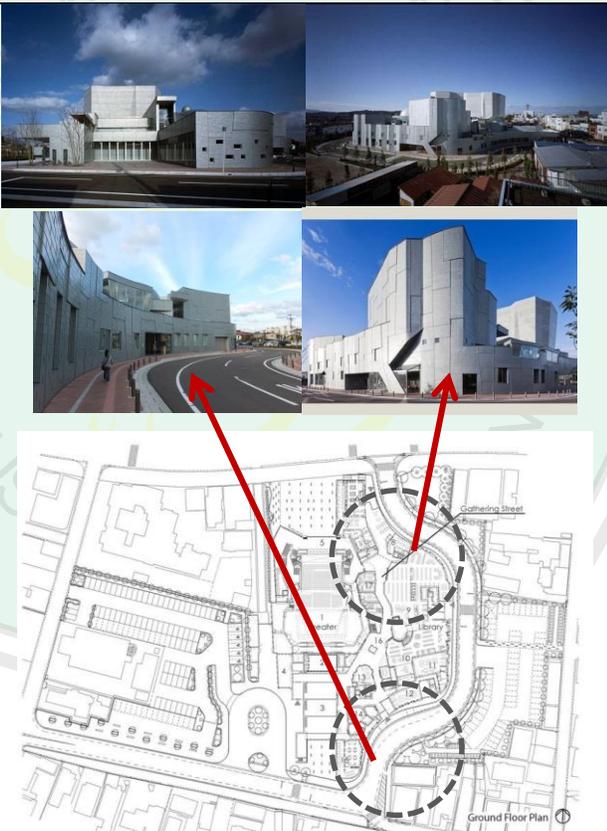
Analisis dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada objek studi yang dapat dipelajari untuk rancangan Pusat Budaya Minangkabau dan sebagai pembanding dalam merancang. Berikut akan dijelaskan secara merinci pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.3.
 Analisis Studi Banding Objek

Aspek Analisis	Gambar	Keterangan
Tatanan Masa Bangunan		<p>Penataan masa bangunan di kelompokkan pada fungsinya : Fungsi primer dan sekunder diletakkan pada bagian depan dan mudah dijangkau dari main entrance Fungsi penunjang diletakkan pada bagian belakang</p>
Sirkulasi		<p>Sirkulasi utama pada warna orange dibuat untuk dapat mencapai semua ruang utama yang difasilitasi oleh bangunan. Hal ini sangat baik karena bangunan merupakan bangunan publik yang sering dikunjungi. Jalan berupa zigzag dapat menjadi hal</p>

		yang menarik bagi pengunjung.
Pencahaya an		Pencayaan yang didapat yaitu dengan memanfaatkan pencahayaan alami . Jendela diletakkan pada posisi yang tidak teratur dengan orientasi yang mendapat sinar matahari langsung serta disesuaikan dengan fungsi ruang sesuai kebutuhan cahaya, seperti perpustakaan yang brorientasi kearah timur, karena membutuhkan lebih banyak cahaya.

<p>Fasilitas</p>	 <p>Fungsi Primer</p> <p>Fungsi Sekunder</p> <p>Fungsi Penunjang</p>	<p>Terdapat fasilitas primer, sekunder dan penunjang.</p> <p>Primer : teater, galeri, pusat komunitas, perpustakaan</p> <p>Sekunder : planetarium, pusat penelitian</p> <p>Penunjang: toko, restoran dll.</p> <p>Namun pada bangunan, besaran ruang didominasi oleh fungsi sekunder bangunan. Terlihat jelas bahwa fungsi primer lebih mendominasi dari fungsi lain</p>
<p>Interior</p>		<p>Interior memperhitungkan estetika, skala manusia, dan kegunaan pada setiap fungsi-fungsi ruang.</p>

		
<p>Eksterior</p>		<p>Eksterior bangunan, di buat dengan mempertimbangkan estetika, entrance, dan bangunan serta batas-batas bangunan. bentuk bangunan menyesuaikan tapak dan mengikuti jalan yang ada didepannya</p>

Sumber: Hasil Analisis, 2014

5. Kesimpulan

Dari pemaparan tentang detail dari sebuah pusat kebudayaan Jepang yang bernama Yurihonjo Culture Center di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah pusat kebudayaan harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Penataan masa bangunan dikelompokkan sesuai dengan fungsi yang ingin dicapai
- b. Fungsi primer mendominasi pada bangunan, tanpa melupakan fungsi sekunder dan penunjang
- c. Sirkulasi yang baik dan main entrance harus jelas, mengingat bangunan merupakan bangunan publik
- d. Interior harus memperhatikan estetika, skala manusia, fungsi ruang serta memperhatikan pencahayaan yang dibutuhkan setiap ruang
- e. Ekterior bangunan harus dibuat lebih estetik agar dapat menarik pengunjung
- f. Terdapat nilai-nilai kebudayaan yang terkandung pada ruang maupun ekterior

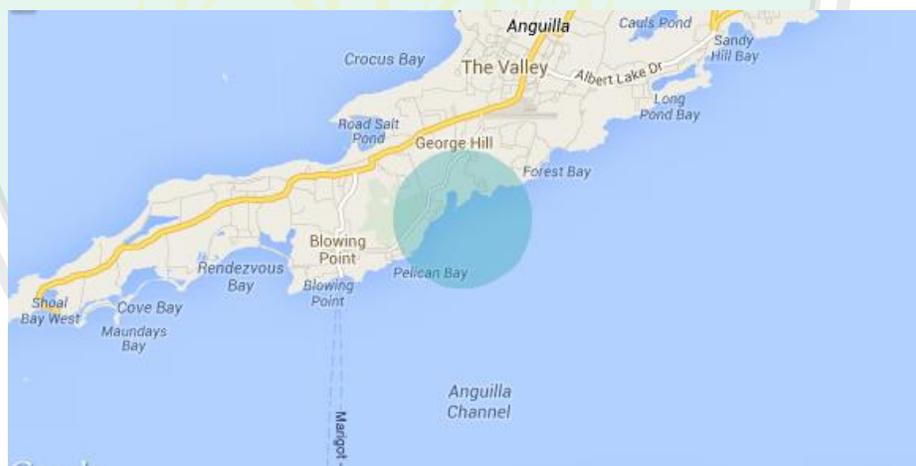
2.6.2. Studi Banding Tema (*Kamique Villa*, Karimbia)

Studi banding tema berfungsi untuk mengetahui bagaimana penerapan tema pada sebuah bangunan. Pada rancangan Pusat Budaya Minangkabau (Minangkabau Culture Center), tema yang dipilih adalah *Reinterpreting Tradition*. Tema *Reinterpreting Tradition* sudah banyak diterapkan pada berbagai bangunan,

salah satunya *Kamique Villa*, Karimbia. Adapun pembahasan mengenai *Kamique Villa*, Karimbia adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Objek

Kamique villa merupakan sebuah villa yang terletak dipantai selatan pulau Anguilla, Karimbia. Pulau Anguilla merupakan pulau terpencil yang sangat indah, masih terkesan murni dan eksotis. Vila Kamique merupakan Vila mewah karya perusahaan arsitektur LHSA + DP. Bangunan ini merupakan bangunan yang menerapkan *Reinterpreting Tradition*, karena telah ditargetkan sebagai arsitektur Karibia yang lebih modern, yang berarti menginterpretasikan arsitektur tradisional karimbia menjadi arsitektur karimbia yang modern.



Gambar 2.52. Lokasi Villa Kamique
(Sumber : <http://www.luxuryretreats.com/>)

Anguilla terletak jauh dari pusat kota sehingga tinggal di vila Kamique memberikan sensasi yang bagus untuk ketentraman jiwa karena sangat nyaman dan jauh dari keramaian.



Gambar 2.53. Kamique Villa
(Sumber : <http://www.islanddreamproperties.com>)

2. Arsitektur Tradisional Karimbia

Reinterpreting Tradition yaitu menginterpretasi ulang nilai-nilai yang terdapat dalam arsitektur vernakular. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai Kamique Villa, maka dibahas terlebih dahulu mengenai arsitektur tradisional Karimbia yang diinterpretasikan pada Kamique Villa.

Arsitektur tradisional Karimbia disebut dengan Bequia. Terdapat kebijaksanaan tradisional mengenai pembangunan sebuah Bequia, diantaranya yaitu:

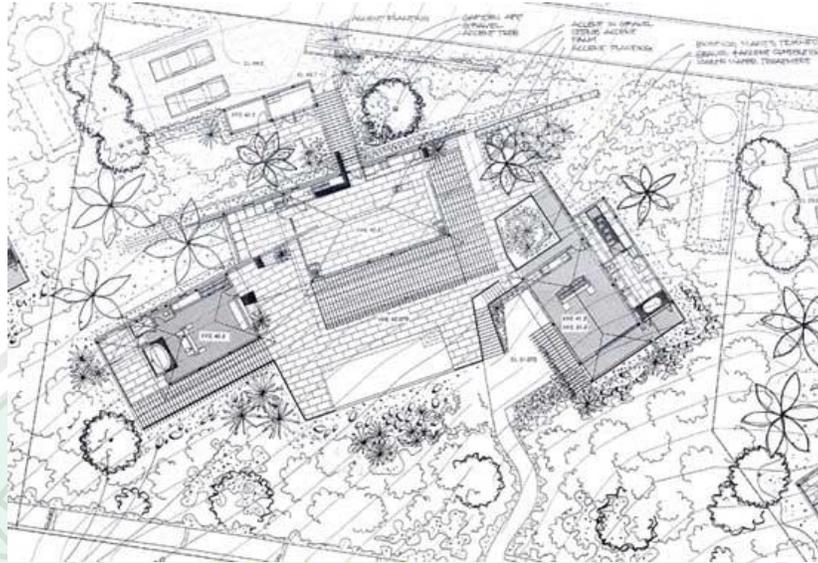
- Atap hip Tinggi
- Kayu solid di bawah atap
- Bungkus -sekitar beranda (8 ' mimum)
- Kolom kayu / posting Slender di teras
- overhang (3 ' minimum)
- Dinding eksterior tinggi (9 ' plus)

- Pintu Prancis , dengan hiasan
- Jendela kecil di atas pintu
- Buka bilah atau panel dekoratif di atas dinding
- Naungan di atas jendela
- jalur hiasan pd jendela
- Bukaan jendela besar (4 ' x 4 ')
- Dinding partisi pada interior
- kayu
- batu padat
- Kamar tidur di ujung timur
- Koridor timur - barat

3. Pendekatan Rancangan

Kamique Villa merupakan sebuah Vila yang menginterpretasikan nilai-nilai arsitektur tradisional Karimbia menjadi arsitektur Karimbia yang lebih modern. Untuk mengetahui aspek reinterpreting yang terdapat pada Kamique Villa, maka akan dibahas secara lebih rinci sebagai berikut:

Kamique Villa adalah bangunan berlantai dua yang dilengkapi oleh berbagai ruang sesuai dengan pembagian kelasnya, berdasarkan fasilitas maupun harga.



Gambar 2.55. Site Plan

(Sumber: <http://www.cci-land.com/p-kamique.htm>)

Kamique Villa menginterpretasikan arsitektur tradisional Karimbia di dalamnya namun dengan sedikit dekorasi Thailand. Arsitektur Karimbia dipengaruhi oleh arsitektur Amerika, Afrika, dan Eropa.

a. Program Ruang

Adapun penerapan Reinterpreting Tradition terhadap program ruang pada kamique Villa adalah sebagai berikut:



Gambar 2.56. Floor Plan

(Sumber: <http://www.cci-land.com/p-kamique.htm>)

Gambar di atas merupakan floor plan Kamique Villa. Pada arsitektur Karimbia harus terdapat kamar tidur diujung timur. Setiap ruang harus trsambung pada ruang keluarga dengan dapur outdoor yang biasanya sebagai tempat untuk berbagi suka cita dengan teman-teman dan tetangga. Pada Kamique Villa terdapat sebuah kamar diujung timur pada *line* biru dan berhubungan langsung dengan ruang keluarga pada *line* merah. Dapur berada dekat dengan ruang keluarga, namun bukan merupakan dapur outdoor. Semua ruang berhubungan langsung dengan ruang keluarga. Kamique Villa menerapkan kembali nilai-nilai yang terdapat pada arsitektur tradisional Karimbia pada program ruang dengan menyesuaikan aktivitas dan perkembangan teknologi di masa sekarang.

b. Penggunaan Material

Orang-orang Eropa pertama tersisa di pulau-pulau untuk mendirikan pos perdagangan, dan kemudian masyarakat yang bermukim yang merupakan keturunan orang Indian memperkenalkan konstruksi dinding dengan balok kayu dan sirap sebagai bahan atap. Namun, ketika perdagangan gula ke Eropa dimulai, banyak kapal membawa sejumlah besar batu bata merah dan batu di lambung mereka sebagai pemberat. Pekebun kaya dan pedagang di pulau-pulau seperti Barbados dan Antigua membangun Rumah besar mereka dengan itu. Beberapa Gaya dikembangkan, Spanyol mengadopsi tradisi Moor sementara Perancis memperkenalkan besi cor. Kemudian, penemuan Amerika gergaji mekanik memunculkan lacework kayu yang rumit pada banyak fasad. Didukung oleh batu-batu besar atau balok beton sehingga air hujan bisa lewat di bawahnya, rumah satu kamar dengan partisi opsional dalam terdiri dari papan kayu tetap ke kerangka. Begitulah bagaimana arsitektur tradisional Karimbia terpengaruh oleh Amerika, Afrika, dan Eropa.

Pada Kamique Villa, campuran kaya kayu, beton dan batu merupakan material utama pada bangunan ini.

Dari beberapa penjelasan di atas akan disimpulkan penerapan *Reinterpreting Tradition* pada Kamique Villas melalui tabel berikut:

Tabel 2.4.
 Penerapan Reintpreting Tradition pada Kamique Villa

Aspek Rancangan	Gambar	Penerapan Reiterpreting Tradition
Transformasi		<p>Konfigurasi arsitektur vernakular Karimbia pada program ruang yang telah dijelaskan pada point a di atas. dan mengkonfigurasi material dengan keseimbangan yang lebih modern pada lantai sesuai dengan aktivitas dan perkembangan teknologi di masa kini</p>
Reiterpretasi		<p>Mengadopsi atap hip tinggi dan kayu solid di bawah atap dengan keseimbangan yang lebih modern</p>
Kombinasi		<p>Menginterpretasi konsep perangkaan arsitektur vernakular Karimbia yang menggunakan kayu dan kemudian dikombinasi dengan beton</p>

	 <p style="text-align: center;">beton</p>																					
<p>Transformasi</p>		<p>Mengkonfigurasi lacework kayu pada arsitektur vernakular karimbia pada fasad bangunan</p>																				
<p>Defamiliarisasi</p>	<p style="text-align: center;">Ruang keluarga</p>  <table border="1" style="width: 100%; font-size: small;"> <tr> <td>● Green Room - Living/Dining/Kitchen</td> <td>1026 sq</td> <td>● Twin Guest Bedroom - Bed/Bath</td> <td>377 sq</td> </tr> <tr> <td>● Media Room</td> <td>224 sq</td> <td>● Laundry & Generator Room</td> <td>158 sq</td> </tr> <tr> <td>● Wood Pavilion Master Suite - Bed/Bath/Outdoor Shower</td> <td>1104 sq</td> <td>● Green Guest Bedroom 1 - Bed/Bath</td> <td>371 sq</td> </tr> <tr> <td>● Ecor Pavilion Master Suite - Bed/Bath/Outdoor Shower</td> <td>1231 sq</td> <td>● Green Guest Bedroom 2 - Bed/Bath</td> <td>371 sq</td> </tr> <tr> <td>● Lower Master Suite - Bed/Bath</td> <td>280 sq</td> <td>● Club Storage</td> <td>238 sq</td> </tr> </table> 	● Green Room - Living/Dining/Kitchen	1026 sq	● Twin Guest Bedroom - Bed/Bath	377 sq	● Media Room	224 sq	● Laundry & Generator Room	158 sq	● Wood Pavilion Master Suite - Bed/Bath/Outdoor Shower	1104 sq	● Green Guest Bedroom 1 - Bed/Bath	371 sq	● Ecor Pavilion Master Suite - Bed/Bath/Outdoor Shower	1231 sq	● Green Guest Bedroom 2 - Bed/Bath	371 sq	● Lower Master Suite - Bed/Bath	280 sq	● Club Storage	238 sq	<p>Keharmonisan terhadap alam pada arsitektur vernakular Karimbia berupa dapur outdoor yang menjadi orientasi bangunan mengarah pada kolam luas dibagian depan yang berhubungan langsung dengan ruang keluarga</p>
● Green Room - Living/Dining/Kitchen	1026 sq	● Twin Guest Bedroom - Bed/Bath	377 sq																			
● Media Room	224 sq	● Laundry & Generator Room	158 sq																			
● Wood Pavilion Master Suite - Bed/Bath/Outdoor Shower	1104 sq	● Green Guest Bedroom 1 - Bed/Bath	371 sq																			
● Ecor Pavilion Master Suite - Bed/Bath/Outdoor Shower	1231 sq	● Green Guest Bedroom 2 - Bed/Bath	371 sq																			
● Lower Master Suite - Bed/Bath	280 sq	● Club Storage	238 sq																			

Sumber: Hasil Analisis, 2014

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan merupakan sebuah metode yang digunakan dalam merancang, hasilnya berupa kerangka berfikir dalam sebuah rancangan untuk mendapatkan hasil rancangan yang sesuai. Dengan metode perancangan tersebut diharapkan rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) mampu memenuhi kebutuhan fungsi, estetika, aspek arsitektural, struktural, serta aspek-aspek nilai dalam rancangannya. Sehingga mampu memenuhi kriteria sebuah pusat budaya yang dapat bermanfaat bagi masyarakat minang khususnya. Adapun tinjauan lebih lanjut dalam metode perancangan akan dijelaskan sebagai berikut.

3.1. Perumusan ide rancangan

Perumusan ide rancangan pada Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Culture Center*) merujuk pada:

- a. Pencarian ide gagasan didapat dari informasi mengenai perkembangan keberadaan budaya Minangkabau di Kota Pariaman pada saat ini, sehingga memunculkan keinginan dan gagasan masyarakat atau para budayawan untuk merencanakan fasilitas budaya berupa Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) di Kota Pariaman.
- b. Pemantapan ide rancangan dengan mencari data-data yang berkaitan dengan arsitektural maupun non arsitektural berupa nilai-nilai yang terdapat pada

arsitektur vernakular Minangkabau dari berbagai media sebagai bahan perbandingan dan pemecahan masalah.

3.2. Identifikasi permasalahan

Identifikasi permasalahan yang dimunculkan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) adalah sebagai berikut:

a. Penentuan Lokasi Rancangan

Pemilihan lokasi harus sesuai dengan fungsi dan kebutuhan ruang pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*). Adapun kriteria pemilihan lokasi adalah sebagai berikut :

- Pusat Budaya Minangkabau merupakan bangunan publik dan sebuah pusat budaya sehingga harus ditempatkan pada pusat kota
- Pemilihan tapak yang luas agar mampu menampung segala fasilitas pada Pusat Budaya tanpa mengganggu atau merusak lingkungan sekitar
- Mudah diakses dengan infrastruktur yang baik karena merupakan bangunan publik
- Lingkungan sekitar tapak dapat menunjang fungsi yang ada pada rancangan
- Pertimbangan view yang menarik agar mampu meningkatkan minat para wisatawan.

Berdasarkan dari ketentuan di atas, maka akan dimunculkan beberapa alternatif tapak dan dipilih yang sesuai untuk rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*).

b. Penentuan Tema Rancangan

Tema perancangan *Reinterpreting Tradition* dipilih berdasarkan fungsi bangunan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) yang sarat akan nilai-nilai budaya sehingga mampu menjadi parameter pada saat merancang.

3.3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat dibutuhkan karena berfungsi untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan objek rancangan serta standar yang harus dipenuhi pada rancangan. Dari pengumpulan data tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang. Terdapat berbagai cara dalam pengumpulan data, baik secara langsung maupun tidak langsung atau yang lebih dikenal dengan pengumpulan data primer dan data sekunder yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer didapat melalui proses pengambilan data secara langsung dari sumbernya. Adapun cara yang digunakan untuk mendapatkan data primer pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) adalah sebagai berikut:

- Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan tapak seperti kondisi tapak, ukuran tapak, kondisi iklim pada tapak, dan batas-batas tapak. Tidak hanya berupa kondisi fisik pada tapak, kondisi sosial dan lingkungan juga perlu diperhatikan, terutama kondisi sosial budaya yang

sangat erat hubungannya dengan rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*).

- Wawancara

Wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai ketentuan-ketentuan yang ada pada lokasi tapak seperti RTRWK Pariaman dan RDTRK Pariaman sebagai acuan dalam rancangan. Selain itu wawancara juga dibutuhkan untuk mengetahui kondisi sosial dan budaya masyarakat kota Pariaman.

- Dokumentasi

Dokumentasi dibutuhkan untuk memperkuat data-data yang didapat. Hasilnya dapat berupa foto yang menggambarkan kondisi tapak. Dokumentasi juga berfungsi sebagai bukti bahwa telah melakukan observasi.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat secara tidak langsung. Data tersebut didapat dari literatur seperti buku maupun internet, yang dapat memberikan informasi mengenai objek rancangan sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang.

- Studi Pustaka

Studi pustaka didapat dari buku-buku yang berhubungan dengan budaya, budaya dan arsitektur vernakular Minangkabau, serta buku-buku yang berhubungan dengan objek rancangan. Data juga didapat dari e-book, jurnal,

serta gambar-gambar pendukung dari internet berupa blog, web maupun jurnal.

- Studi Komparasi

Studi komparasi dibutuhkan sebagai acuan dalam merancang. Studi komparasi yang dilakukan yaitu dengan mencari bangunan sejenis dan telah ada sebelumnya. Adapun studi komparasi meliputi studi komparasi objek yaitu *Yurihonjo City Cultural Center* di Jepang. Sedangkan studi komparasi tema yaitu *Kamique Villa* di Karimbia.

3.4. Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan metode yang penting dalam rancangan. Pada tahapan analisis dilakukan kajian mengenai objek dan tapak. Dari kajian tersebut didapat banyak aspek yang mencakup keseluruhan rancangan. Terdapat beberapa aspek analisis, sebagai berikut :

a. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk mengetahui kondisi tapak seperti, batasan tapak, keadaan iklim, potensi yang ada pada tapak, dimensi tapak yang berhubungan erat dengan besaran ruang, view, pencapaian menuju tapak. Dari aspek-aspek yang dikaji tersebut munculah alternatif pengolahan tapak dengan acuan dari berbagai literatur.

b. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang meliputi :

- Analisis Fungsi

Analisis fungsi dilakukan untuk mengetahui fungsi bangunan secara primer, sekunder serta fungsi penunjang pada rancangan. Dari fungsi tersebut maka akan didapatkan ruang-ruang yang dibutuhkan pada rancangan.

- Analisis Pengguna dan Aktifitas

Analisis pengguna dan aktifitas bertujuan untuk mengetahui aktifitas yang dapat dilakukan pengguna pada Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) dan kapasitas pengguna yang ditargetkan. Sehingga didapat besaran setiap ruang yang merujuk pada kebutuhan sirkulasi dan kebutuhan setiap pengguna.

- Analisis Ruang

Analisis ruang dilakukan untuk mengetahui persyaratan kebutuhan ruang dan standar besaran ruang yang dibutuhkan.

c. Analisis Bentuk

Analisis bentuk berfungsi untuk memunculkan karakter bangunan yang sesuai dengan objek dan tema rancangan *reinterpreting tradition*. Analisis ini mempertimbangkan besaran ruang, tatanan ruang dan orientasi ruang yang berujung pada bentuk dan tampilan bangunan.

d. Analisis Struktur

Analisis struktur berfungsi untuk mengetahui struktur yang akan digunakan pada rancangan. Analisis struktur mengacu pada fungsi dan kondisi tapak. Sehingga

akan didapat sistem struktur bangunan yang sesuai dengan kebutuhan objek dan material yang akan digunakan.

e. Analisis Utilitas

Analisis utilitas meliputi penyediaan air bersih, pengolahan drainase, pembuangan sampah, sistem keamanan, elektrik, dan sistem komunikasi pada rancangan.

3.5. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan tahapan yang dilakukan setelah proses analisis. Alternatif yang telah dilakukan pada proses analisis dipilih sesuai dengan kebutuhan rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*). Dari pilihan tersebut munculah beberapa konsep yang dapat dijadikan acuan dalam rancangan sebagai berikut :

a. Konsep Ide Dasar

Konsep ide dasar merupakan konsep yang mendasari pemilihan judul konsep yang digunakan pada rancangan. Sebagai langkah awal yang menjadi acuan pada setiap langkah dalam merancang.

b. Konsep Tapak

Konsep tapak dilakukan untuk mendapatkan pengolahan tapak yang sesuai pada tapak pada setiap sudut tapak. Konsep tapak berkaitan dengan sirkulasi pada tapak, perletakan bangunan, pencapaian pada tapak dan semua yang berhubungan dengan tapak.

c. Konsep Ruang

Konsep ruang dilakukan merujuk pada analisis fungsi, aktifitas, dan besaran ruang yang hasilnya berupa zoning ruang, perletakan ruang, dan desain ruang serta material yang digunakan pada ruang.

d. Konsep Bentuk

Konsep bentuk dilakukan sebagai proses pencarian bentuk merujuk pada konsep ide dasar dan analisis yang telah dilakukan.

e. Konsep Struktur

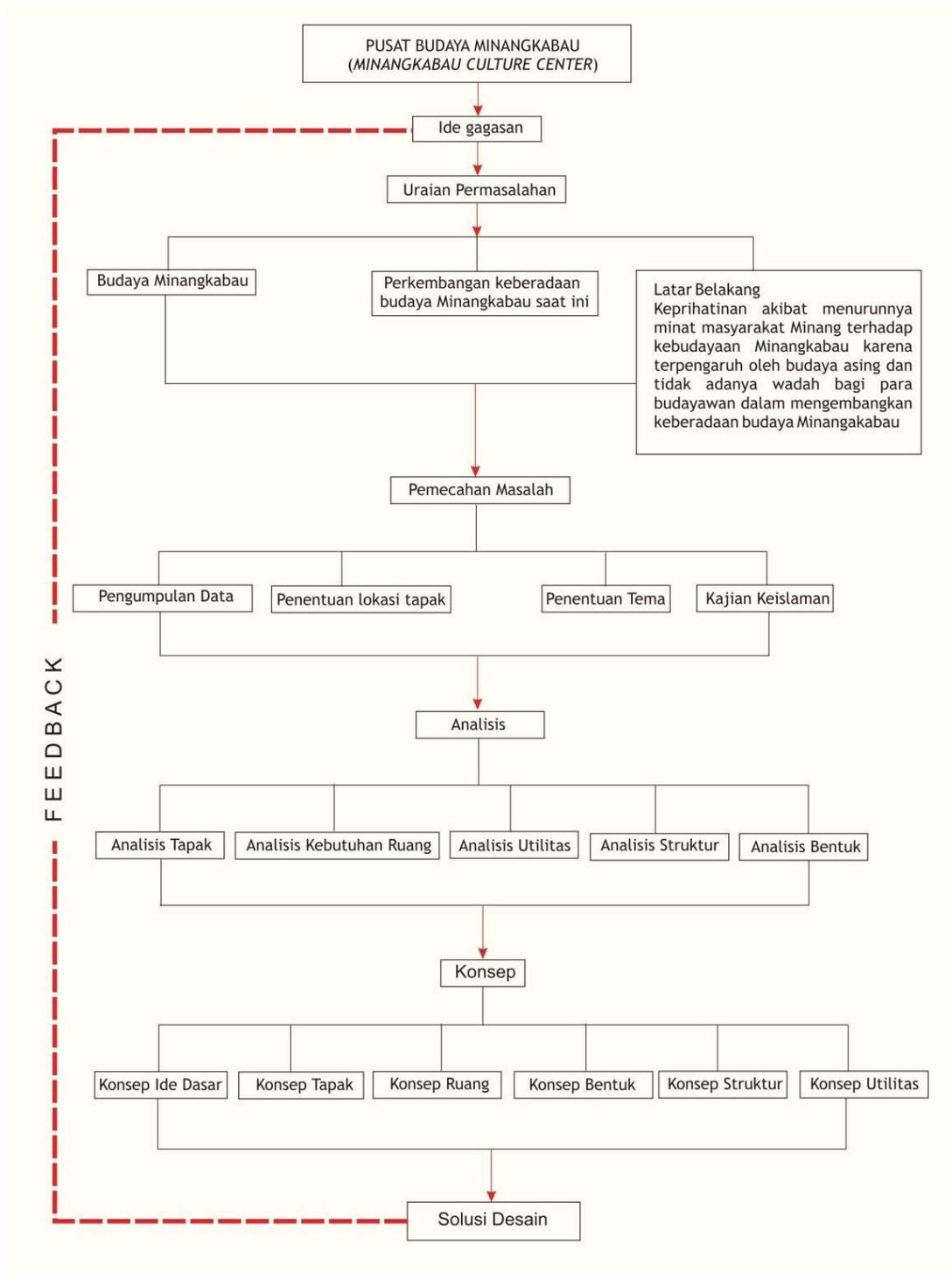
Konsep struktur merupakan tahapan untuk memilih struktur yang akan digunakan pada rancangan yang sesuai dengan fungsi dan analisa yang telah dilakukan.

f. Konsep Utilitas

Konsep utilitas dilakukan untuk menemukan sistem utilitas yang tepat sesuai dengan kebutuhan bangunan dan sesuai dengan keadaan lingkungan disekitarnya.

3.6. Skema Kerangka Berfikir

Skema kerangka berfikir merupakan proses berfikir pada saat merancang Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*).



Skema 3.1. Kerangka Berfikir
 (Sumber: Hasil Analisis, 2014)

BAB IV

ANALISIS

Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau bertujuan untuk mengenalkan kembali dan melestarikan kembali budaya Minangkabau. Ada banyak aspek yang harus dikaji agar tercapai sebuah rancangan yang sesuai dengan fungsi dari Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau. Aspek-aspek tersebut yaitu dari segi fungsi objek, tema dan konsep yang sesuai dengan rancangan, serta Integrasinya terhadap nilai-nilai Islam.

Adapun pada penjelasan berikut akan dibahas mengenai analisis fungsi dan analisis tapak yang mengacu pada aspek di atas.

4.1. Analisis Fungsi

Pusat Seni Budaya Minangkabau merupakan sebuah Pusat Budaya yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Minangkabau terutama dibidang seni. Fungsinya yaitu sebagai tempat pendidikan seni, pertunjukan seni, dan pertemuan para budayawan. Pengelompokan fungsi tersebut dibagi lagi menjadi tiga bagian, yaitu fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Adapun fungsi Pusat Seni Budaya Minangkabau dapat dilihat pada diagram berikut:

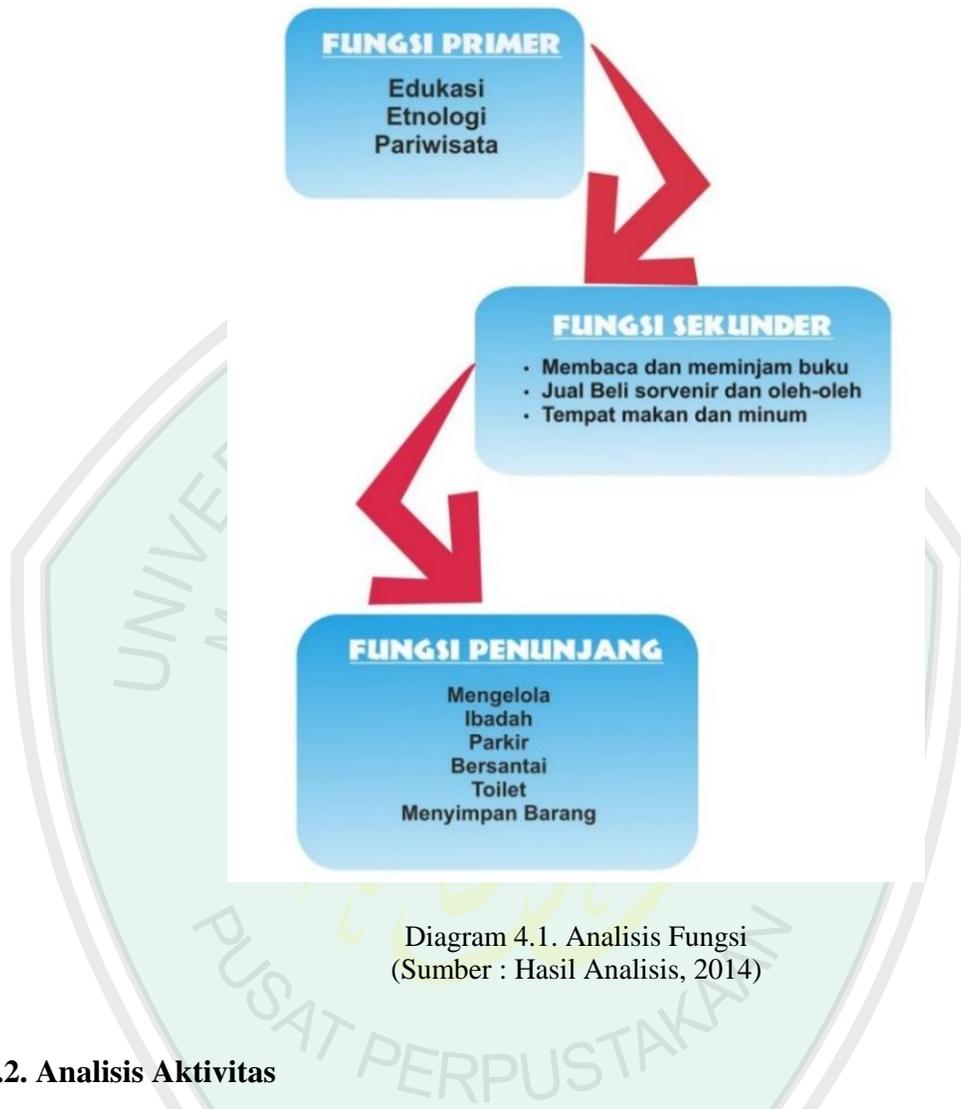


Diagram 4.1. Analisis Fungsi
 (Sumber : Hasil Analisis, 2014)

4.2. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas pada Pusat Seni Budaya Minangkabau diklasifikasikan berdasarkan jenis fungsi. Adapun klasifikasinya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1.
 Analisis Aktivitas

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas	Ruang
PRIMER	Tempat belajar seni budaya Minangkabau	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Privat 	Latihan gerakan tari, teater, memainkan alat musik an latihan gerakan silat	Kelas dan outdoor

	<ul style="list-style-type: none"> • Tari • Teater (randai) • Musik • Silat 			
	Pertunjukan seni budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin (acara besar) • Publik 	Menampilkan dan menonton seni budaya yang ditampilkan	Multipurpose Hall
	Memamerkan karya seni budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Melihat dan mendokumentasikan karya seni budaya yang dipamerkan	Galeri Seni
	Seminar Budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Berbincang dan diskusi mengenai budaya	Auditorium
	Pembuatan tabuik	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin 1x setahun • Publik 	Membuat dan proses perayaan tabuik	Ruang pembuatan tabuik
SEKUNDER	Tempat membaca dan meminjam buku budaya Minangkabau	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Membaca, meminjam, dan mencari buku yang diinginkan	Perpustakaan
	Menjual pernik-pernik budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Menjual, memilih barang dan membeli	Toko/Kios
	Tempat makanan khas Minangkabau	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Memasak, menyediakan, makan	Kantin/Food Court
PENUNJANG	Mengelola Bangunan/gedung	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Privat 	Duduk, mengelola, dan mengawasi aktivitas dalam gedung	Kantor Pengelola
	Sholat	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Sholat	Mushola
	Menyimpan barang	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak Rutin • Privat 	Mengangkat dan meletakkan barang	Gudang
	Mermarkir kendaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Memarkir kendaraan di tempat	Parkir

			yang telah disediakan	
	Lobby	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	Mencari informasi dan menunggu	Lobby
	Bersantai	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak Rutin • Publik 	Duduk, dan bersantai	Lounge
	Utilitas dan Mechanical Engineering	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Privat 	Memeriksa sistem utilitas	Mekanikal Elektrikal
	Membersihkan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	BAB, BAK, bersuci, bersih-bersih	Toilet

4.3. Analisis Pengguna

Analisis pengguna merupakan bagian dari analisis fungsi yang menjabarkan tentang jumlah pengguna dalam setiap ruang dan rentang waktu pengguna selama berada dalam ruang tersebut. Analisa pengguna sangat dibutuhkan untuk mencari besaran masing-masing ruang. Adapun penjelasannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2.
Analisis Pengguna

Jenis Aktivitas	Jenis Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
Tempat belajar seni budaya Minangkabau <ul style="list-style-type: none"> • Tari • Teater • Musik • Silat 	Pelajar/ Umum, pengunjung, pengajar	20 org/ Kelas	45-2 Jam
Pertunjukan seni budaya	Pengunjung, Pemain Seni	800 org	1-3 Jam
Memamerkan karya seni budaya	Pengunjung	100 org	30 menit – 1 jam
Seminar Budaya	Budayawan,	100-500 org	1-3 Jam

	pengunjung		
Pembuatan Tabuik	Masyarakat	10-20 org	1 bulan
Tempat membaca dan meminjam buku budaya Minangkabau	Pengunjung, pengelola	1-100 org	Menyesuaikan pengunjung
Menjual pernik-pernik budaya	Penjaga toko, pengunjung	4-5 org/ toko	9 jam
Tempat makanan khas Minangkabau	Pengelola tempat makan, pengunjung	100 org	30 menit – 1 jam
Mengelola Bangunan/gedung	Pengelola	12 org	6 jam
Sholat	Pengelola, pengunjung	10-50 org	10-15 menit
Menyimpan barang	Cleaning service	5 org	
Memarkir kendaraan	Pengelola. Pengunjung	Kapasitas bus 5-10 bus Kapasitas mobil 200 mobil Kapasitas motor 1000 motor	5-10 menit
Lobby	Pengunjung, pengelola		
Bersantai	Pengunjung	1-5 org	Menyesuaikan Pengunjung
Utilitas dan Mechanical Engineering	Teknisi, ME	1-5 org	Menyesuaikan
Membersihkan diri	Pengunjung, pengelola	1-50 org	10-15 menit

4.4. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang merupakan sebuah analisis yang membahas tentang besaran. Besaran ruang tersebut didapat dari jumlah kapasitas pengguna dalam setiap

ruang dan furnitur yang digunakan dalam setiap ruang. Hasilnya berupa luasan masing-masing ruang. Adapun penjelasannya dapat dilihat pada tabe berikut :

Tabel 4.3.
 Analisis Kebutuhan Ruang

FUNGSI PRIMER						
Jenis Ruang	Tipe Ruang	Ruang	Dimensi Ruang	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
Ruang Belajar	Kelas	Kelas seni tari	4(1.2m ² /orang) + 100 %	20 org	192	NAD
		Kelas seni musik Minangkabau	(1.2m ² /orang) + 100 %	20 org	48	NAD
		Kelas randai	(1.2m ² /orang) + 100 %	20 org	48	NAD
		Kelas silek harimau (silat harimau)	Kelas indoor (1.2m ² /org) + 100 %	20 org	48	NAD
Pertunjukan Seni	Teater	Ruang pertunjukan	1.5 m ² /org	800 org	1200	NAD
		Ruang panggung	0.8 m ² /orang + 50 %	100 org	120	NAD
		Ruang Control Audio	5(4m ² /orang) + perabotan 4 m ² + 20%	1-5 org	30	NAD
		Ruang Control Lighting	5(4m ² /orang)+ perabotan 4m ² + 20 %	1-5 org	30	NAD
		Ruang artis	1.5m ² /orang + 20%	50 org	90	NAD
		Ruang Rehealsal	0.5m ² /orang + 20%	50 org	30	NAD
		Ruang persiapan	1.2m ² /orang + 20%	50 org	72	NAD
		Rang ganti	5(2m ² /orang) + 20 %	10 orang	120	NAD
		Gudang	100 (0.3x0.7) kursi	-	21	
		Toilet	6 (2x1.5)	-	18	
	Amphitheat	Amphitheater	1.5 m ² /orang	1000 org	1500	

	er	Toilet	4 (2x1.5)	-	12	
Memamerkan karya seni dan budaya	Galeri Seni Budaya	Ruang Galeri	(0,6m x 1,2m) Manusia 50 x (1,4m x 0,7m) 100 m ² Asumsi Ruang Pameran 30 %	100 org	280	
		Toilet	2 (2x1.5 m)	-	6	
Seminar Budaya	Auditorium	Ruang Auditorium	(0,6 m x 1,2m) Manusia 1800m ² asumsi R. Auditorium + 30 % Sirkulasi	500 org	3000	
		Ruang Proyektor	5 x (0,6m x 1,2m) Manusia 3 x (1,4m x 0,7m) Meja 5 x (0,3m x 0,7) Kursi 30% Sirkulasi	1-5 org	12	
		Gudang	-	-	30	ASM
		Toilet	4(2x1.5 m)	-	12	
Pembuatan Tabuik	Ruang tabuik	Ruang pembuatan	150 m ²	10-20 org	150	ASM
		Gudang barang	20 m ²	-	20	ASM
FUNGSI SEKUNDER						
Tempat membaca dan meminjam buku	Perpustakaan	Ruang perpustakaan	Sirkulasi rak buku 30m ² +1.2m ² / orang + 30 %	100 org	200	
		Tempat peminjaman dan penitipan barang	2(1.2m ² /orang) + 6 m ² + 30 %	2 org	12	
		Gudang Buku	-	-	30	ASM
		Toilet	2(2X1.5)m ²	-	6	NAD
Menjual pernak-	Toko souvenir	Outlet toko	10 (25m ² /outlet)	-	250	NAD

pernik budaya	dan oleh-oleh					
Tempat makan	Food Court	Ruang makan	(2x1.5)meja dan kursi + 30 %	100 org	400	
		Tempat pemesanan dan kasir	2(1m2/orang)	1 org	2	
		Dapur	5(5m2/orang) + 2 (2m2/orang) +34m2 perabot	7 org	63	
		Toilet	2(2x1.5)	-	6	
FUNGSI PENUNJANG						
Mengelola Gedung	Kantor pengelola dan Administrasi	Ruang Direktur	(2mx1.5m) meja kursi (2x0.5) sofa (0.7x0.5) lemari 50 %	1 org	8	NAD
		Ruang Manager	(2x1.5) meja dan kursi (2x0.6) lemari + 50 %	1 org	7	NAD
		Ruang Karyawan	(2x1.5) meja dan kursi (1x0.6) lemari + 30 %	10 org	50	
		Ruang Data	(2m x 1,5m) Meja dan kursi 4(1,2m x 0,4m) Rak + 30 %	3 org	10	
		Ruang Rapat	85 m2	-	85	NAD
		Pantry	5 m2/ orang	2 org	10	
		Toilet	2(2x1.5)	-	6	
Ruang Sholat	Mushola	Tempat Sholat	1.2m2/orang + 30 %	50 org	80	NAD
		Ruang Service	4 m2	1-3 org	4	ASM
		Tempat Wudhu dan Toilet	2(1x2m2) + 4 (2x1.5)	-	16	ASM

Memarkir Kendaraan	Parkir	Parkir Bus	48 m ² + 100 % sirkulasi	10 bus	960	NAD
		Parkir Mobil	12.5 m ² /mobil + 100 % sirkulasi	200 mobil	5000	NAD
		Parkir Motor	(1,2m x 2m) + 100 % Sirkulasi	800 motor	2400	NAD
Lobby	Lobby	Ruang Resepsionis dan <i>touris information</i>	3X2 + 30 %	1-3 org	8	
		Ruang Tunggu	1.2x0.6 + 30 %	50 org	50	
		Toilet	2 (2x1.5)	-	6	
Ruang Santai	Lounge	Lounge	4 (2x0.5) sofa 2m ² meja + 30 %	10 org	8	
Ruang teknisi dan pemeliharaan		Ruang Genset	Standart 24 m ²		24	
		Ruang PLN, Trafo dan panel listrik	Standart 20 m ²		20	
		Ruang pompa	Standart 12 m ²		12	
		Ruang AHU	Standart 20 m ²		20	
Total Luas Terbangun					16.854 M ²	
Tidak Terbangun					19.346 M ²	

Berdasarkan tabel di atas maka didapat luas lahan terbangun yang dibutuhkan adalah 16.854 m² sedangkan untuk lahan yang tidak terbangun (ruang terbuka dan ruang terbuka hijau) 19.346 m². Perhitungan ini berdasarkan kajian tema yang membahas tentang menghotmati alam, yaitu adanya keseimbangan antara alam dan arsitektur, sehingga tidak terjadi kesenjangan yang saling mendahului.

4.5. Analisis Persyaratan Ruang

Analisis Persyaratan ruang merupakan analisis yang membahas persyaratan yang harus dipenuhi dalam setiap ruang pada objek rancangan. Adapun penjelasannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
 Analisis Persyaratan Ruang

Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik	View	Saluran sanitasi
	Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Kelas	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan
Multipurpose Hall	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan
Amphitheater	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Harus Ada	Diperlukan
Galeri Seni dan Budaya	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan
Auditorium	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan
Perpustakaan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan
Toko Souvenir dan Oleh-oleh	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan
Food Court	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Harus Ada	Harus Ada
Kantor Pengelola dan Administrasi	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan
Mushola	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Harus Ada
Lobby	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Harus Ada	Harus Ada	Diperlukan
Louge	Diperlukan	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Harus Ada	Diperlukan
Parkir	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan
Toilet	Harus Ada	Diperlukan	Harus Ada	Diperlukan	Diperlukan	Diperlukan	Harus Ada

Keterangan :

	Harus Ada		Diperlukan
	Sangat Diperlukan		Tidak Diperlukan

4.6. Diagram *Bubble*

Diagram bubble atau diagram keterkaitan merupakan diagram yang menggambarkan kedekatan ruang pada Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau. Tujuannya yaitu untuk mengetahui kedekatan antar ruang, perletakan ruang dan gambaran besaran ruang yang akan dirancang. Dari diagram ini juga dapat diketahui *entrance* menuju bangunan. Adapun diagram bubble dibagi menjadi dua, yaitu diagram bubble makro dan mikro. Diagram makro menggambarkan hubungan kedekatan setiap ruang, sedangkan diagram mikro menggambarkan hubungan ruang di dalam ruang.

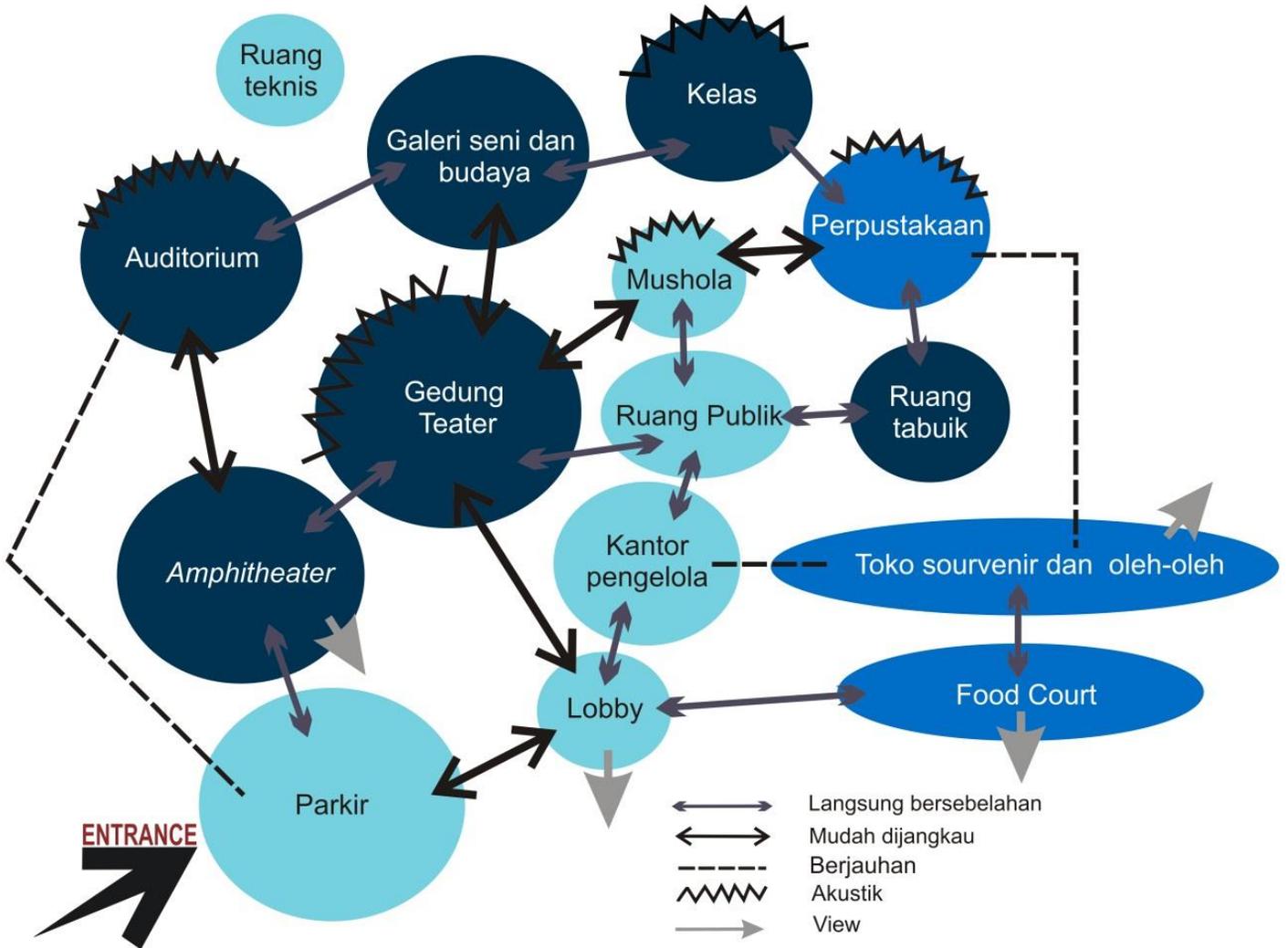


Diagram 4.2. Diagram *Bubble* Makro
 (Sumber : Hasil Analisis)

Primer
 Sekunder
 Penunjang

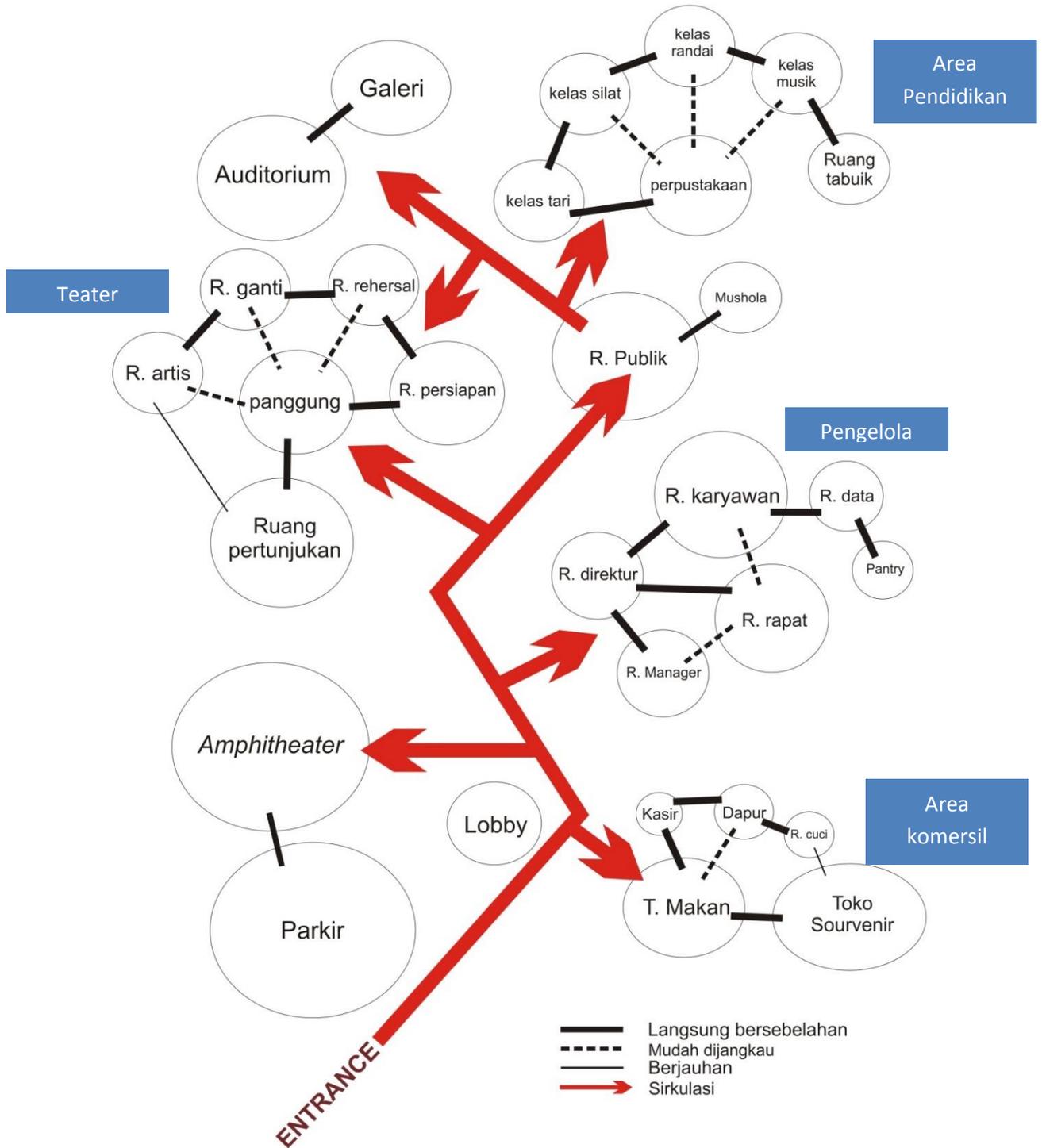


Diagram 4.3. Diagram *bubble* mikro
 (Sumber : Hasil Analisis, 2014)

4.7. Kondisi Eksisting

Kondisi eksisting merupakan penjabaran tentang keadaan tapak. Kajian yang dibahas meliputi lokasi tapak, batasan tapak, ukuran tapak dan analisis SWOT pada tapak yang akan mengkaji kelebihan dan kekurangan tapak dan ketentuan-ketentuan tapak.

a. Lokasi dan Batas-batas Tapak

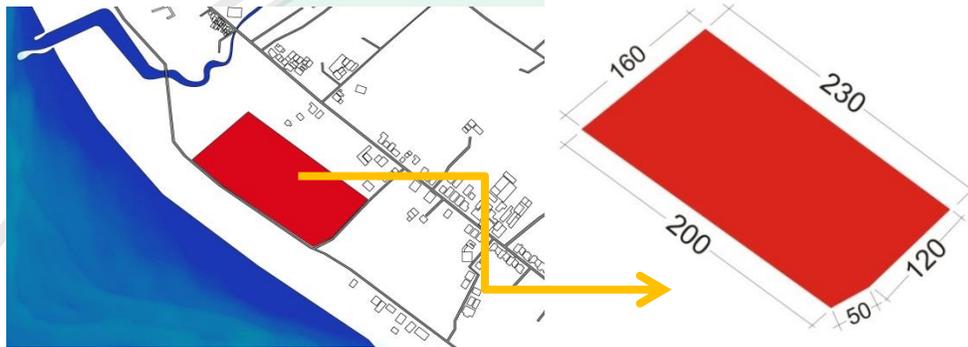
Lokasi tapak berada di Jalan Syekh Burhanuddin, Kelurahan Taluak, Kecamatan Pariaman Tengah, Kota Pariaman. Lokasi berada dekat dengan fasilitas umum dan pusat Kota Pariaman.



Gambar 4.1. Lokasi dan Batas Tapak
(Sumber : Hasil Survei, 2014)

b. Dimensi Tapak

Tapak pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau memiliki luasan sekitar $\pm 36.200 \text{ m}^2$ atau 3.6 ha. Adapun dimensi tapak dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.1. Dimensi Tapak

(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

c. Analisis SWOT

Analisis SWOT membahas tentang kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman yang ada pada tapak. Analisis ini sangat diperlukan karena sangat berpengaruh terhadap analisis tapak dan pada bentuk rancangan.

Tabel 4.5
 Analisis S.W.O.T

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi tapak strategis • Berada di pusat Kota Pariaman • Dekat dengan fasilitas umum (Pasar, Masjid, Gedung Pemerintahan, Pusat Rekreasi, Pusat Pendidikan, dan Gelanggang Olah raga) • Tapak berada di tepi pantai dengan view menarik , yang mampu meningkatkan pengunjung
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none">• Terdapat aliran drainase di sekitar tapak
Weakness	<ul style="list-style-type: none">• Kondisi tanah yang labil karena berada di area tepi pantai• Ukuran jalan yang kurang lebar, untuk difungsikan sebagai bangunan publik
Opportunity	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi tapak berpotensi sebagai Pusat Budaya di Kota Pariaman• Lokasi yang strategis mampu meningkatkan minat pengunjung dan mampu meningkatkan ekonomi warga sekitar
Threat	<ul style="list-style-type: none">• Kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui dan mempelajari seni budaya Minangkabau• Masyarakat lebih tertarik berkunjung pada pariwisata pantai yang ada didekat tapak, dibanding pariwisata budaya

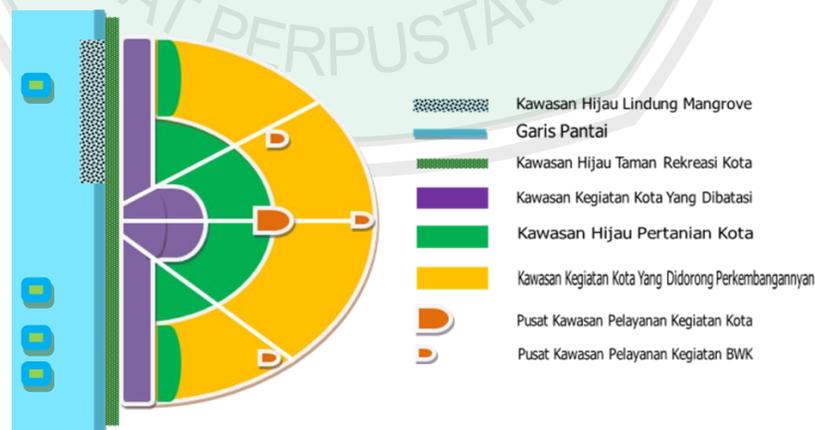
Hasil Analisis :

1. Menggunakan struktur yang tepat pada bangunan yang sesuai dengan kondisi tanah pada tapak
2. Pelebaran jalan ke arah tapak, atau pengaturan sirkulasi
3. Mengarahkan orientasi bangunan ke arah pantai untuk mendapatkan view yang menarik
4. Rancangan dengan bentuk menarik yang mampu meningkatkan minat pengunjung

5. Fasilitas-fasilitas yang mampu menarik minat pengguna, yang tidak kuno, namun tetap memperlihatkan nilai budaya Minangkabau

d. Ketentuan-Ketentuan

Tata guna lahan pada Kecamatan Pariaman Tengah adalah sebagai area perkantoran, perdagangan dan jasa, pariwisata, pendidikan dan permukiman. Sehingga area tapak memenuhi untuk dibangun Pusat Seni Budaya Minangkabau yang berfungsi sebagai tempat pendidikan, rekreasi/ pariwisata dan perdagangan jasa. Ketentuan yang harus lebih diperhatikan adalah garis sempadan pantai, karena sangat berpengaruh terhadap bangunan, terutama struktur bangunan. Adapun garis sempadan pantai disepanjang pantai Pariaman menurut Bappeda Kota Pariaman adalah 100 m dari pasang tertinggi pantai. Area tapak berada \pm 100 m dari garis pasang tertinggi, sehingga memenuhi syarat untuk dibangun Pusat Seni Budaya Minangkabau. Adapun posisi tapak dalam ketentuannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2. Pengembangan struktur ruang Kota Pariaman
(Sumber: RTRW Kota Pariaman, 2010-2030)

Gambar di atas merupakan gambar Pengembangan Struktur Ruang Kota Pariaman yang menjelaskan bagian-bagian tepi pantai yang boleh dan tidak boleh dibangun. Lahan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau terletak pada garis ungu yang merupakan Kawasan Kegiatan Kota yang Dibatasi. Adapun yang termasuk kegiatan kota yang dibatasi merupakan kawasan kota lama yang dibatasi kegiatannya, dikhususkan untuk aktivitas siang hari (kegiatan jasa/perdagangan/ perkantoran/ pariwisata), sedangkan kegiatan hunian disarankan dialihkan ke kawasan yang relatif bebas dari bencana. Pusat Seni Budaya Minangkabau merupakan kawasan pendidikan, pariwisata dan perdagangan jasa, sehingga memenuhi dan layak untuk dibangun di area tapak.

4.2. Analisis Tapak

Analisis tapak meliputi analisis bentuk an masa bangunan, analisis iklim, analisis kebisingan, analisis sirkulasi, analisis aksesibilitas, dan analisis view. Adapun lebih detail dari analisis tapak dapat dilihat pada gambar berikut :

Analisis Bentuk dan Tataan Masa Bangunan

Eksisting

tidak terdapat kontur pada tapak, tapak memiliki luas 3.6 hektar



ALTERNATIF 1

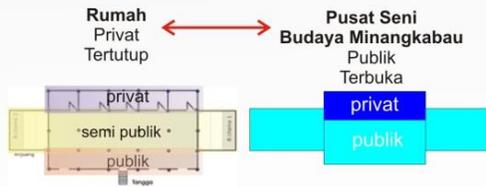
Penerapan Prinsip Musyawarah

Menyesuaikan bentuk bangunan dengan bentuk tapak



Penerapan Prinsip Kekeluargaan

Menginterpretasikan bentuk tatanan masa rumah gadang pada bangunan, dengan menyesuaikan fungsi bangunan



- ✚ Bentuk bangunan berkarakter, dan memunculkan identitas Minangkabau
- Bentuk bangunan terlihat kaku, untuk bangunan wisata

ANALISIS

- Fungsi bangunan adalah sebagai Pusat Seni Budaya dengan tema reinterpreting tradition, sehingga bentuk harus menginterpretasikan nilai-nilai yang terdapat pada arsitektur Minangkabau
- Tapak berada ditepi pantai, sehingga banyak aspek yang perlu diperhatikan, terutama iklim
- Merupakan bangunan publik, sehingga harus mudah dicapai, sirkulasi yang baik, dan bentuk yang menarik sehingga mampu menarik minat pengunjung

Penerapan Prinsip Kekeluargaan

Ruang terbuka di tengah bangunan yan difungsikan sebagai area publik untuk berkumpul dan bersosialisasi

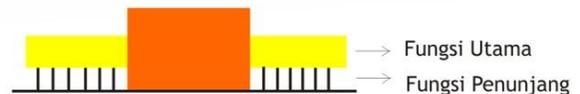


Penerapan Prinsip Menghormati Alam

Menginterpretasikan bentuk panggung rumah gadang pada rancangan, sebagai respon terhadap ancaman bencana pada tapak



Menginterpretasikan fungsi panggung sebagai kandang di rumah gadang, menjadi area penunjang seperti foos court, sebagai respon terhadap ancaman bencana



Menginterpretasikan bentuk atap rumah gadang sebagai respon terhadap curah hujan yang tinggi pada lokasi tapak



Analisis Bentuk dan Tatanan Masa Bangunan

Eksisting

tidak terdapat kontur pada tapak, tapak memiliki luas 3.6 hektar



ANALISIS

- Fungsi bangunan adalah sebagai Pusat Seni Budaya dengan tema reinterpreting tradition, sehingga bentuk harus menginterpretasikan nilai-nilai yang terdapat pada arsitektur Minangkabau
- Tapak berada ditepi pantai, sehingga banyak aspek yang perlu diperhatikan, terutama iklim
- Merupakan bangunan publik, sehingga harus mudah dicapai, sirkulasi yang baik, dan bentuk yang menarik sehingga mampu menarik minat pengunjung

ALTERNATIF 2

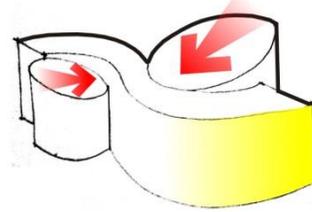
Penerapan Prinsip Musyawarah

bentuk memanjang mengikuti kondisi lahan yang memanjang, dan keseimbangan antara yang terbangun dan tak terbangun atau ruang terbuka



Penerapan Prinsip Menghormati Alam

- Mentransformasikan bentuk atap gonjong yang berfungsi untuk mengaliri air hujan yang mengenai atap ke tanah

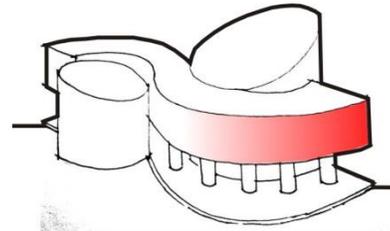


Penerapan Prinsip Menghormati Alam

Bangunan lengkung sebagai respon terhadap angin, sehingga mampu memecah angin ke segala arah, dan setiap sudut bangunan



Mentransformasikan bentuk panggung rumah gadang yang bertujuan untuk menahan gempa dan pencegahan tsunami, yang difungsikan sebagai area penunjang



Penambahan area bangunan untuk memenuhi fasilitas pada fungsi bangunan



- ✚ Bentuk bangunan menarik untuk sebuah objek wisata
- Tidak terlihat identitas Minangkabau pada bangunan

Gambar 4.4. Analisis Bentuk dan Tatanan Masa Bangunan
 (Sumber : Hasil Analisis, 2014)

ANALISIS BEBAN GEMPA DAN TSUNAMI

Tapak berada di Jalan Stech burhanuddin, Kelurahan Taluak, Kota Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Sumatera barat tergolong pada tingkat risiko bencana gempa yang tinggi, sehingga perlu dilakukan perlakuan khusus pada rancangan, dan tapak



Pada peraturan RTRW Kota Pariaman tahun 2010-2030, area tapak berada pada Kawasan Kegiatan Kota yang dibatasi (perdagangan/jasa, pariwisata, dan perkantoran), karena berada di tepi pantai yang rawan akan bencana gempa maupun tsunami

-  Garis pantai
-  Kawasan Hijau Taman Rekreasi Kota
-  Kawasan Kegiatan Kota yang Dibatasi
-  Lokasi Tapak
-  Kawasan Hijau Pertanian Kota



ALTERNATIF 1

ANALISIS

Area tapak yang rawan gempa dan tsunami perlu penanganan khusus dengan solusi disain, yaitu dapat berupa struktur, tatanan masa bangunan, drainase dll.

-  Mengalirkan air lebih cepat, dan tidak langsung mengenai bangunan
-  Memberi waktu evakuasi ketika bencana terjadi
-  Mempersulit akses menuju tapak



Pembuatan parit pada area sekeliling tapak, sebagai antisipasi tsunami, agar dapat dialirkan ke sungai dan tidak angsung mengenai bangunan

ANALISIS BEBAN GEMPA DAN TSUNAMI

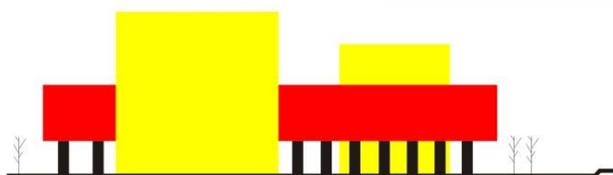
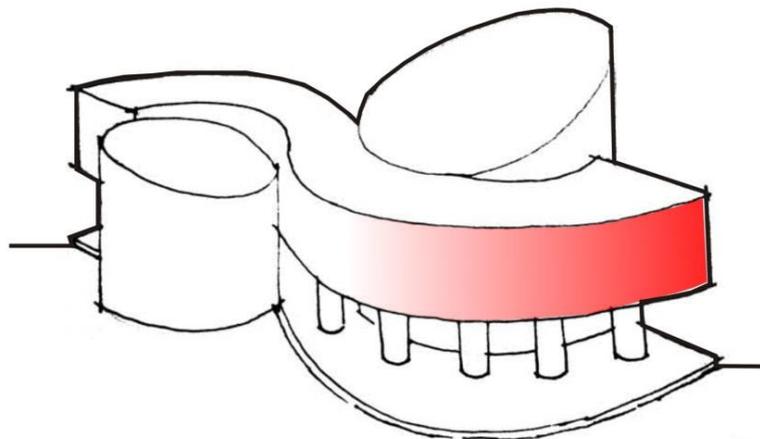
ALTERNATIF 2



Perletakan bangunan yang jauh dari sumber bencana / memundurkan bangunan dan dekat dengan jalur evakuasi

- + Memberi waktu evakuasi ketika bencana terjadi
- + Mengurangi efek bising dari luar
- Bangunan tidak terlihat dari jalan

ALTERNATIF 3



Menerapkan bangunan panggung, dengan lantai atas sebagai tempat kegiatan utama dan area bawah panggung sebagai tempat kegiatan penunjan

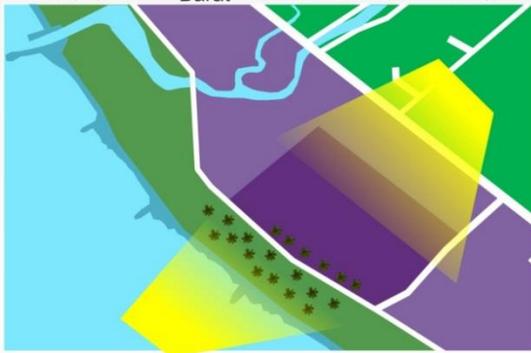
- + Pengunjung dapat aman di dalam bangunan
- + Bangunan dapat terlihat, dari setiap sudut dan sisi
- Struktur yang rumit, dan cenderung mahal

Gambar 4.5. Analisis Beban Gempa dan Tsunami
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

ANALISIS MATAHARI

Eksisting

lokasi tapak berada di area tepi pantai yang jarang terdapat bangunan. Sehingga sinar matahari langsung mengenai tapak

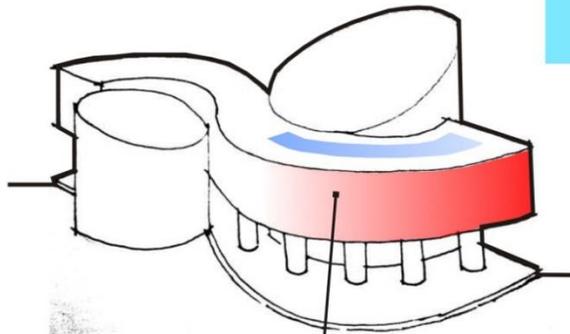


pohon cemara pantai, menghalangi sinar matahari yang berasal dari arah barat sehingga tidak langsung mengenai bangunan.

ALTERNATIF 2

Penerapan prinsip Menghormati Alam

Pemanfaatan sinar matahari pada bangunan sebagai pencahayaan alami.



skyline pada area yang sulit dijangkau cahaya matahari

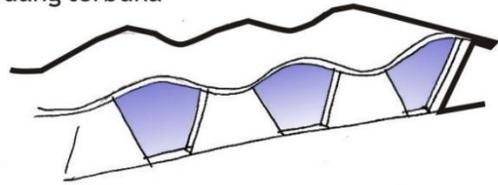
Pohon tanjung sebagai peneduh dan penurun suhu panas



ALTERNATIF 1

Penerapan prinsip Menghormati Alam

Pemanfaatan sinar matahari pada bangunan sebagai pencahayaan alami, bentuk pemanfaatan energi alam dengan banyaknya jendela, dan ruang-ruang terbuka



jendela tidak penuh, agar cahaya yang masuk cukup dan tidak berlebihan

Penerapan Prinsip Keagamaan

Pemanfaatan vegetasi pada tapak dan penambahan vegetasi peneduh lain untuk menurunkan suhu panas



ANALISIS ANGIN

Eksisting

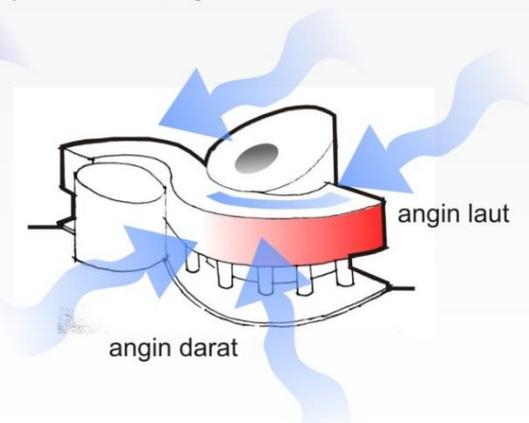
Kecepatan angin Kota Pariaman rata-rata 1,80 km/jam. Lokasi tapak berada pada tepi pantai yang dipengaruhi oleh dua angin, yaitu angin darat dan angin laut. Lokasi tapak tidak dikelilingi bangunan atau vegetasi penahan angin sehingga angin langsung mengenai tapak



ALTERNATIF 2

Penerapan Prinsip Menghormati Alam

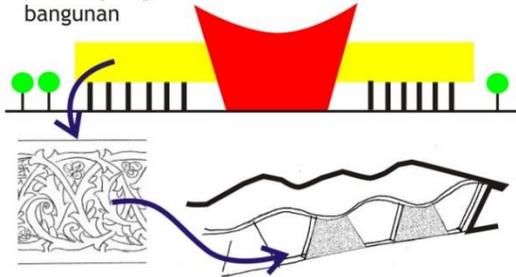
Disain bangunan berbentuk lengkung untuk memecah angin agar dapat mencapai setiap ruang sebagai upaya peggawaan alami. Bentuk bangunan yang tidak masif, agar beban angin yang didapat bangunan tidak terlalu besar sebagai upaya pemanfaatan energi alam.



ALTERNATIF 1

Penerapan Prinsip Gotong Royong

Mengkombinasikan bukaan pada arsitektur rumah gadang dengan ukiran khas minangkabau, yang menghasilkan dua fungsi, yaitu penghawaan alami dan estetika bangunan



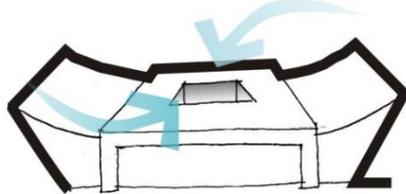
Penerapan Prinsip Keagamaan

Pemanfaatan pohon cemara pada area tepi pantai sebagai pengarah dan penahan besarnya angin, sehingga tidak diperlukan menebang pohon



Penerapan Prinsip Keagamaan

Pemanfaatan energi alam sebagai peggawaan alami, sebagai wujud rasa syukur kepada Nya.



adanya ruang terbuka atau void pada bagian tengah bangunan

Pohon cemara pantai



Gambar 4.5. Analisis Klimatologi
 (Sumber : Hasil Analisis. 2014)

ANALISIS SIRKULASI DAN AKSESIBILITAS

Eksisting

Akses utama menuju tapak adalah dari Jalan Syech Burhanuddin, sedangkan akses sekunder dapat diakses dari Jalan Gandorih II



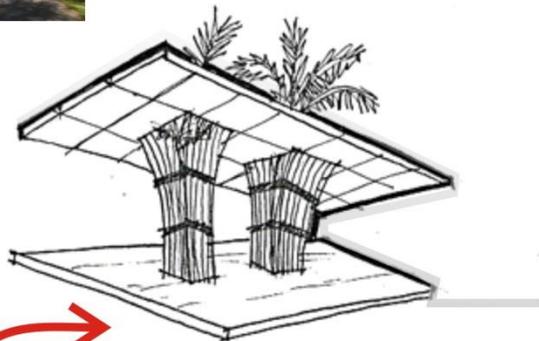
Analisis

Lokasi tapak berada ditengah Kota Pariaman sehingga mudah diakses. Tapi kondisi jalan yang tidak begitu lebar dibutuhkan penanganan agar tidak terjadi kemacetan pada area tapak.

ALTERNATIF 2

Penerapan Prinsip Gotong Royong

Slasar penghubung antara ruang luar dan ruang dalam menuju bangunan, yang mengkombinasikan unsur alam dan teknologi, sehingga tercipta nilai gotong royong didalamnya



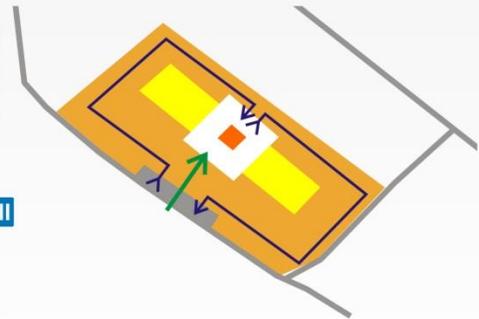
Penerapan Prinsip Menghormati Alam

pengaplikasian selasar sebagai penghubung antar masa dengan menggunakan material lokal, yaitu bambu, dan memasukkan unsur alam berupa vegetasi lokal yang umumnya ada di Kota Pariaman yaitu pohon palem yang dapat menimbulkan suasana teduh.

ALTERNATIF 1

Penerapan Prinsip Musyawarah

Penambahan jalan pada area tapak dan sirkulasi satu arah yang memiliki satu pintu masuk dan satu pintu keluar, untuk mengurangi tingkat kemacetan pada saat keluar masuk.



■ sirkulasi pengunjung berkendara
 ■ sirkulasi pengunjung pejalan kaki

Gambar 4.6. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi
 (Sumber : Hasil Analisis, 2014)

ANALISIS VIEW

Eksisting

Tapak berbatasan sebelah barat pantai, timur rumah warga, selatan lahan kosong, dan selatan berbatasan dengan jalan



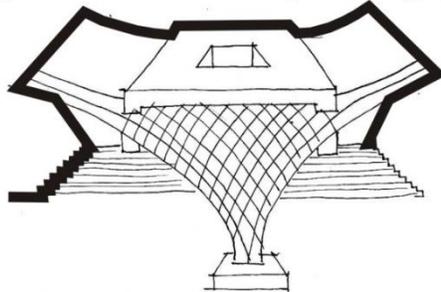
ANALISIS

View yang paling menarik adalah mengarah ke pantai, pengunjung dapat menikmati suasana tepi pantai, dan menikmati hembusan angin dan pemandangan indah.

ALTERNATIF 1

Penerapan Prinsip Musyawarah

Memberikan signage sebagai view ke dalam, agar bangunan mudah dikenal dan diingat oleh pengunjung



Penerapan Prinsip Keagamaan

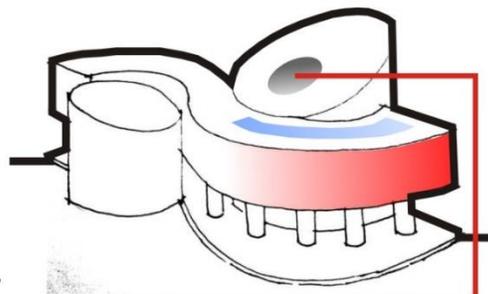
Mengarahkan orientasi bangunan dan jendela ke arah pantai, sebagai pemanfaatan keindahan alam, dan wujud rasa syukur kepada sang pencipta



ALTERNATIF 2

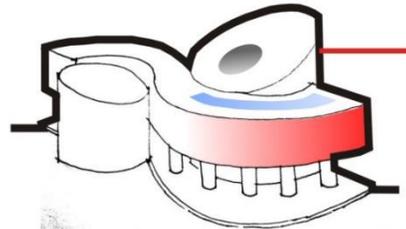
Penerapan Prinsip Menghormati Alam

Memberikan ruang terbuka sebagai view ke dalam bangunan, sehingga adanya kombinasi alam dan arsitektur, yang dapat juga dijadikan sebagai tempat bersosialisasi

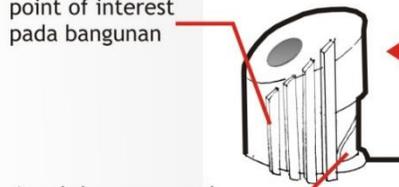


Penerapan Prinsip Musyawarah

adanya point of interest pada bangunan sebagai signage agar bangunan mudah dikenal oleh para pengunjung, dan mampu melambungkan daerah disekitarnya



point of interest pada bangunan



jendela mengarah ke arah pantai

Gambar 4.7. Analisis View
 (Sumber : Hasil Analisis, 2014)

ANALISIS KEBISINGAN

Eksisting

Arah bising utama berasal dari ombak pantai dan area jalan didepannya, sedangkan arah bising lainnya berasal dari jalan sebelah selatan tapak



ALTERNATIF 1

Penerapan Prinsip Musyawarah

Meletakkan posisi bangunan jauh dari sumber bising

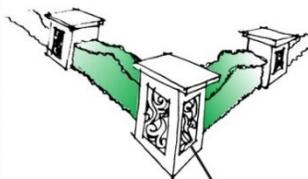


Penerapan Prinsip Menghormati Alam

Menggunakan pembatas berupa tanaman perdu dan pohon bertajuk lebar untuk meminimalisir suara dari dalam keluar maupun sebaliknya dan penambahan ukiran khas Minangkabau untuk menambahkan kesan kebudayaan



Pohon Tanjung

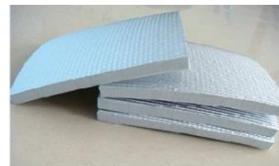
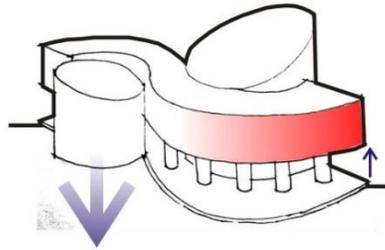


ukiran lakuak paku

ALTERNATIF 2

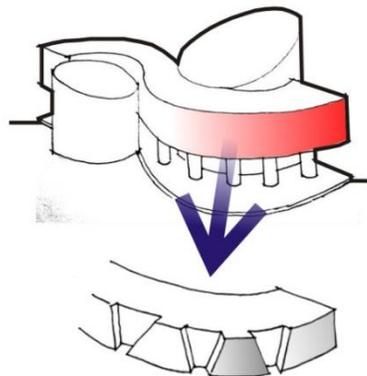
Penerapan Prinsip Musyawarah

Menggunakan aluminium foil foam pada dinding yang langsung mengarah pada area bising, untuk meredam bising dari luar, maupun dari dalam bangunan sebagai respon terhadap lingkungan



aluminium foil foam

permukaan dinding dibuat tidak rata, agar mampu mengontrol suara yang masuk dan keluar bangunan



Gambar 4.8. Analisis Kebisingan
(Sumber : Hasil Analisis)

ANALISIS VEGETASI

Terdapat banyak vegetasi disekitar tapak, diantaranya tanaman semak, pohon cemara udang dan pohon kelapa, tetapi dalam keadaan tidak beraturan



ALTERNATIF 1

Penerapan Prinsip Menghormati Alam

Memanfaatkan vegetasi potensial yang ada di area tapak, agar tidak merusak area tapak



mempertahankan cemara udang yang dapat difungsikan sebagai penarah sirkulasi dan peredam bising, serta dilakukan penambahan agar terlihat lebih seimbang.

Penerapan Prinsip Kekeluaraan

memperhatikan kenyamanan pengguna, dengan pemberian pohon di area publik yang langsung terkena sinar matahari agar lebih teduh



Pohon cemara udang pada amphitheater agar pengguna merasa teduh dan nyaman

ALTERNATIF 2

Penerapan Prinsip Gotong Royong

Memanfaatkan pohon sebagai peneduh dan digunakan sebagai tempat duduk santai bagi para pengunjung



ANALISIS INFRASTRUKTUR

Tersedia berbagai infrastruktur di dekat tapak, yaitu adanya saluran drainase, lampu jalan, dekat dengan sekolah dan dekat dengan gelanggang olah raga, signate penanda masuk, dan penanda jalan.



Drainase dan Lampu Jalan



- Memanfaatkan saluran drainase yang ada untuk bangunan Pusat Seni Budaya.
- Menutup bagian atas saluran dan difungsikan sebagai pedestrian bagi pejalan kaki, sehingga dapat mengakses area tapak
- Lampu jalan tersedia setiap 10 m, sehingga tidak perlu menambah penerangan lainnya

Signage



- Terdapat signage pada pintu masuk yang menuliskan pantai kata, Pantai Kata terletak di area tapak, sehingga lebih mudah menarik minat pengunjung menuju Pusat Seni Budaya
- Terdapat penanda pada jalan pertigaan, yang dapat menjadi point of interest menuju bangunan, dan dapat menjadi sinage pada bangunan



Sekolah Dasar

Gelanggang Olah Raga Kota Pariaman

- Pusat Seni Budaya dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran kebudayaan Minangkabau bai murid-murid SD, dan dapat dicapai dengan mudah
- GOR yang tidak jauh dari tapak, dapat menarik minat pegunjung ke Pusat Seni Budaya

Gambar 4.8. Analisis Vegetasi dan Infrastruktur
 (Sumber : Hasil Analisis)

BAB V

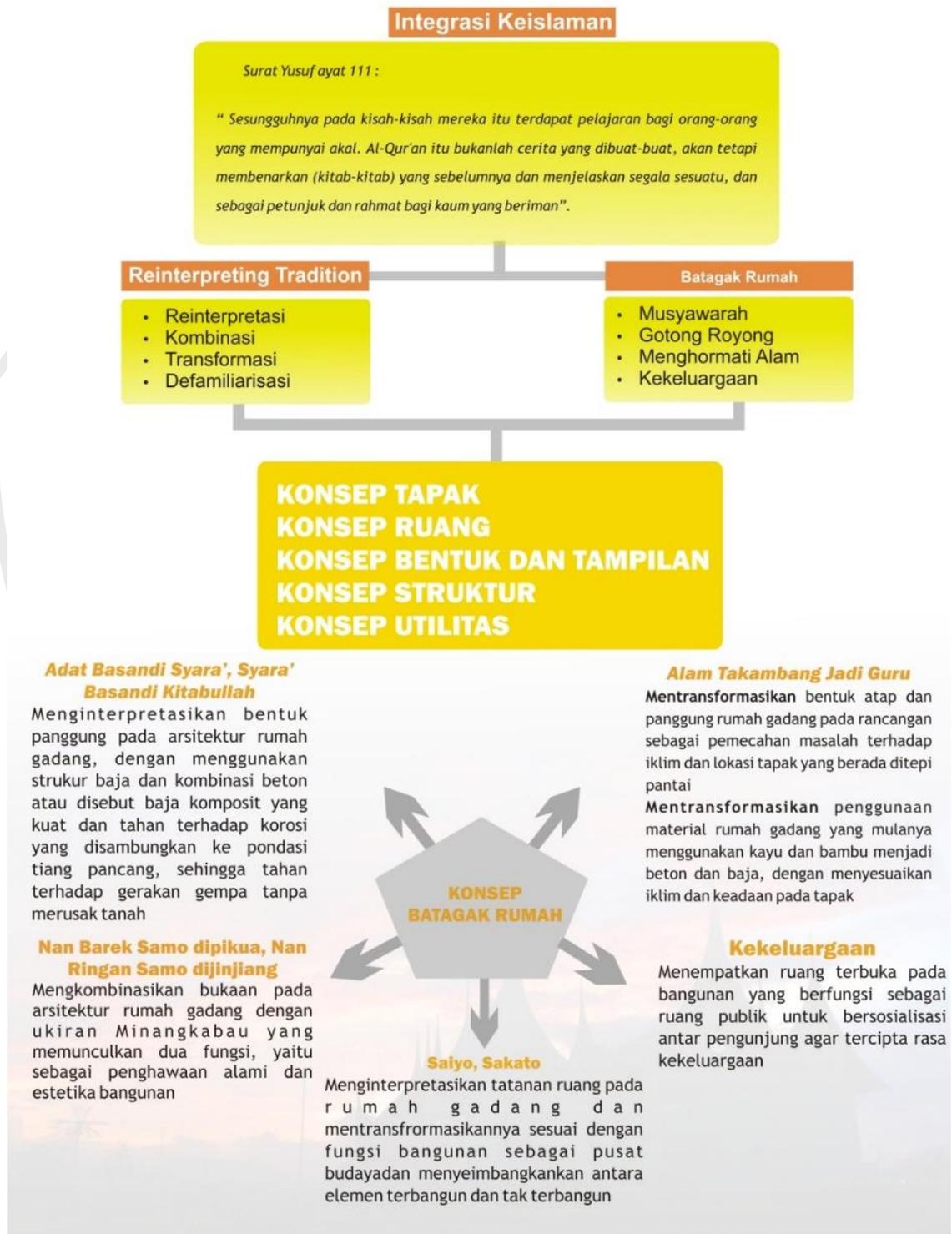
KONSEP

Konsep adalah ide gagasan rancangan. Konsep yang akan dibahas meliputi, konsep dasar, konsep bentuk dan tampilan, konsep ruang, konsep struktur dan konsep utilitas.

5.1. Konsep Dasar

Konsep dasar merupakan ide dasar perancangan. Konsep yang diterapkan pada adalah penerapan nilai-nilai yang terdapat pada proses pelaksanaan pembangunan Rumah Gadang. Konsep mengacu kepada integrasi keislaman pada Surat Yusuf ayat 111. Dari ayat tersebut muncullah tema *reinterpreting tradition* dengan pendekatan konsep batagak rumah pada rumah gadang Minangkabau. Pada konsep batagak rumah di dapat nilai-nilai yang dapat diterapkan pada rancangan, terdapat lima nilai, diantaranya kekeluargaan, gotong royong, keagamaan, musyawarah, dan menghormati alam. Nilai-nilai tersebut akan diinterpretasikan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang mampu memenuhi fungsi bangunan.

KONSEP DASAR

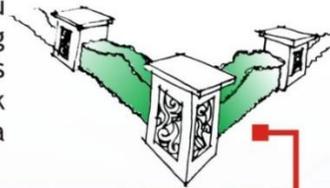


Gambar 5.1. Konsep Dasar
 (Sumber : Hasil Analisis, 2014)

KONSEP TAPAK

Pembatas

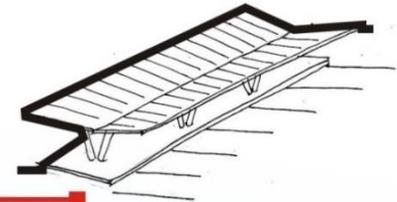
Pembatas berupa tanaman perdu dengan kombinasi kayu, yang diukir dengan ukiran khas Minangkabau dan pohon bertajuk lebar (pohon tanjung dan cemara pantai)



Pohon Cemara Pantai



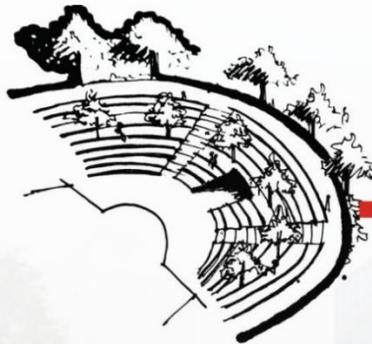
Pohon Tanjung



Area Parkir
Peneduh pada area parkir

Sculpture

Terdapat *sculpture* pada area publik, sebagai *point of interest*



Amphitheater

Pepohonan disekitar amphitheater agar lebih teduh dan nyaman bagi pengguna



Signage

Kolam sebagai signage pada saat masuk ke dalam area bangunan



Plaza

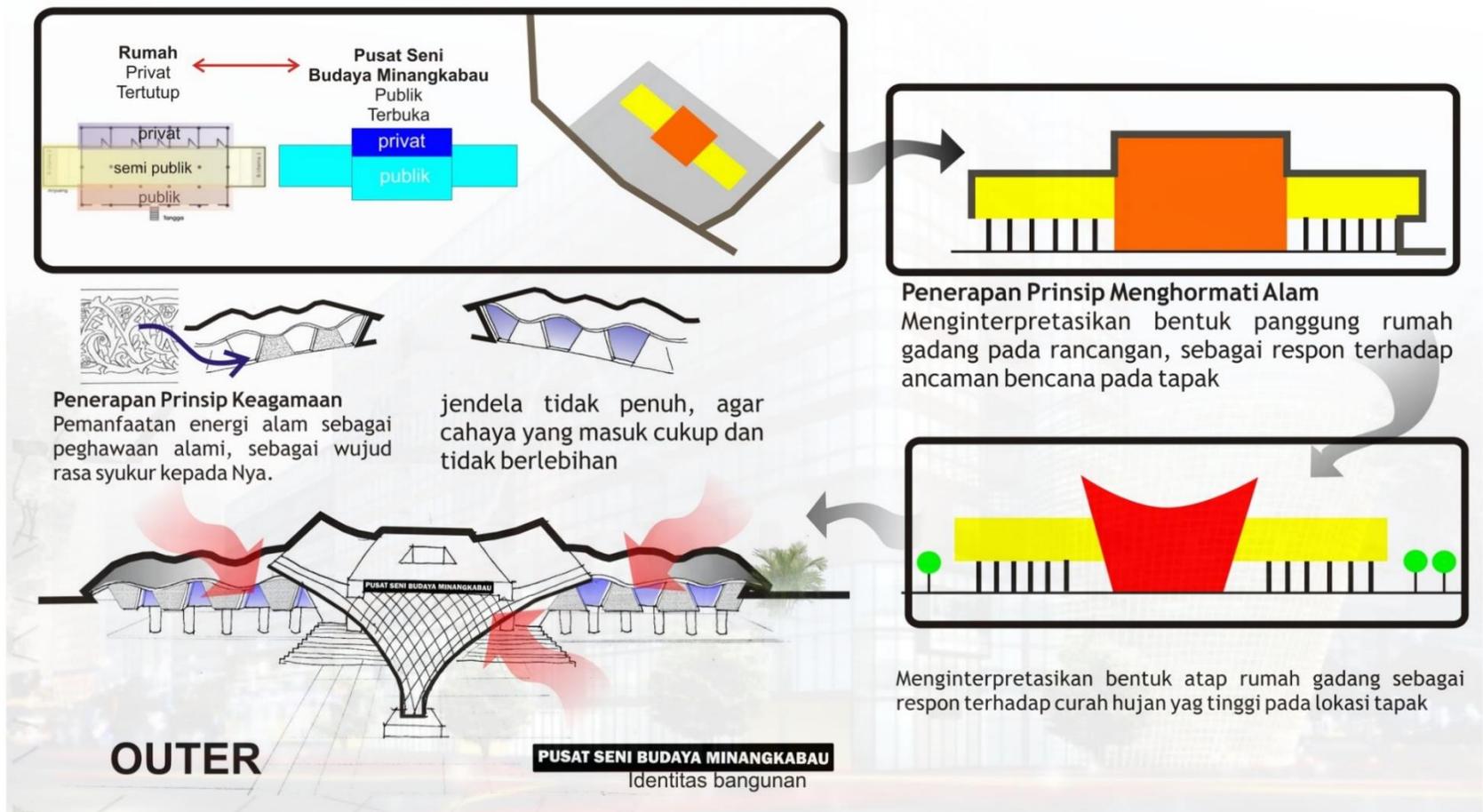
Plaza sebagai ruang publik sebelum masuk bangunan.

Gambar 5.2. Konsep Tapak
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN

Penerapan

transformasi bentuk Rumah Gadang dalam bentuk yang lebih masa kini namun dengan esensi nilai-nilai budaya yang sama, yang di dalamnya terdapat nilai-nilai pada proses pembangunan rumah gadang dan merespon keadaan tapak dan sekitar

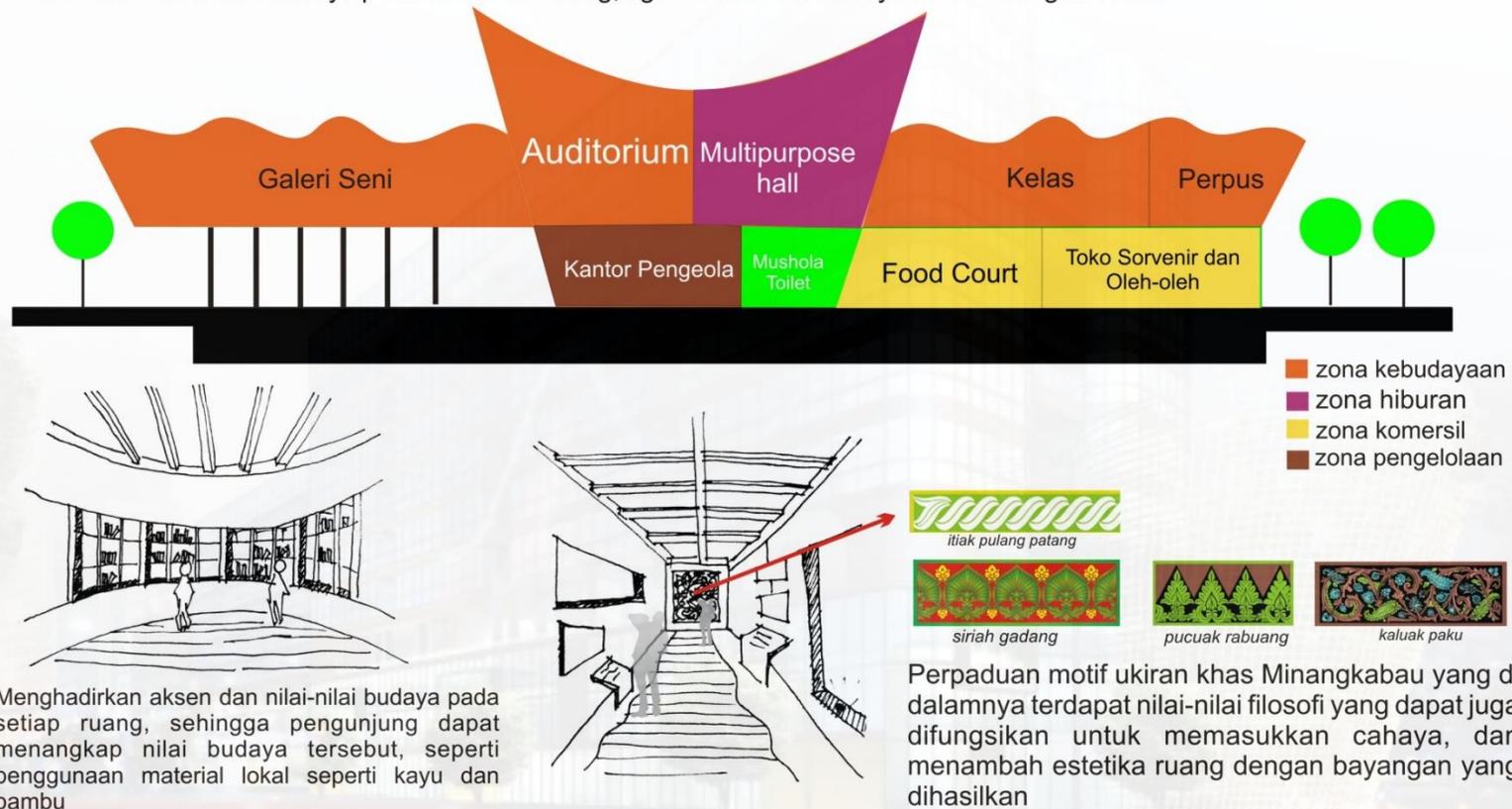


Gambar 5.3. Konsep Bentuk dan Tampilan
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

KONSEP RUANG

Penerapan

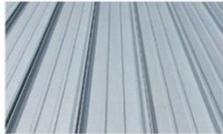
- Meletakkan area ruang primer atau fungsi kegiatan utama di bagian atas atau lantai 2, sebagai antisipasi terhadap, tsunami dan gempa
- Tata letak ruang yang tidak rumit, untuk antisipasi evakuasi bencana
- Memberikan aksent budaya pada sentuhan ruang, agar terasa nilai budaya dalam ruang tersebut



Gambar 5.4. Konsep Ruang
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

KONSEP STRUKTUR

Tapak berada di tepi pantai, sehingga kondisi tanah tergolong labil. Adapun faktor lain yang harus diperhatikan adalah beban gempa dan beban angin, karena Kota Pariaman merupakan kawasan rawan gempa, sehingga dibutuhkan struktur yang kuat dan ringan agar mampu menahan beban gempa, angin, maupun bangunan itu sendiri.

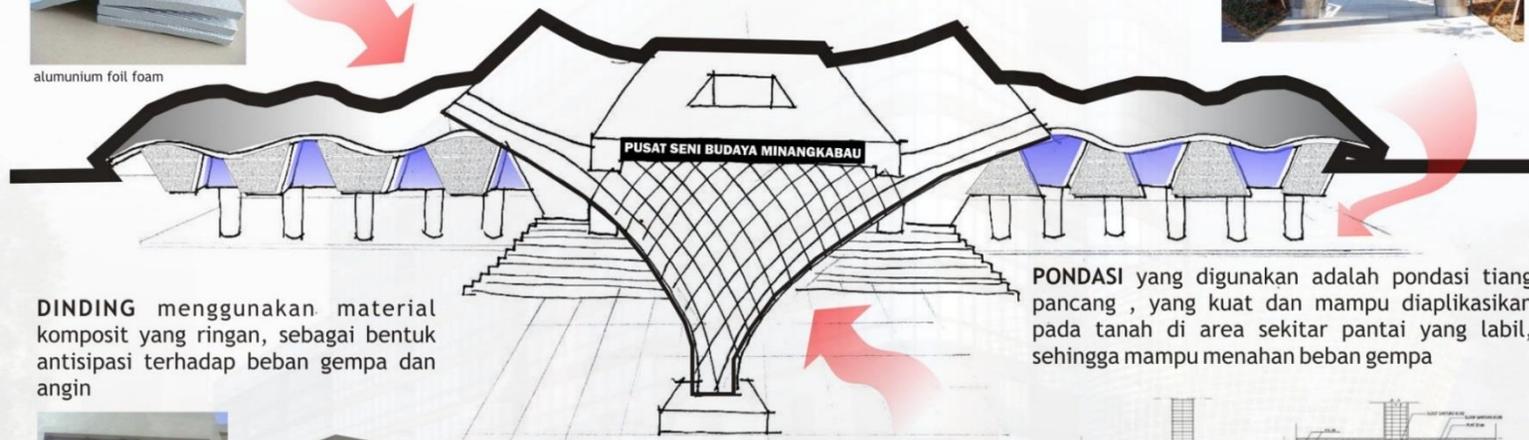


Untuk material **ATAP** menggunakan galvalum yang ringan. Sedangkan untuk penghantar panas ditambah dengan Aluminium Foil Foam, yang mampu meredam panas dan bising yang dihasilkan air hujan



aluminium foil foam

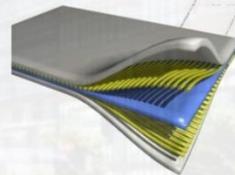
KOLOM menggunakan material baja, karena lebih ringan, kuat, dan memiliki daya tarik yang tinggi. sehingga mampu menahan beban gempa dan beban lainnya



DINDING menggunakan material komposit yang ringan, sebagai bentukantisipasi terhadap beban gempa dan angin



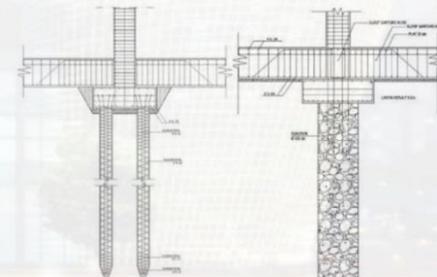
material komposit, yang ringan, pada dinding



beton komposit pracetak, pada ukiran sebagai tempat masuknya udara

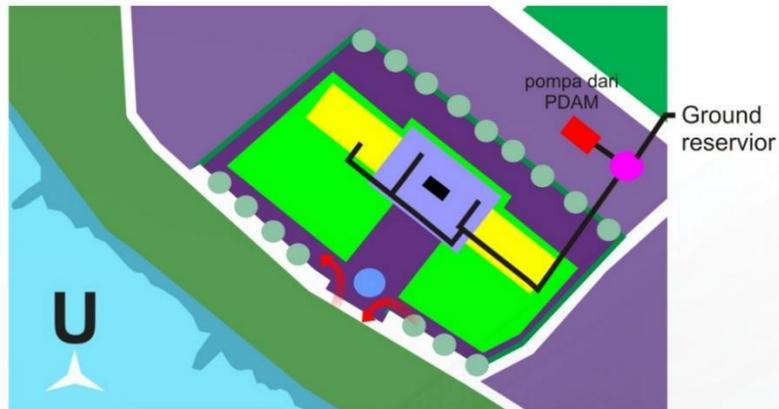
PONDASI yang digunakan adalah pondasi tiang pancang , yang kuat dan mampu diaplikasikan pada tanah di area sekitar pantai yang labil, sehingga mampu menahan beban gempa

Rangka Ruang

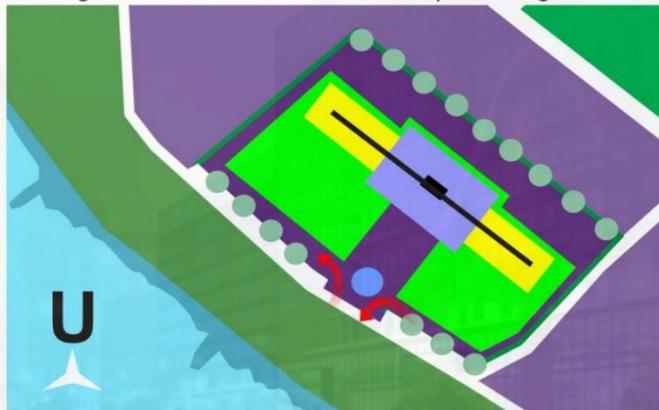


Gambar 5.5. Konsep Struktur
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

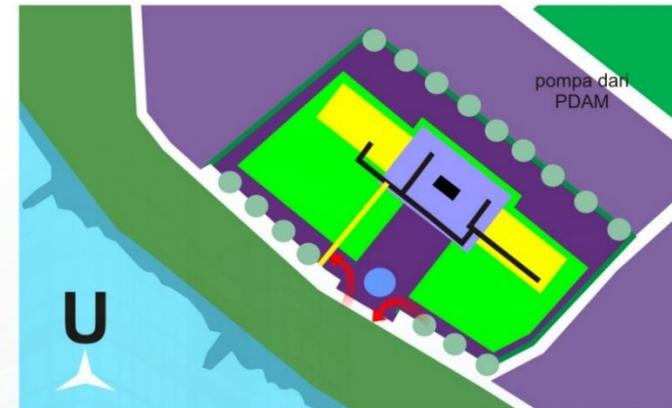
KONSEP UTILITAS



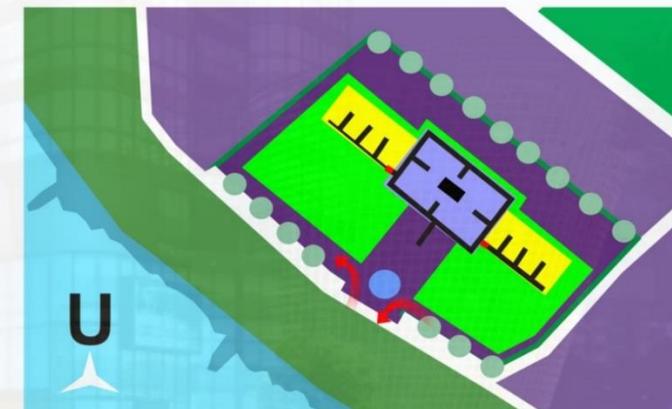
Sumber air berasal dari PDAM Kota Pariaman, kemudian disimpan dalam ground reservoir dan dialiri ke setiap titik bangunan



Menggunakan gerobak sampah pada setiap sisi bangunan yang merupakan area sirkulasi pengunjung, kemudian diangkat dengan *dump truck* menuju TPS sampai ke TPA



Sistem pengolahan limbah yang dilakukan adalah Sistem Terpusat (*off-site sanitation*), pengolahan dilakukan pada Instalasi Pengolahan Air Limbah



Sumber energi listrik berasal dari PLN, yang dialiri pada dua titik, yang kemudian dialiri ke setiap ruang. Adapun untuk penanggulangan saat listrik padam, disediakan cadangan listrik berupa genset

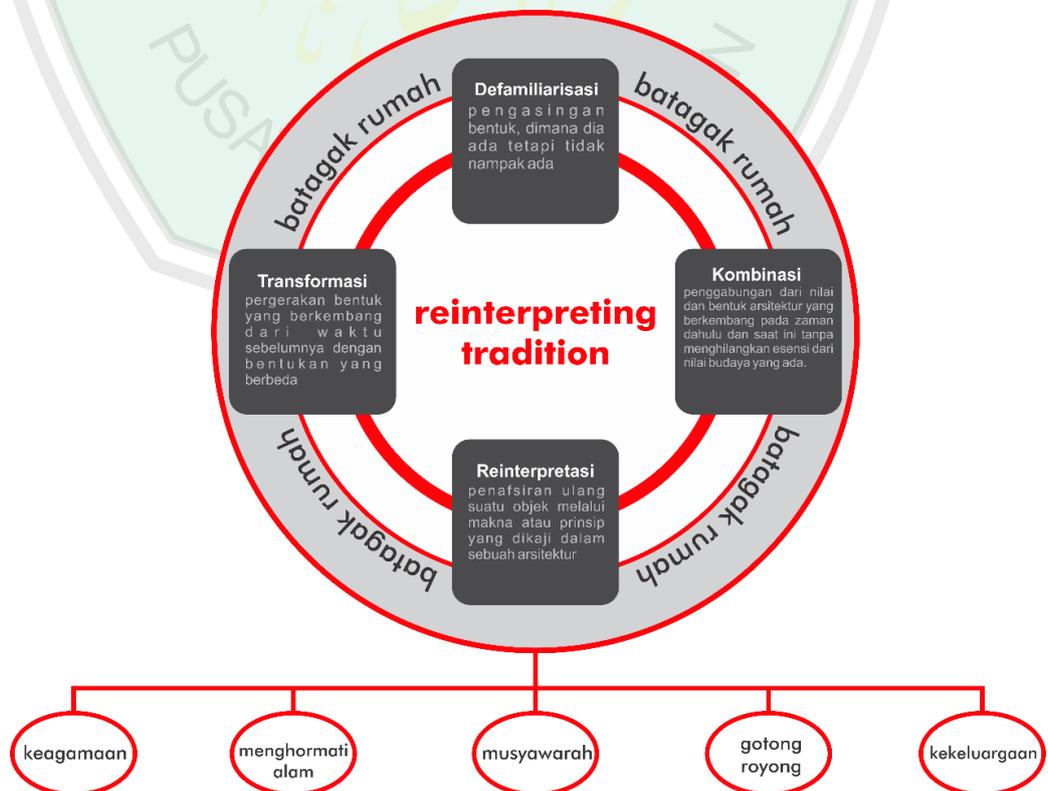
Gambar 5.6. Konsep Utilitas
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1. Dasar Rancangan

Konsep yang digunakan adalah konsep Batagak Rumah pada Rumah Gadang, yaitu rumah tradisional suku Minangkabau. Pengambilan konsep berdasarkan dari nilai-nilai yang terdapat pada proses batagak rumah. Proses batagak rumah merupakan proses awal dari berdirinya rumah gadang yang melibatkan berbagai kalangan dalam suku minang. Batagak rumah dilakukan dengan cara bergotong royong dan acara adat lainnya. Adapun nilai-nilai yang terdapat pada proses batagak rumah, terdapat pada diagram berikut:



Gambar 6.1. Konsep Batagak Rumah

(Sumber: Analisis, 2014)

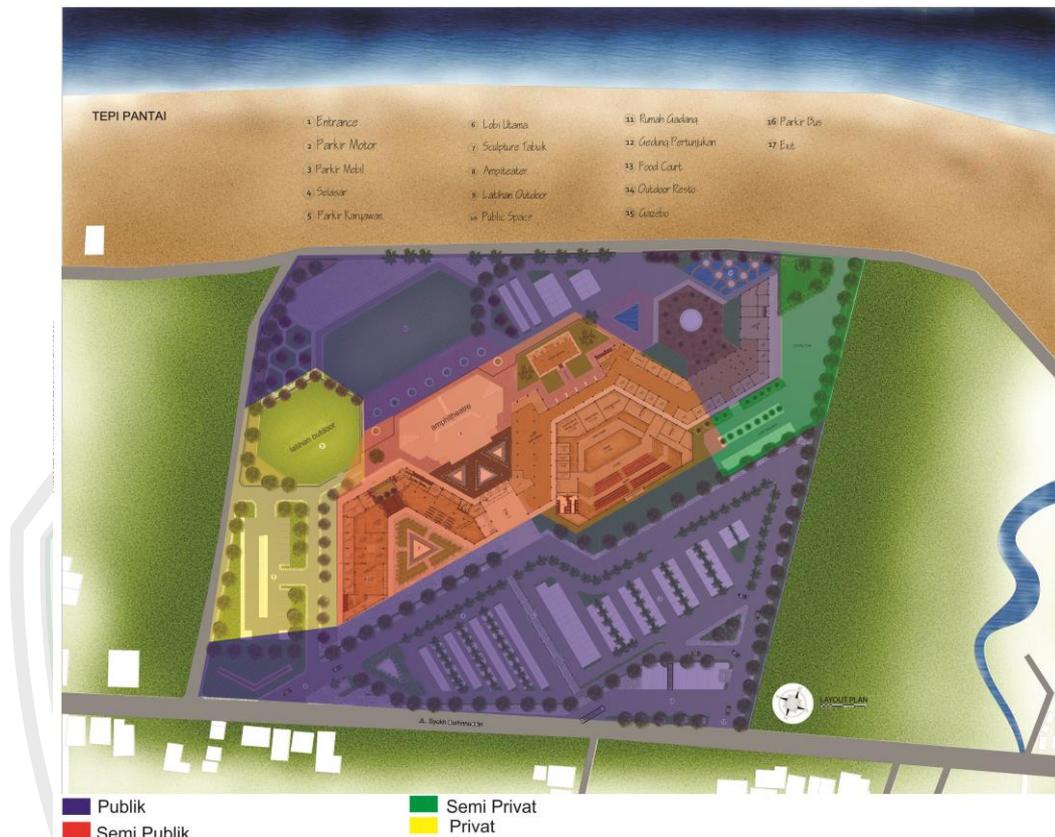
Nilai-nilai tersebut diterjemahkan ke dalam bentuk arsitektural bangunan yang dapat menjadi acuan dalam merancang bangunan, sehingga dapat menunjang aktivitas pengunjung pada Pusat Seni Budaya Minangkabau.

6.2. Hasil Rancangan Kawasan

6.2.1. Zoning Kawasan

Pembagian zona bangunan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di adaptasi dari pembagian zona pada Rumah Gadang, pembagian zona tersebut diantaranya zona publik (*balai* dan *labuah*), semi publik (*labuah*), semi privat (*bandua*) dan privat (*bilik*).

Pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau, zona bangunan berdasarkan fungsi juga dibagi menjadi empat zona. Zona publik (Parkir, Taman, Foodcourt dan pusat oleh-oleh), semi publik (area pengunjung), semi privat (area servis) dan privat (area pengelola dan pengguna tetap). Adapun penerapannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6.2. Zona Tapak

(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Fungsi bangunan merupakan area wisata yang merupakan bangunan publik, sehingga pada hasil rancangan didapat area publik lebih mendominasi dibanding area lainnya.

Selain penerapan zona berdasarkan fungsi, penerapan pembagian zona berdasarkan kebutuhan lahan juga merujuk pada nilai batagak rumah. Pembagian zona agar adanya keseimbangan antara masa bangunan dengan area disekitar tapak. Hal ini berdampak pada keseimbangan antara lahan terbangun, tak terbangun dan area hijau pada tapak.

6.2.2. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses utama ke dalam tapak dapat diakses dari Jalan Syech Burhanudin yang terdapat pada sisi timur tapak. Aksesibilitas pada tapak dibagi menjadi 2 bagian, yaitu akses manusia dan akses kendaraan. Akses kendaraan dibagi lagi menjadi 4 bagian, akses mobil, motor, bus, kendaraan pengelola dan kendaraan servis. Alur sirkulasi setiap kendaraan dibuat berbeda antar kendaraan yang satu dengan yang lain. Hal ini untuk memudahkan pengguna dan demi kelancaran sirkulasi dalam tapak. Sedangkan bagi pejalan kaki disediakan pedestrian dengan batas pepohonan sebagai pengarah, serta selasar yang dapat memudahkan pejalan kaki. Alur sirkulasi yang digunakan adalah alur sirkulasi satu arah sehingga lebih memudahkan pengunjung.





Drop off area dan Akses Utama menuju Bangunan

Gambar 6.4. Aksesibilitas dan Sirkulasi
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

6.2.3. Tatanan Masa Bangunan

Tatanan masa bangunan dibuat memanjang, agar pengunjung dapat merasakan setiap ruang dengan merasakan makna dan menjelajahi mulai dari sejarah seni budaya Minangkabau hingga pekungannya saat ini secara beruntun. Hal ini juga merujuk pada bentuk bangunan rumah gadang yang memanjang. Bangunan dibagi menjadi tiga masa bangunan, yaitu gedung budaya, gedung pertunjukan dan gedung penunjang. Meskipun bangunan dibagi menjadi tiga bangunan, bangunan tetap berhubungan antara satu dan lainnya dan terlihat seperti satu. Bangunan saling menopang antara satu dan lainnya, sehingga tercipta nilai gotong royong antar bangunan.



Area bersama yang difungsikan sebagai area publik, terdiri dari food court, pusat oleh-oleh, dan gazebo

Area sekunder, terdiri dari gedung pertunjukan, perpustakaan, exhibition dan auditorium

Area utama sebagai pusat kegiatan utama pada bangunan yang terdiri dari galeri, sanggar seni, dan kantor penegelola

Gambar 6.5. Hasil Rancangan Kawasan

(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)



Gambar 6.7. Tampak Kawasan

(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Pola tatanan masa pada bangunan yang digunakan adalah pola linier. Hal ini merujuk pada fungsi bangunan sebagai tempat wisata, agar dapat dengan mudah diakses pengunjung. Pola ini juga digunakan berdasarkan dari pola bangunan rumah gadang yang menggunakan pola linier.

6.2.4. Perencanaan Vegetasi

Vegetasi merupakan suatu elemen penting pada sebuah area kawasan bangunan. Konsep yang digunakan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau adalah nilai “Menghormati Alam”, (*alam takambang jadi guru*). Alam merupakan guru yang dapat diambil pelajaran darinya. Alam harus dijaga kelestariannya. Adapun penerapannya adalah menyeimbangkan antara area hijau dengan area tak hijau, mempertahankan tanaman eksisting yang ada seperti adanya

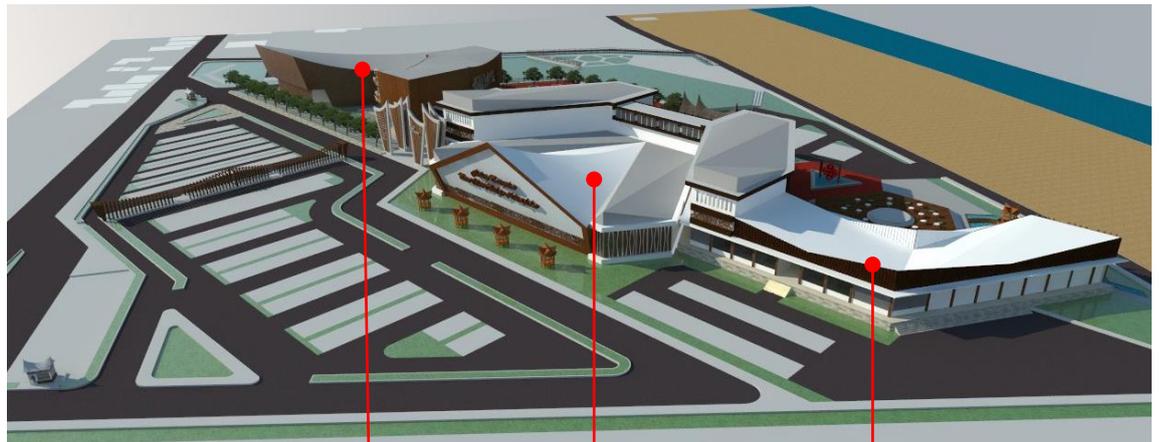
pohon cemara udang dan kelapa, serta penambahan vegetasi lain untuk memenuhi kebutuhan pada aktifitas di dalam tapak.



Gambar 6.8. Vegetasi pada Tapak
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

6.2. Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan

Konsep rancangan pada Pusat Seni Budaya Minangkabau mengambil nilai-nilai dalam proses batagak rumah pada rumah adat Minangkabau. Sehingga dapat dihasilkan sebuah bangunan yang bersahaja sesuai dengan karakter rumah gadang. Pengunjung juga dapat merasakan dan mengetahui seni budaya Minangkabau secara menyeluruh.



Gedung Budaya Gedung Pertunjukan Gedung Penunjang

Gambar 6.9. Eksterior Kawasan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

6.2.1. Gedung Budaya

Gedung budaya merupakan gedung utama pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau. Gedung ini terdiri dari 3 lantai, diantaranya lantai pertama terdapat lobi dan ruang tunggu, galeri, lantai kedua terdapat galeri dan ruang latihan, sedangkan lantai ketiga difungsikan sebagai kantor pengelola. Pembagian ruang di adaptasi dari pembagian ruang dalam rumah gadang. Terdapat gradasi ruang dari ruang publik menuju ruang privat. Bangunan berbentuk zig-zag dengan alur sirkulasi linier, sehingga memudahkan pengunjung untuk menjelajahi ruang.

apa yang mereka lihat, bersama-sama sehingga tercapai nilai kekeluargaan antar pengunjung.

1. Lobi dan Ruang Tunggu

Lobi dan ruang tunggu merupakan tempat untuk mengetahui informasi tentang bangunan Pusat Seni Budaya Minangkabau dan tempat menunggu para *tour guide* yang akan menemani pengunjung menjelajahi berbagai ruang pada Pusat Seni Budaya Minangkabau. Pengunjung dapat dengan puas bertanya mengenai seni budaya Minangkabau, sehingga lebih mengerti dan memahami tentang seni budaya Minangkabau. Selama menunggu para *tour guide*, pengunjung akan disuguhkan dengan tontonan mengenai seni budaya Minangkabau sebagai gambaran awal.



Gambar 6.11. Interior Lobi dan Ruang tunggu
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

2. Galeri

Galeri merupakan sebuah ruang yang menyuguhkan berbagai karya yang berkaitan dengan seni budaya Minangkabau. Mulai dari peralatan , pakaian yang digunakan,

dan sejarah seni budaya Minangkabau. Bagian dalam ruang galeri lebih terkesan terbuka dan tidak masif dengan penggunaan partisi sebagai pembeda antara setiap galeri dari jenis seni budaya yang berbeda. Pengunjung dapat berinteraksi antara satu sama lain, sehingga tercipta nilai kekeluargaan dalam ruang. Sedangkan material yang digunakan adalah bata ekspos pada dinding dan pemakaian parquet pada lantai, agar lebih memunculkan kesan alami dalam ruang.



Gambar 6.12. Interior Galeri budaya
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

3. Ruang Latihan

Ruang latihan difungsikan sebagai tempat latihan seni tari, pencak silat, musik dan teater Minangkabau. Pengunjung dapat melihat langsung dan dapat mempraktekkan langsung tarian dan seni lainnya. Pengunjung dapat berinteraksi antara satu sama lain dan merasakan langsung seni budaya Minangkabau, sehingga akan lebih mengingat budaya Minangkabau.

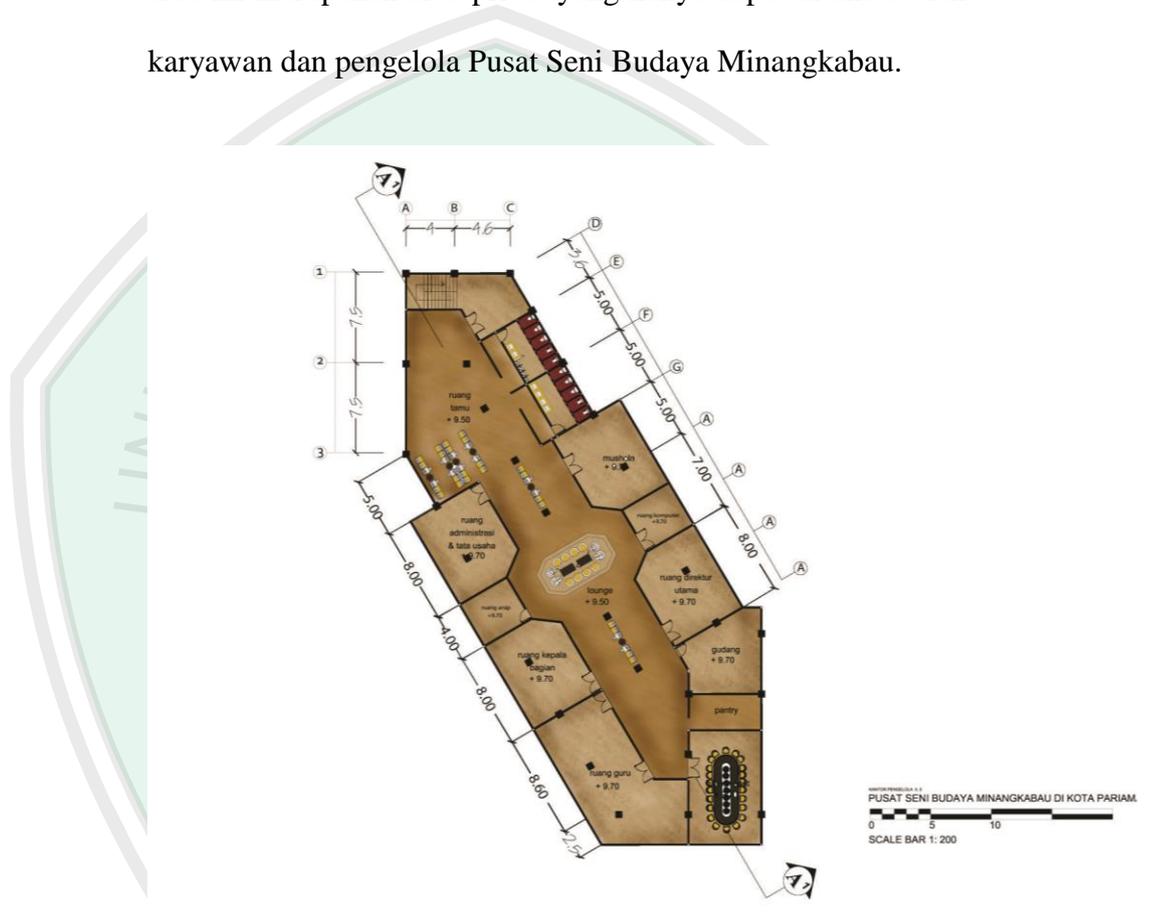


Gambar 6.13. Interior ruang latihan tari
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Ruang latihan merupakan ruangan yang harus kedap suara agar tidak mengganggu lingkungan disekitarnya. Adapun penyelesaian yang diterapkan pada ruang latihan adalah menggunakan sistem 2 layer, yaitu melapisi dinding bata dengan *greenwool noise control* dengan 2 kali lapisan menggunakan besi hollow yang diberi jarak untuk mengunci suara.

4. Kantor Pengelola

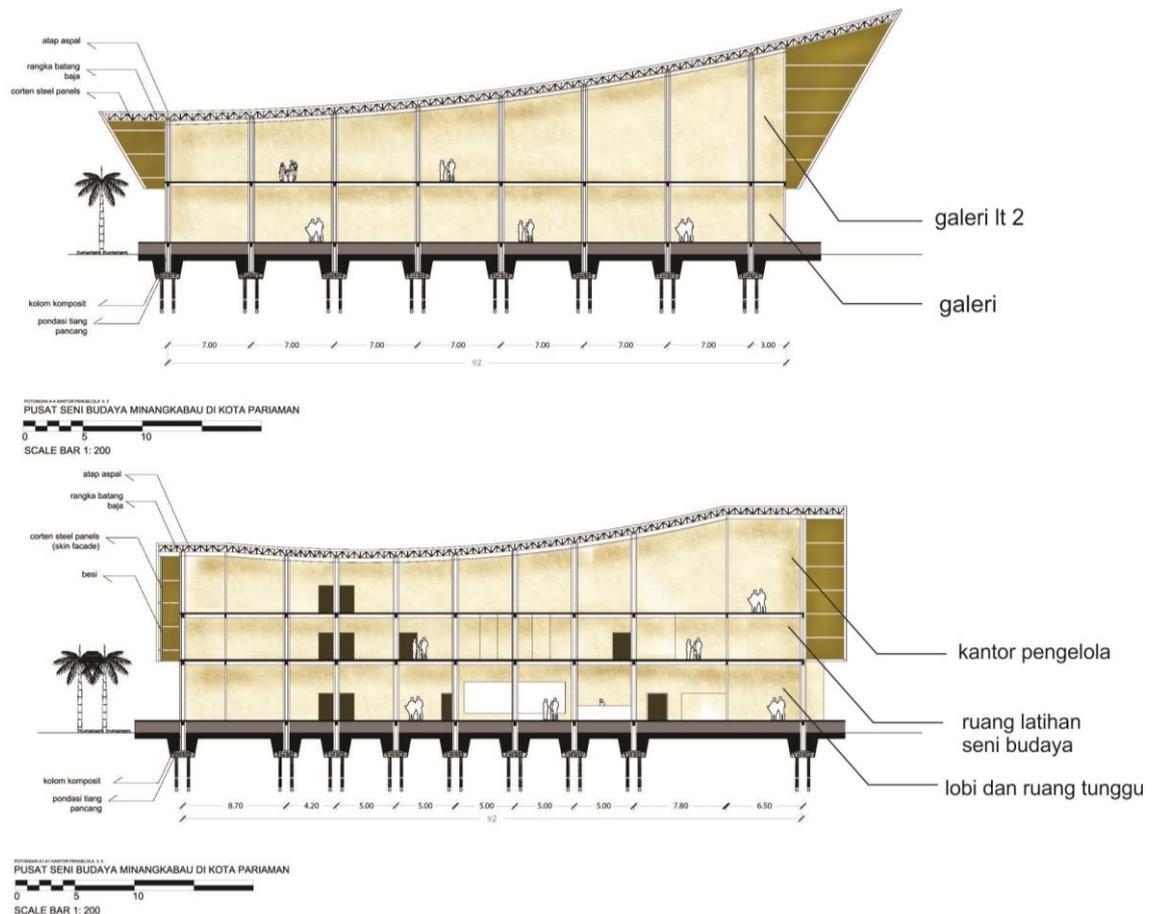
Kantor pengelola terletak pada lantai 3 gedung budaya. Pada area ini merupakan area privat yang hanya dapat di akses oleh karyawan dan pengelola Pusat Seni Budaya Minangkabau.



Gambar 6.14. Denah Kantor Pengelola

(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Berikut merupakan gambar potongan gedung budaya dan pembagian ruang pada setiap lantai bangunan

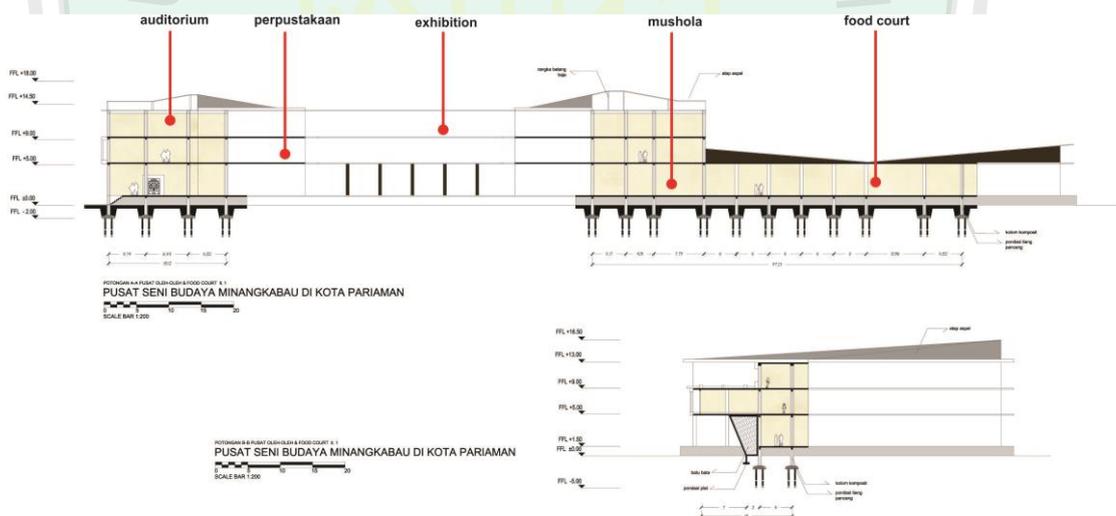


Gambar 6.15. Denah dan Potongan Gedung Budaya
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

6.2.2. Gedung Edukasi dan Penunjang

Gedung edukasi dan penunjang terdiri dari dua area yaitu area edukasi pada lantai 2 dan 3, sedangkan area penunjang pada area lantai 1. Bangunan yang terdiri dari 3 lantai ini berurutan dari lantai satu sebagai *food court* dan mushola, lantai 2 terdapat perpustakaan dan pada lantai tiga terdapat auditorium dan *exhibition*.

Area penunjang merupakan area publik yang dapat diakses kapan saja. Sedangkan area edukasi merupakan area semi publik. Perpustakaan dapat dikunjungi jika sudah membeli tiket atau terdaftar sebagai pengunjung tetap perpustakaan. Ruang exhibition merupakan ruang pameran yang dapat disewa oleh umum dan dapat digunakan sesuai keinginan penyewa. Sedangkan ruang auditorium difungsikan sebagai tempat diskusi mengenai budaya oleh para budayawan atau juga dapat difungsikan sebagai tempat untuk menggelar seminar budaya.



Gambar 6.16. Potongan Gedung edukasi dan penunjang

(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

1. *Food Court*

Food Court merupakan rute akhir dari perjalanan wisata pada Pusat Seni Budaya Minangkabau. Area *food court* dibagi menjadi 3 area, yaitu area outdoor, pusat oleh-oleh dan area gazebo.



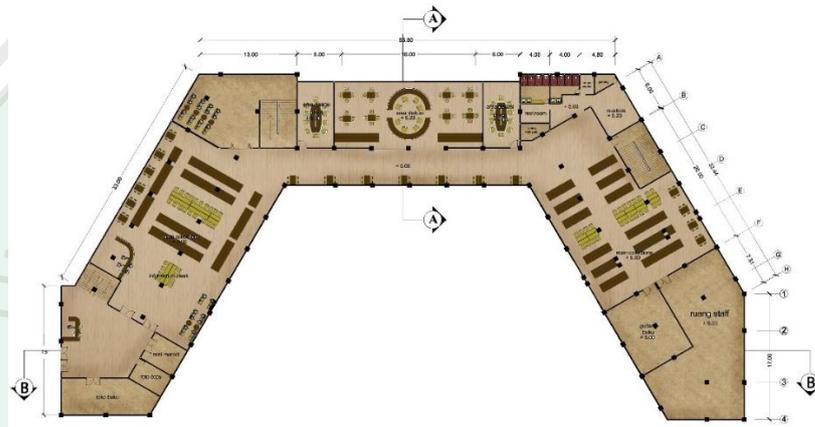
Gambar 6.17. Eksterior Food Court Area
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Pada area food court outdoor pengunjung diharapkan dapat langsung bersentuhan dengan alam dan dapat menikmati indahnya pantai pada sebelah barat bangunan. Pengunjung juga disuguhkan dengan penampilan musik tradisional secara langsung. Pusat oleh-oleh menyediakan berbagai macam buah tangan khas Minangkabau, mulai dari makanan, pakaian hingga pernak-pernik khas Minangkabau agar pengunjung dapat lebih mengetahui lagi tentang budaya Minangkabau. Sedangkan area gazebo disediakan dengan nuansa yang berbeda. Gazebo dikelilingi oleh kolam, dan pengunjung dapat menikmati suara air dan indahnya ikan-ikan di dalam kolam, sehingga suasana alam akan lebih terasa.

2. Perpustakaan

Perpustakaan terletak pada lantai 2 bangunan. Perpustakaan ini menyediakan semua buku yang berkaitan dengan budaya Minangkabau maupun budaya lainnya yang ada di Indonesia, buku

lainnya yaitu tentang sejarah-sejarah budaya dari berbagai belahan dunia, sehingga pengunjung dapat mengetahui dan lebih mengenal sejarah serta budaya dari berbagai belahan dunia terutama di Indonesia. Area perpustakaan menyediakan beberapa ruang, diantaranya ruang baca, ruang diskusi, dan ruang koleksi buku.



Gambar 6.18. Denah Perpustakaan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

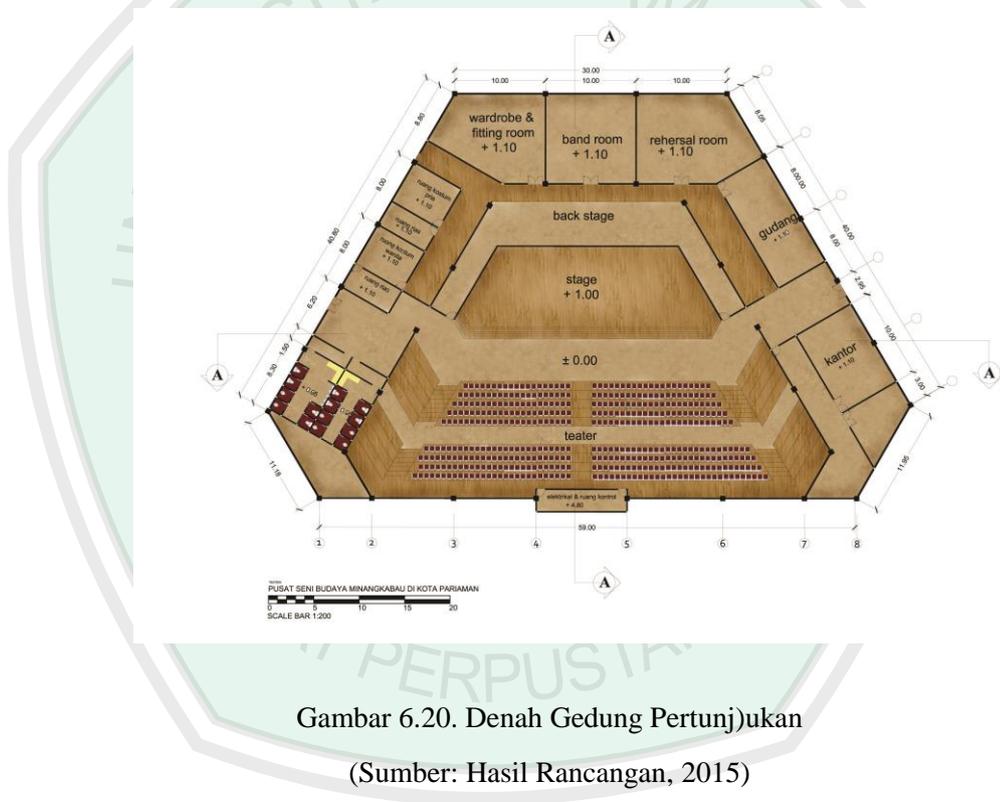
Material interior pada ruang baca di dominasi oleh material kayu dan beton ekspos. Sehingga lebih memperlihatkan nuansa alam pada interior. Pencahayaan alami didapat dari celah-celah ukiran pada jendela yang menghasilkan bayangan indah dari ukiran khas Minangkabau.



Gambar 6.19. Interior ruang baca
(Sumber : Hasil Rancangan, 2015)

6.2.3. Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan difungsikan sebagai tempat untuk mengadakan pertunjukan seni budaya, seperti tari, musik, teater dan pencak silat. Gedung pertunjukan juga dapat disewakan untuk mengadakan kegiatan lainnya sesuai kebutuhan penyewa gedung.



Adapun material yang diterapkan pada ruang adalah parquet dan menggunakan nuansa coklat. Sehingga efek budaya lebih kental terasa dan lebih menyatu dengan pertunjukan yang akan dipertontonkan. Suasana tambah hangat dengan nuansa lampu berwarna hangat.



Gambar 6.21. Interior Ruang Pertunjukan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

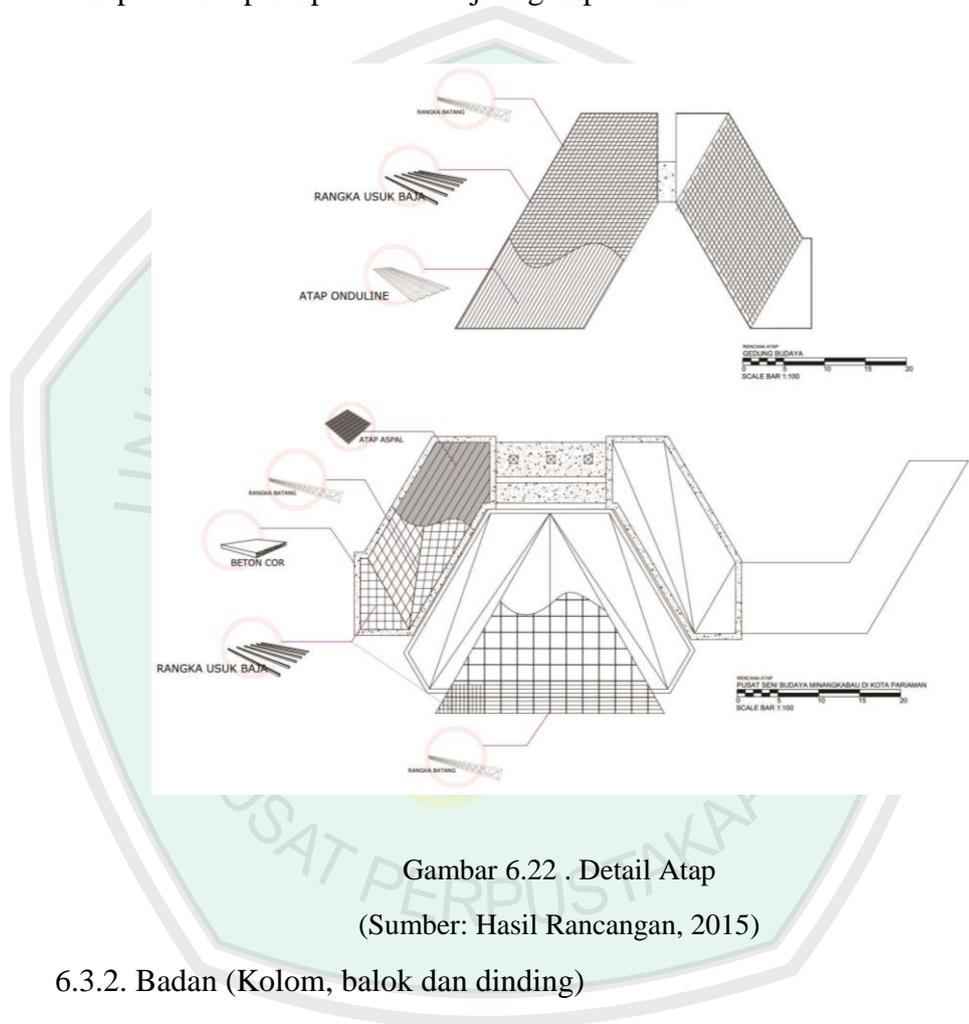
6.3. Hasil Rancangan Sistem Struktur

Lokasi tapak berada di Kota Pariaman, Sumater Barat yang rawan akan gempa. Area tapak juga berbatasan dengan pantai, sedangkan tanah nya termasuk tanah pasir yang cukup labil. Sehingga struktur yang digunakan harus menyesuaikan dengan kondisi-kondisi tersebut.

6.3.1. Kepala (Atap)

Konstruksi atap rumah gadang menggunakan balok-balok pengikat tiang, di atasnya disusun gording gording yang lengkung mengikuti bentuk atap rumah gadang lalu dipasang reng bambu yang diikat menggunakan rotan. Sistem ini juga diterapkan pada rancangan, namun dengan material yang berdeda. Adapun material yang digunakan adalah material baja. Sifatnya baja dapat mengalami deformasi meskipun berada dibawah pengaruh tegangan yang tinggi tanpa mengalami kehancuran atau kerusakan yang disebut daktilitas. Dengan

demikian, struktur baja menjadi sangat aman untuk dihuni karena tidak akan roboh secara tiba tiba jika mengalami sebuah guncangan yang cukup besar seperti pada saat terjadi gempa bumi.

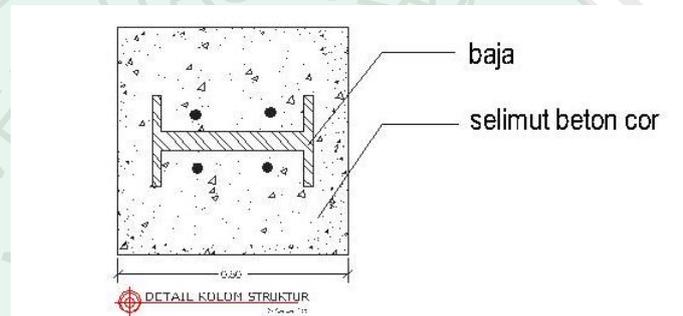


Gambar 6.22 . Detail Atap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

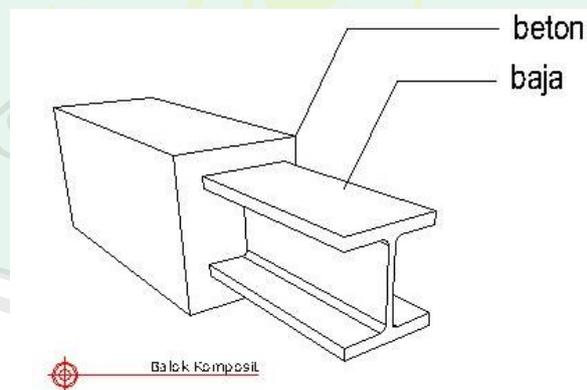
6.3.2. Badan (Kolom, balok dan dinding)

Struktur kolom yang digunakan pada rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau adalah kolom baja komposit. Kolom berukuran 50x50 cm dengan bentang 7 m. Kolom baja dipilih karena lebih ringan, kuat dan memiliki daya tarik yang tinggi, sehingga mampu menahan beban gempa dan beban lainnya. Namun, tidak semua lantai dilapisi dengan kolom. Selimut beton cor hanya digunakan pada lantai satu saja, untuk menghindari korosi pada baja, karena tapak yang berada ditepi

pantai. Sedangkan pada lantai dua dan tiga, hanya menggunakan kolom baja tanpa selimut beton cor, agar beban yang dihasilkan tidak terlalu besar. Namun, pada lantai dua dan tiga, kolom diberi cover yang menutupi konstruksi baja, menggunakan material GRC dengan motif kayu. Penggunaan baja komposit juga diterapkan pada balok.



Gambar 6.23. Detail Pondasi
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

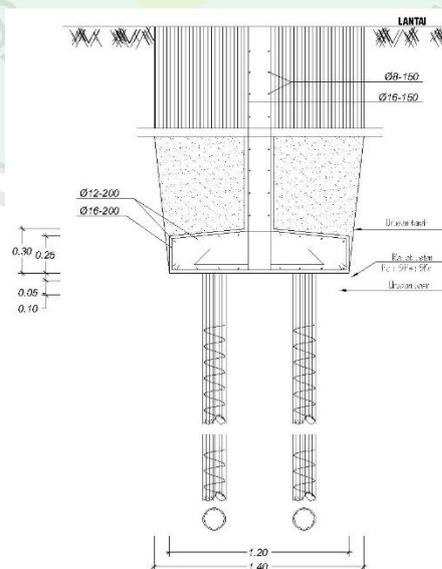
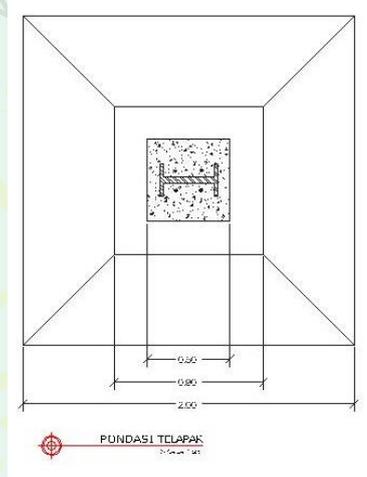


Gambar 6.24. Detail Balok
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

6.3.2. Kaki (Pondasi)

Struktur pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang yang mampu diterapkan pada tanah pasir yang labil. Penggunaan

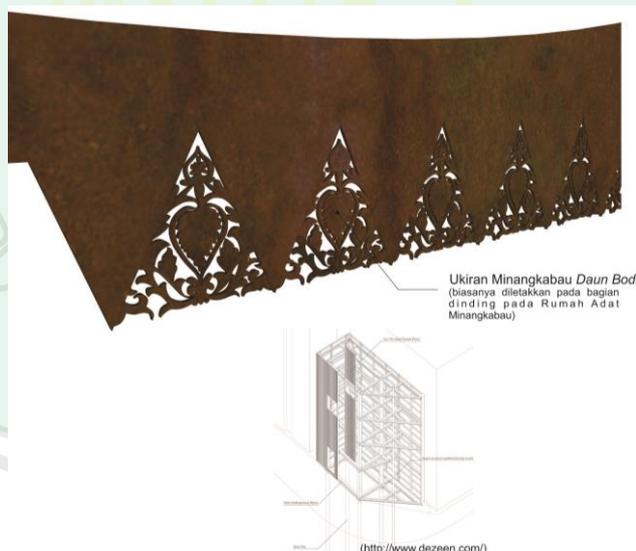
pondasi ini merupakan respon terhadap keadaan alam. Hal ini dikarenakan lokasi tapak yang rentan terhadap gempa. Penggunaan tiang pancang agar mampu menahan beban bangunan dan beban gempa. Ukuran plat berukuran 1.5 x 1.5 m, dengan kedalaman 2 m. Sedangkan kedalaman tiang pancang mencapai 3m. seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6.25. Detail Pondasi
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

6.4. Detail Rancangan

Pada gedung budaya terdapat selubung bangunan berupa shading device. Selubung berbentuk ukiran tersebut menyelimuti seluruh bangunan. Hal ini bertujuan untuk mengontrol cahaya dan udara yang masuk. Fungsi bangunan sebagai galeri budaya menuntut agar tidak langsung terkena cahaya matahari langsung, view dipusatkan ke dalam agar pengunjung dapat lebih memaknai setiap sudut ruang dalam galeri. Ukiran yang digunakan adalah ukiran khas Minangkabau yaitu ukiran daun bodi, yang biasanya juga diterapkan pada dinding rumah gadang.



Gambar 6.26. Detail Fasad

(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Selain pada gedung budaya. Shading device juga terdapat pada bangunan penunjang yang terletak pada ruang perpustakaan. Pada ruang perpustakaan, shading device tidak berupa selubung. Terdapat kisi-kisi yang dapat memasukkan udara sebagai penghawaan alami

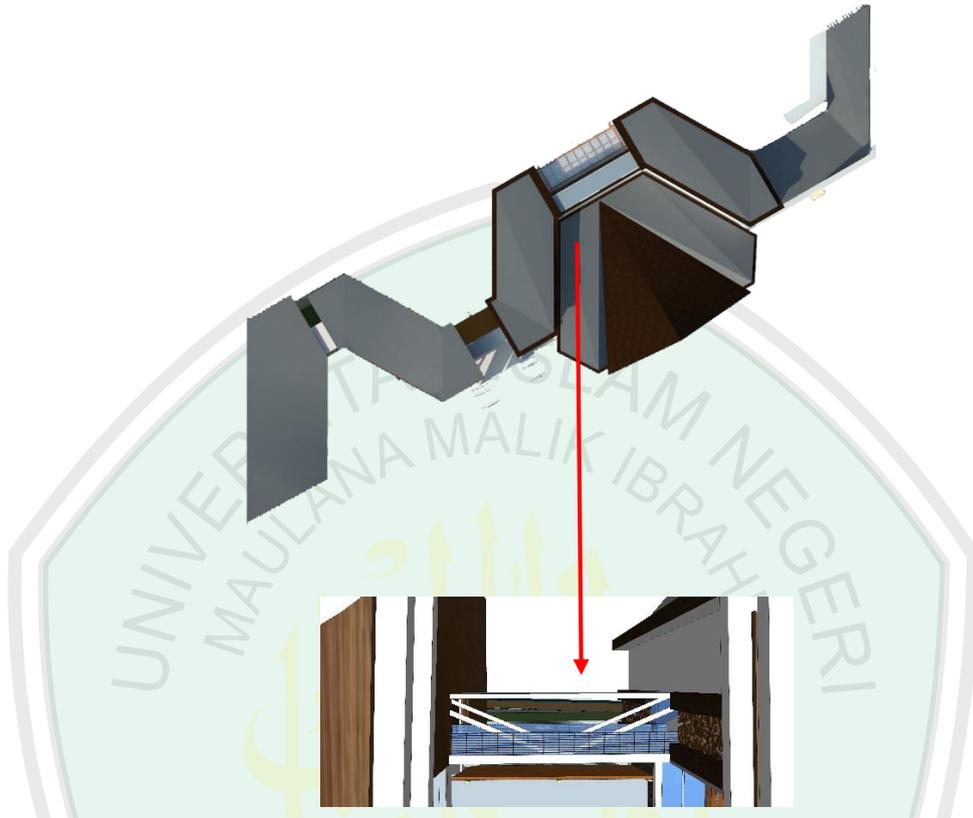
dalam ruang. Bentuk ukiran menghasilkan celah-celah kosong yang berfungsi untuk memasukkan cahaya ke dalam ruang. Hal ini adalah wujud dari penerapan nilai menghormati alam. Rancangan mampu langsung berinteraksi dengan alam, dengan memanfaatkan energi alam.



Gambar 6.27. Detail *shading device*

(Sumber: Hasil Rancangan, 2105)

Selain penerapan nilai menghormati alam pada *shading device*. Terdapat juga penerapan nilai gotong royong. Bangunan yang memiliki tiga masa bangunan saling terkait dan berhubungan satu dan lainnya sehingga terlihat satu. Adapun salah satu penghubung antar bangunan yaitu berupa jembatan yang menghubungkan antara gedung budaya dan perpustakaan. Hal ini juga menunjang sistem sirkulasi linear pada bangunan. Jembatan menjadi penghubung antar bangunan sehingga tujuan dari fungsi bangunan tercapai.



Gambar 6.28. Jembatan penghubung
(Sumber: Hasil Rancangan, 2015)

Penggunaan ukiran sebagai aksen tidak hanya diterapkan pada fasad. Tetapi juga pada komponen pendukung pada rancangan, seperti penerapannya pada *sculpture*. *Sculpture* menjadi salah satu elemen penunjang yang dapat menjadi daya tarik pengunjung. *Sculpture* ini terletak pada area publik yaitu *Food Court*. Material yang digunakan adalah material kayu, dengan dikelilingi kolam yang menambah kesan alami dan tenang. Pengunjung juga dapat duduk pada tepian dudukan *sculpture* dan berinteraksi satu sama lain sehingga tercipta nilai kekeluargaan.



Gambar 6.29. Detail *Sculpture*
(Sumber: Hasil Rancangan, 2105)

6.5. Hasil Rancangan Utilitas

Rancangan utilitas terdiri dari dua bagian, yaitu utilitas listrik, plumbing, hydrant, sprinkle, dan pengelolaan sampah. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan berikut :

6.5.1. Utilitas Listrik

Sumber listrik utama untuk kebutuhan area bangunan dan kawasan berasal dari PLN yang dialirkan ke MBC kemudian ke panel utama. Pada panel utama terdapat panel-panel yang mengontrol setiap masa dan kawasan. Listrik dialirkan dari ke sub panel setiap bangunan, kemudian dari sub panel dialirkan ke setiap ruang. Lampu jalan dan taman dialirkan dari sub panel yang berada di dekat lampu taman atau jalan. Sedangkan untukantisipasi pada saat listrik padam, bangunan juga menyediakan genset dengan kapasitas

6.5.2. Plumbing dan pengelolaan sampah

Rencana plumbing pada area kawasan dan bangunan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu plumbing air bersih, air kotor (*grey water and black water*), air hujan, sprinkler dan hydrant, dan pembuangan sampah. Sumber air bersih pada bangunan didapat dari PDAM yang kemudian dialirkan ke grown water tank, dari grown water tank akan dialirkan ke tandon, dan kemudian ke setiap ruang kamar mandi, wastafel dan toilet.

Pembuangan air kotor dibagi menjadi dua bagian yaitu gray water dan black water. Gray water yaitu limbah cair yang didapat dari air sisa aktivitas yang masih memungkinkan untuk dimanfaatkan kembali. Pemanfaatan limbah cair ini dengan cara mengalirkannya ke sumur resapan yang telah disediakan. Selain itu pemanfaatan air hujan melalui Sistem Penampungan Air Hujan (SPA), demi menghemat penggunaan air yang ada. Sedangkan untuk black water/limbah padat langsung dibuang ke septictank.

Sprinkler dan Hydrant merupakan alat untuk mengantisipasi bahaya kebakaran. Sumber air utama didapat dari tampungan air hujan yang menggunakan SPA tadi.

Distribusi sampah pada kawasan dengan cara meletakkan tempat sampah hampir disetiap sisi/sudut bangunan, sehingga mudah dijangkau oleh pengunjung. Sampah ini pembuangannya dibedakan antara sampah organik dan anorganik, sehingga mudah dalam penyortirannya dan pembuangannya.

6.6. Hasil Kajian Integrasi Keislaman

Nilai keislaman terkait rancangan adalah pentingnya sejarah dan mengambil hikmah daripadanya. Sejarah merupakan hal penting yang sangat berguna untuk keberlangsungan masa sekarang dan selanjutnya . Keberadaan sejarah dapat diambil pelajaran untuk masa depan yang lebih baik dan baik lagi. Sehingga kehadiran sejarah pada bangunan sangat penting keberadaannya, karena fungsi bangunan sebagai Pusat Seni Budaya yang sarat akan makna dalam sejarah Minangkabau. Adapun ayat terkait adalah Surat Yusuf ayat 111 berikut:

لَقَدْ كُنَّا فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا
يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ
كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

“ *Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur’an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman*”.

Ayat ini menjadi dasar dalam perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau. Seni budaya Minangkabau merupakan warisan sejarah yang ditinggal orang-orang terdahulu yang harus dilestarikan dan dikembangkan ke arah yang lebih dan menyesuaikan kaidah-kaidah yang ada. Namun, kurangnya

minat masyarakat terhadap seni budaya Minangkabau membuat warisan tersebut hilang dengan perlahan, sedangkan orang-orang yang masih melestarikan warisan ini tidak memiliki wadah apapun untuk tetap mempertahankan warisan tersebut. Sehingga munculah gagasan untuk membangun Pusat Seni Budaya Minangkabau ini.



BAB VII

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Pusat Seni Budaya Minangkabau (*Minangkabau Art and Culture Center*) di Kota Pariaman, di latar belakangnya atas menurunnya minat masyarakat Minangkabau terhadap seni budaya Minangkabau dan kurangnya wadah bagi para budayawan dan pelaku seni tradisional minangkabau dalam melaksanakan kegiatan budaya. Sehingga bertujuan untuk memunculkan kembali seni budaya Minangkabau dan menyediakan wadah bagi budayawan dan para pelaku seni tradisional Minangkabau.

Pusat Seni Budaya Minangkabau berfungsi sebagai tempat belajar dan latihan berbagai macam cabang seni, pameran seni, pertunjukan seni, galeri seni dan budaya Minangkabau, perpustakaan dan pusat kuliner khas Minangkabau. Adapun ruang utama yang dibutuhkan adalah kelas sebagai tempat belajar, ruang latihan, teater, galeri, auditorium dan perpustakaan. Sedangkan ruang penunjang yang dibutuhkan seperti *food court*, mushola, toilet, gudang dan parkir

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam rancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau adalah bagaimana rancangan dapat mencerminkan nilai-nilai dari budaya Minangkabau yang dapat mendukung fungsi dari rancangan. Adapun cara mewujukannya yaitu menerapkan nilai-nilai dari arsitektur Minangkabau, dengan penerapan tema *Reinterpreting Tradition* untuk menyelesaikan permasalahan rancangan yang mampu menarik minat pengunjung. Dari tema tersebut maka didapat konsep *batagak rumah* yang mengusung proses pembuatan rumah gadang sebagai

acuan dalam rancangan. Konsep tersebut kemudian dijabarkan dan dimasukkan ke dalam analisis tapak maupun analisis fungsi rancangan, dan konsep disain. Sehingga rancangan yang dihasilkan mampu mewadahi segala kegiatan seni budaya Minangkabau yang mencerminkan nilai-nilai kebudayaan Minangkabau.

7.2. Saran

Dari pemaparan di atas yang perlu diperhatikan adalah data yang didapat untuk memenuhi persyaratan pada rancangan. Arsitektur merupakan sarana yang mampu mendukung setiap aktivitas yang ada di dalamnya dan memenuhi fungsi dari setiap ruang. Arsitektur tidak hanya dilihat dari bentuk fisik saja, namun juga nilai yang terkandung di dalamnya. Sangat penting untuk memunculkan identitas pada sebuah bangunan. Terkait pada objek rancangan, identitas dapat dimunculkan dari bentuk fisik yang mengandung nilai budaya Minangkabau. Budaya sangat erat kaitannya dengan masyarakat, sehingga dengan mewujudkannya dalam rancangan arsitektur dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi rancangan arsitektur tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Ibrahim, Dt. Sanggoeno Diradjo (2009). *Tambo Alam Minangkabau*. Bukittinggi :
Kristal Multimedia

Vellinga, Marcel (2004) . *Constituting Unity adn Differency Vernacular Architecture
in a Minangkabau Village*. Leiden : KITLV Press

Kayo, M.Dt. Asa (2013). Pusat Penggalan Sejarah Asli Masyarakat Kita. Batu
Sangka

Batuah, Ahmad Dt (1956) . *Tambo Minangkabau dan Adatnya*. Jakarta : Balai
Pustaka

Koendjoroningrat (1978). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta : PT.
Gramedia

Nuefert, Ernst, *Data Arsitek Jilid 1*. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi.1996. Jakarta :
Erlangga

Nuefert, Ernst, *Data Arsitek Jilid 2*. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi.2002. Jakarta :
Erlangga

Lim, Beng (1998) . *Contemporary Vernacular*. Singapore : *Select Books*

Peraturan Daerah No. 21 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota
Pariaman Tahun 2010 - 2030