

**PERANCANGAN RUMAH KREASI SENI RUPA DAN SENI  
PERTUNJUKAN ANAK JALANAN**

**(TEMA: ASSOCIATION WITH PERFORMING ART)**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**MUHAMMAD SEPTIAN FAJAR RIANTO**

**NIM. 12660012**



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

**2016**

**PERANCANGAN RUMAH KREASI SENI RUPA DAN SENI  
PERTUNJUKAN ANAK JALANAN**

**(TEMA: ASSOCIATION WIH PERFORMING ART)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan kepada:**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

**Oleh:**

**MUHAMMAD SEPTIAN FAJAR RIANTO**

**NIM. 12660012**

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

**2016**



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

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
NIM : 12660012  
Jurusan : Teknik Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan  
Anak Jalanan

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

Malang, 14 September 2016

Pembuat pernyataan,



  
Muhammad Septian Fajar R  
12660012

**PERANCANGAN RUMAH KREASI SENI RUPA DAN SENI**

**PERTUNJUKAN ANAK JALANAN**

**(TEMA: ASSOCIATION WITH PERFORMING ART)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:  
**MUHAMMAD SEPTIAN FAJAR RIANTO**  
NIM. 12660012

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 08 September 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
Pudji. P. Wisnantara, M.T.  
NIP. 19731209 200801 1 007

  
Dr. Agung Sedayu, M.T.  
NIP. 19781024 200501 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

  
Dr. Agung Sedayu, M.T.  
NIP. 19781024 200501 1 003

PERANCANGAN RUMAH KREASI SENI RUPA DAN SENI  
PERTUNJUKAN ANAK JALANAN  
(TEMA: ASSOCIATION WITH PERFORMING ART)

TUGAS AKHIR

Oleh:  
MUHAMMAD SEPTIAN FAJAR RIANTO  
NIM. 12660012

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

Tanggal: 01 September 2016

Penguji Utama	: <u>Luluk Maslucha, M.Sc.</u>	(.....)
	NIP. 19800917 200501 2 003	(.....)
Ketua Penguji	: <u>Prima Kurniawaty, M.Si</u>	(.....)
	NIP. 20130902 2 320	(.....)
Sekretaris Penguji	: <u>Pudji. P. Wismanara, M.T.</u>	(.....)
	NIP. 19731209 200801 1 007	(.....)
Anggota Penguji	: <u>Tarranita Kusumadewi, M.T.</u>	(.....)
	NIP. 19790913 200604 2 001	(.....)

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

  
Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

## ABSTRAK

Septian, Muhammad, 2015, *Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan*. Dosen Pembimbing : Pudji Pratitis Wismantara, M.T., DR., Agung Sedayu, ST., dan Tarranita Kusumadewi, MT.

**Kata Kunci:** Rumah Kreasi, Anak Jalanan, Kesenian

Perancangan rumah kreasi ini berangkat dari sebuah ayat dalam Al-Qur'an yang berhubungan dengan anak-anak. Ayat tersebut mempunyai arti "*Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia*" (QS. Al Kahfi: 46). Banyaknya anak-anak yang turun kejalanan tanpa minimnya pendidikan membuat mereka tidak terdidik dengan baik. Hal ini membuat para anak jalanan banyak berkreasi di jalanan. Kegiatan yang dilakukannya menyangkut dengan seni rupa dan seni pertunjukan pada umumnya.

Pemilihan tapak pada perancangan ini berada dikawasan jalan utama Kota Bekasi, Jawa Barat. Pemilihan tapak ini didasari atas kondisi akses pada jalan yang memungkinkan banyak pengunjung dan dapat mudah di tuju. Pemilihan tapak Rumah Kreasi di Kota Bekasi ini juga didasari atas visi dan misi kota Bekasi sebagai **meningkatkan kehidupan sosial masyarakat melalui layanan pendidikan, kesehatan, dan layanan sosial lainnya**. Sehingga perancangan Rumah Kreasi ini diharapkan dapat mampu membantu pemerintah Kota Bekasi demi mewujudkan kota Bekasi sebagai kota wisata yang mempunyai layanan sosial, serta peningkatan ekonomi yang berskala nasional maupun internasional.

*Association with Performing Art* menjadi tema dalam perancangan rumah kreasi ini. Hal tersebut tidak dapat dilepaskan dari hubungannya dengan literatur sebagai penunjang dalam berkegiatan pada perancangan. *Association with Performing Art* adalah arsitektur yang juga memberikan manfaat bagi kesenian setempat. Sehingga diharapkan dengan penggunaan tema *association with performing art* ini masyarakat setempat lebih menghargai kesenian dan sosial budaya daerah setempat.

## ABSTRACT

Septian, Muhammad, 2015, Designing Creation House of Fine Arts And Performing Arts Street Children. Advisors : Pudji Pratitis Wisnantara, M.T., DR., Agung Sedayu, ST., dan Tarranita Kusumadewi, MT.

**Keywords:** Creation House, Street Children, Cultural

The idea of design this creation house it comes from a verse of holy Al-Qur'an relating with children. That verse has meaning "*Wealth and Children are the gloss of this world*" (QS. Al Kahfi: 46). Many children down to street without to lack of education make them unsophisticated well. This makes the street children many create on the street. Activities they do concerning with fine arts and performing arts in general.

Election tread on designing this in the area of the main road the city of Bekasi, West Java. Election tread this based on the condition of access to ways in which many visitors and in re going to be easily. Election tread house creation in Bekasi city is also based on vision and mission the city of Bekasi as increasing social life the community through education services, health, and other social services. So that designing housing creation is expected to able to help city government Bekasi in order to realize the city of Bekasi as a city tourism have social services, and improvement of economy scale national and international.

Association with Prerfoming Art be a theme in designing creation house this. It was not can be released from its association with literature a supporting in activitties on designing. Association with Perfoming Art is the architecture of the which also provides benefits for local art. It is expected to the use of the theme association with performing art this the local community respect arts and social and cultural local.

## خلاصة

ستين، محمد، 2015، تصميم "المنزل إبداعات" الفنون الجميلة وفنون الأداء، أطفال الشوارع. المشرف: الأستاذ MT وتارانينا كوسوماديوي، ST سيداوا اجونج، Dr.، بادجي M.T. برانتيتيس ويسمانتارا،

### الكلمات الرئيسية: الإبداعات المنزلية، أطفال الشوارع، والفنون

تصميم هذه الإبداعات المنزلية إجازة من أية في القرآن التي تتعامل مع الأطفال. يعني الآية "الثروة والأطفال هي مجوهرات نادي الكهف: 46). عدد كبير من الأطفال أن تنازلي كيجالانان دون الافتقار إلى التعليم يجعل منها غير QS. "العالم الحياة المتعلمين بشكل صحيح. وهذا يجعل الشوارع الكثير من الأشياء في الشوارع. أنه يتعلق بأنشطة الفن والفنون بشكل عام

اختيار هذه البصمة تعتمد على رأس شروط. ويقع اختيار تصميم العجلة في الشارع الرئيسي في بيكاسي لوليبست، غرب جاوة الحصول على الطريق الذي يسمح للكثير من الزوار، ويمكن بسهولة على الذهاب. اختيار فقي "المنزل من الإبداعات" في مدينة بيكاسي أيضا يستند إلى رؤية ورسالة من مدينة بيكاسي كتحسين الحياة الاجتماعية للمجتمع من خلال التعليم والصحة حيث من المتوقع أن تكون قادرة على المساعدة في تصميم "كريسيني البيت" يجسد المدينة. والخدمات الاجتماعية الأخرى مدينة بيكاسي بيكاسي في ساكي كمدينة السياحة التي كانت الخدمات الاجتماعية، فضلا عن تحسين الاقتصاد الوطني، فضلا عن الدولي

رابطة الفنون المسرحية الفن أصبح موضوعا في تصميم إبداعات البيت. لا يمكن إزالتها بدعم لبيتيراتورسيباياي في المشاركة بنشاط في التصميم. رابطة مع الفنون المسرحية الفن هو الهندسة المعمارية التي توفر فوائد للفنون المحلية. لذا نأمل باستخدام موضوع الرابطة مع الفنون المسرحية الفن المحلية أفضل أقدر الناس بالفن والثقافة الاجتماعية للمنطقة المحلية

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahrobbil'alaamiin.* Segala puji bagi Allah Rabb semesta alam. Yang senantiasa memberikan kenikmatan yang tak terhingga kepada makhluknya. Walau masih sering dari banyak makhluk-Nya yang selalu lupa untuk mengingat-Nya. Sholawat serta salam juga senantiasa selalu tucurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Saw. Yang telah berjuang membimbing umatnya untuk senantiasa selamat di dunia dan di akhirat. Atas rahmat dan hidayah dari Allah 'azza wa jalla, penyusunan laporan PRA Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan** ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan baik. Penyusunan laporan ini telah melewati proses yang cukup panjang, maka tentu terdapat banyak bantuan dan peran serta dari berbagai pihak yang telah ikut membantu baik secara moral maupun materi dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, perkenankan penulis menghaturkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut:

1. Allah Swt. Atas nikmat yang telah dilimpahkan dan atas Rahmat serta hidayah-Nya. Kepada baginda Nabi Muhammad Saw, atas bimbingannya kepada umatnya untuk senantiasa berada di jalan yang lurus.
2. Kedua orang tua, untuk ayah terhebat sepanjang waktu, Ayah Kusnun dan juga untuk Ibu Siti Kusbandiyah sebagai ibu terbaik yang pernah ada, terima kasih selalu mendukung sampai sekarang dan nanti, juga kepada seluruh saudara/i tercinta, Kak Restu, terima kasih telah menjadi motivasi. Dan kepada keluarga besar *Family of Mbah Dim.* terima kasih atas segala dukungannya.
3. Bapak rektor Prof. DR. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta para staffnya yang senantiasa mengabdikan dirinya untuk almamater UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Kepada Bapak DR. Agung Sedayu, M.T selaku Ketua jurusan, juga kepada Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah selaku sekretarsi jurusan yang telah memberikan waktu dan tenaganya untuk jurusan teknik arsitektur UIN Malang

5. Bapak Pudji Pratitis Wismantera, M.T. dan Bapak DR. Agung Sedayu, M.T. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II. Terima kasih atas semua kesabaran dalam memberikan saran dan perbaikan.
6. Kepada Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T. sebagai pembimbing agama dalam penelitian perancangan ini.
7. Kepada Ibu Aulia Fikriarini Muchlis, M.T. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan arahan dan masukan dalam kelancaran kuliah penulis.
8. Kepada Bapak Andi Baso Mapaturi, M.T. selaku dosen atas dukungan dan dorongannya selama saya di jurusan Teknik Arsitektur.
9. Kepada sahabat tersayang Maya Nabila Fikri yang menjadi pendamping dalam melewati hari-hari di Malang.
10. Keluarga besar mahasiswa teknik arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, terkhusus kepada teman-teman ‘cacing’ angkatan 2012, terima kasih telah sama-sama mau berjuang dalam proses pembelajaran dari awal.
11. Kepada sahabat tersayang Maya Nabila Fikri yang menjadi pendamping dalam melewati hari-hari di UIN Maliki Malang, bahkan ucapan terima kasih tidak dapat mengembarkannya.
12. Kepada teman-teman di Kota Malang yang sudah mau berbagi pengalaman dan menjadikan inspirasi bagi penulis dalam berkehidupan.
13. Kepada sahabat-sahabatku Edison Rivaldi Guci, Latifah Murfah Sari, Aziz Dwi Purnomo, Dinda Lestari, Yuandri Tri Saputra, Rahayu Fitri Rhomadini dan kembarannya terima kasih karena selalu menanti kedatanganku dan dukungannya dari Bekasi sana, kalian selalu terbaik dari yang terbaik.
14. Kepada teman-teman seasrama, Jayanata Putra, Ghulam Syahroni, Muhammad Ibrahim, dan Andy Finaldi terima kasih sudah mau menjadi teman selama saya menjalani kuliah.
15. Kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan namanya. Terima kasih banyak atas segala bantuan yang telah diberikan.

Pada akhirnya, penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu pula pada penyusunan laporan metodologi penelitian ini. Oleh karena itu, penulis

mengharapkan secara terbuka akan masukan dan saran-saran yang mampu membangun ataupun memperbaiki laporan metodologi penelitian ini. Penulis juga berharap agar laporan ini dapat memberi manfaat dan keberkahan pada penulis sendiri khususnya, dan juga pada para pembaca pada umumnya. Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf atas kesalahan maupun kekurangan pada penulisan laporan ini. Semoga Allah senantiasa memberikan hidayah dan lindungan-Nya kepada kita semua. *Amiin*.

Malang, 23 Desember 2015

Penulis,

Muhammad Septian Fajar Rianto

NIM: 12660012



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Perancangan .....	5
1.4. Manfaat Perancangan .....	5
1.5. Ruang Lingkup Perancangan .....	6
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1.Kajian Objek Perancangan .....	7
2.1.1 Kajian Teori Rumah Kreasi .....	7
2.1.1.1Definisi Objek Rancangan .....	7
2.1.2Tinjauan Teori Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan .....	8
2.1.2.1Karakteristik Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan .....	9
2.1.2.2 Teori Berdasarkan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa.....	11
2.1.2.3 Teori Berdasarkan Proses Pembuatan Karya Seni Pertunjukan..	12
2.1.3Deskripsi Anak Jalanan Di Bekasi .....	15
2.1.3.1 Latar Belakang Anak Turun Kejalanan.....	15

2.1.3.2 Latar Pendidikan Anak Jalanan.....	17
2.2. Kajian Arsitektural .....	17
2.2.1. Karakteristik Fasilitas Utama .....	18
2.2.1.1 Studio Seni.....	18
2.2.1.2 Galeri Seni Rupa.....	18
2.2.1.3 Gudang Seni .....	19
2.2.1.4 Gedung Pertunjukan .....	20
2.2.1.5 Gedung Pertunjukan <i>Outdoor</i> /Galeri <i>Outdoor</i> .....	22
2.2.2 Karakteristik Fasilitas Sekunder .....	22
2.2.3 Karakteristik Fasilitas Penunjang .....	24
2.3. Kajian Tema Perancangan.....	25
2.3.1 Definisi Tema .....	25
2.3.1.1 Prinsip <i>Association With Literature</i> .....	26
2.3.1.2 Bagan Tema <i>Association With Literature</i> .....	27
2.3.2 Penerapan Prinsip Tari Topeng .....	27
2.3.2.1 Sejarah Tari Topeng.....	27
2.3.3 Penjelasan Babak/Alur Tari Topeng Cirebon.....	31
2.3.3.1 Babak/Alur Topeng ‘Panji’ .....	32
2.3.3.2 Babak/Alur Topeng ‘Samba’ .....	34
2.3.3.3 Babak/Alur Topeng ‘Rumyang’ .....	35
2.3.3.4 Babak/Alur Topeng ‘Tumenggung’ .....	37
2.3.3.5 Babak/Alur Topeng ‘Klana/Rahwana’ .....	38
2.3.4 Aplikasi Tema Kedalam Rancangan .....	38
2.3.5 Skema Babak/Alur Cerita tari Topeng Cirebon .....	40
2.4. Kajian Keislaman .....	42
2.4.1 Kajian Keislaman Terkait Objek .....	42
2.4.2 Kajian Keislaman Terkait Tema.....	43

2.5.Studi Banding.....	46
2.5.1 Studi Banding Objek .....	46
2.5.1.1 Profil Objek.....	47
2.5.1.2 Tinjauan Arsitektural Pada Objek.....	50
2.5.1.3 Kesimpulan Studi Banding Objek.....	53
2.5.2 Studi Banding Tema .....	54
2.5.2.1 Profil Objek .....	54
2.5.2.2 Tinjauan Prinsip <i>Association With Literature</i> Objek .....	54
2.5.2.3 Kesimpulan Studi Banding tema .....	58
2.5.3 Gambaran Umum Lokasi.....	59
<b>BAB III: METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>62</b>
3.1. Pencarian Ide/Gagasan Perancangan.....	62
3.2. Permasalahan dan Tujuan .....	63
3.3. Batasan .....	64
3.4. Pengumpulan Data .....	64
3.4.1 Data Primer.....	64
3.4.2 Data Sekunder.....	65
3.5. Data Kajian Integrasi Keislaman.....	66
3.6. Data Studi Banding .....	66
3.7 Analisis Data .....	66
3.8. Sintesa/Konsep.....	68
<b>BAB IV: ANALISIS Perancangan .....</b>	<b>70</b>
4.1.Latar Belakang Pemilihan Tapak .....	70
4.1.1 Dasar Pemilihan Pemilihan Tapak .....	70
4.1.2 Potensi dan Permasalahan Kawasan.....	70

4.1.3 Tanggapan Terhadap Potensi dan Permasalahan Kawasan .....	73
4.2. Data Eksisting Tapak .....	73
4.2.1 Bentuk dan Dimensi Tapak .....	74
4.2.1.1 Kondisi Lingkungan .....	75
4.3. Analisis Tapak.....	76
4.3.1 Analisis Pola Tatanan Massa.....	77
4.3.2 Sirkulasi .....	78
4.3.3 Vegetasi .....	79
4.3.4 View Dari Dalam Keluar .....	81
4.3.5 View Dari Luar Kedalam .....	82
4.3.6 Kebisingan .....	83
4.3.7 Sistem Parkir.....	84
4.3.8 Analisis Angin .....	86
4.3.9 Analisis Matahari.....	87
4.3.10 Analisis Hujan .....	91
4.3.11 Analisis Struktur .....	92
4.4. Analisis Fungsi.....	93
4.5. Analisis Aktivitas .....	95
4.5.1 Pengelola .....	95
4.5.2 Pengguna .....	95
4.5.3 Pengunjung .....	96
4.6 Analisis Pengguna.....	96
4.6.1 Pengguna Tetap .....	96
4.6.2 Pengguna Sementara atau Tidak Tetap .....	97
4.6.3 Pola Sirkulasi Pengguna .....	97
4.7 Analisis Ruang .....	98
4.7.1 Kebutuhan Ruang .....	99

4.7.2 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	103
4.7.3 Persyaratan Ruang.....	106
4.7.4 Besaran Ruang.....	109
<b>BAB V: KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>119</b>
5.1. Konsep Perancangan.....	119
5.1.1 Prinsip Tema <i>Association With Literature</i> .....	119
5.1.2 Gerakan Tari Topeng Cirebon.....	119
5.1.3 Integrasi Keislaman.....	121
5.2. Konsep Dasar.....	122
5.3. Konsep Kawasan.....	122
5.4. Konsep Tapak.....	123
5.4.1 Pola Tatahan Massa.....	123
5.4.2 Batas Zoning (Pembabakan/Tahapan Tari Topeng).....	124
5.5. Konsep Bentuk.....	125
5.6. Konsep Sirkulasi.....	126
5.7. Konsep Utilitas.....	127
5.7.1 Utilitas Air Bersih.....	127
5.7.2 Utilitas Limbah Air Kotor.....	127
5.7.3 Utilitas Pemanfaatan Limbah Air Kotor.....	128
5.7.4 Utilitas Menanggulangi Bahaya Kebakaran.....	129
5.7.5 Utilitas Penanggulangan Banjir.....	130
5.7.6 Utilitas Distribusi Sampah.....	130
5.8. Konsep Struktur.....	131
<b>BAB VI: HASIL RANCANGAN.....</b>	<b>133</b>
6.1. Hasil Rancangan Tapak.....	133
6.1.1 Zoning.....	140

6.1.2 Sirkulasi dan Aksesbilitas.....	142
6.1.3 Bentuk dan Tatahan Massa.....	144
6.1.4 Lanskap.....	145
6.1.5 Darurat atau Jalur Evakuasi.....	150
6.2. Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan.....	150
6.2.1 Pembagian Massa Bangunan.....	151
6.3. Hasil Rancangan Struktur dan Utilitas.....	166
6.4. Hasil Rancangan Interior.....	171
<b>BAB VII: PENUTUP.....</b>	<b>176</b>
7.1. Kesimpulan.....	176
7.2. Saran.....	177
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxiii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Galeri Seni Rupa .....	19
Gambar 2.2	Standar Gudang .....	20
Gambar 2.3	Standar Gedung Pertunjukan.....	21
Gambar 2.4	Panggung pada Gedung Pertunjukan .....	22
Gambar 2.5	Diagram Prinsip Tema <i>Association With Literature</i> .....	27
Gambar 2.6	Tari Topeng ‘Panji’ .....	33
Gambar 2.7	Tari Topeng ‘Samba’ .....	35
Gambar 2.8	Tari Topeng ‘Rumyang’ .....	36
Gambar 2.9	Tari Topeng ‘Klana/Rahwana’ .....	38
Gambar 2.10	Skema Alur Tari Topeng Cirebon .....	40
Gambar 2.11	Babak dalam Tari Topeng Cirebon .....	42
Gambar 2.12	Taman Ismail Marzuki (TIM) .....	48
Gambar 2.13	Graha Bakti Budaya .....	50
Gambar 2.14	Galeri Cipta II .....	49
Gambar 2.15	Teater Kecil Taman Ismail Marzuki .....	49
Gambar 2.16	Tatanan Massa Bangunan TIM .....	51
Gambar 2.17	Entrance TIM .....	52
Gambar 2.18	Interior Taman Ismail Marzuki .....	53
Gambar 2.19	Pencahayaan Taman Ismail Marzuki .....	54
Gambar 2.20	Interior House of Convexities .....	55
Gambar 2.21	Salah Satu Ruang House of Convexities.....	56
Gambar 2.22	Tampak House of Convexities .....	57
Gambar 2.23	Permainan Kurva House of Convexities .....	58
Gambar 2.24	Peta Lokasi .....	60

Gambar 4.1	Lokasi Tapak.....	78
Gambar 4.2	Lokasi dan Gambaran Tapak .....	79
Gambar 4.3	Akses Menuju Tapak.....	79
Gambar 4.4	Batas Tapak.....	80
Gambar 4.5	Analisis Perletakan Massa.....	82
Gambar 4.6	Analisis Sirkulasi .....	83
Gambar 4.7	Analisis Vegetasi.....	84
Gambar 4.8	Analisis View Dalam Keluar .....	86
Gambar 4.9	Analisis View Luar Kedalam.....	87
Gambar 4.10	Analisis Kebisingan .....	88
Gambar 4.11	Analisis Sistem Parkir.....	89
Gambar 4.12	Analisis Angin.....	91
Gambar 4.13	Analisis Alternatif 1 Matahari.....	92
Gambar 4.14	Analisis Alternatif 2 Matahari.....	93
Gambar 4.15	Analisis Alternatif 3 Matahari.....	94
Gambar 4.16	Analisis Hujan.....	95
Gambar 4.17	Analisis Struktur .....	97
Gambar 4.18	Skema Analisis Fungsi.....	97
Gambar 4.19	Zoning Kawasan Pusat Seni Teater .....	109
Gambar 4.20	Zoning Gedung Pengelola Pusat Seni Teater.....	110
Gambar 4.21	Zoning Kafetaria .....	110
Gambar 4.22	Zoning Gedung Kesenian.....	111
Gambar 4.23	Zoning Asrama.....	111
Gambar 4.24	Zoning Stan Penjualan .....	112
Gambar 5.1	Skema Konsep Secara Umum.....	141

Gambar 5.2	Skema Konsep Dasar .....	142
Gambar 5.3	Konsep Kawasan .....	143
Gambar 5.4	Pola Tataan Massa.....	144
Gambar 5.5	Pembatas Antara Zoning .....	145
Gambar 5.6	Konsep Bentuk Massa.....	146
Gambar 5.7	Konsep Sirkulasi .....	146
Gambar 5.8	Konsep Utilitas Air Bersih .....	147
Gambar 5.9	Konsep Utilitas Limbah Air Kotor.....	148
Gambar 5.10	Konsep Pemanfaatan Utilitas Limbah Air Kotor .....	149
Gambar 5.11	Konsep Pemnfaatan Utilitas Air Kotor .....	149
Gambar 5.12	Konsep Penanggulangan Banjir .....	150
Gambar 5.13	Konsep Distribusi Sampah.....	151
Gambar 5.14	Konsep Struktur .....	152
Gambar 6.1	Prespektif Tapak Rumah Kreasi Seni .....	133
Gambar 6.2	Layout dan Siteplan Rumah Kreasi Seni .....	136
Gambar 6.3	Tampak Rumah Kreasi Seni.....	138
Gambar 6.4	Prespektif Visual Bangunan.....	140
Gambar 6.5	Penataan Zona dan Pembagian Ruang .....	141
Gambar 6.6	Sirkulasi Kendaraan pada Tapak.....	142
Gambar 6.7	Sirkulasi Pejalan Kaki pada Tapak .....	142
Gambar 6.8	Penempatan Area Parkir Rumah Kreasi Seni.....	143
Gambar 6.9	Penempatan <i>Entrance</i> dan <i>Exit</i> Rumah Kreasi Seni .....	144
Gambar 6.10	Bentuk Bangunan pada Tapak .....	145
Gambar 6.11	Area Vegetasi Rumah Kreasi Seni.....	146
Gambar 6.12	Vegetasi Rumah Kreasi Seni.....	146
Gambar 6.13	Area Titik Kumpul dan Sirkulasi Keluar .....	150
Gambar 6.14	Denah Gedung Pengelola.....	151

Gambar 6.15	Keterangan Gedung Pengelola.....	152
Gambar 6.16	Tampak Gedung Pengelola .....	152
Gambar 6.17	Detail Ornamen Gedung Pengelola.....	153
Gambar 6.18	Interior Gedung Pengelola .....	153
Gambar 6.19	Prespektif Gedung Pengelola .....	174
Gambar 6.20	Denah Gedung Seni.....	175
Gambar 6.21	Tampak Gedung Seni.....	175
Gambar 6.22	Detail Pola Gedung Seni .....	176
Gambar 6.23	Interior Gedung Seni.....	176
Gambar 6.24	Prespektif Gedung Seni.....	177
Gambar 6.25	Denah Masjid .....	178
Gambar 6.26	Detail Massa Bangunan.....	158
Gambar 6.27	Prespektif Massa Bangunan .....	159
Gambar 6.28	Denah Kelas Khusus Anak Jalanan.....	159
Gambar 6.29	Prespektif Kelas Khusus Anak Jalanan.....	160
Gambar 6.30	Interior Kelas Khusus Anak Jalanan.....	161
Gambar 6.31	Denah Toko Souvenir dan Kafetaria.....	162
Gambar 6.32	Prespektif Toko Souvenir dan Kafetaria .....	163
Gambar 6.33	Detail Toko Souvenir dan Kafetaria .....	163
Gambar 6.34	Denah Asrama Anak Jalanan .....	164
Gambar 6.35	Prespektif Asrama Anak Jalanan .....	165
Gambar 6.36	Denah Guest House dan Kantin .....	165
Gambar 6.37	Prespektif Guest House dan Kantin .....	166
Gambar 6.38	Interior Gedung Pengelola dan Gedung Seni.....	171
Gambar 6.39	Interior Kelas Khusus Anak Jalanan.....	175
Gambar 6.40	Interior Asrama dan Guest House Anak Jalanan .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kategori-kategori dalam Seni Rupa.....	9
Tabel 2.2	Proses Pembuatan Karya Seni.....	12
Tabel 2.3	Tingkat Presentase Pendidikan Anak Jalanan.....	18
Tabel 2.4	Rencana Faslitas Sekunder Rumah Kreasi.....	23
Tabel 2.5	Fasilitas Penunjang .....	24
Tabel 2.6	Macam-macam Topeng Dalam Tari Topeng Cirebon Jawa Barat.....	29
Tabel 2.7	Makna Karakter Topeng Dalam Tari Topeng Cirebon.....	30
Tabel 2.8	Penerapan Tema Kedalam Objek.....	38
Tabel 2.9	Kesimpulan Studi Banding Objek.....	54
Tabel 2.10	Hasil Analisis House of Convexities .....	59
Tabel 4.1	Deskripsi Kawasan.....	72
Tabel 4.2	Keterangan Analisis Fungsi .....	94
Tabel 4.3	Analisis Pegguna Tetap .....	96
Tabel 4.4	Analisis Pengguna Semesntara .....	97
Tabel 4.5	Analisis Fungsi Rumah Kreasi.....	98
Tabel 4.6	Analisis Persyaratan Ruang.....	107
Tabel 4.7	Besaran Ruang Primer Rumah Kreasi.....	109
Tabel 4.8	Analisis Ruang Pengelola .....	110
Tabel 4.9	Analisis Ruang Informasi.....	112
Tabel 4.10	Analisis Ruang Asrama.....	113
Tabel 4.11	Analisis Ruang Tempat Ibadah .....	113
Tabel 4.12	Analisis Ruang Perpustakaan.....	114
Tabel 4.13	Analisis Ruang Diskusi .....	115
Tabel 4.14	Analisis Ruang Keamanan .....	115
Tabel 4.15	Analisis Ruang Kantin .....	116

Tabel 4.16	Analisis Ruang Parkir .....	117
Tabel 4.17	Analisis Ruang Gudang Alat.....	118
Tabel 6.1	Tabel Penjelasan Vegetasi pada Tapak.....	147
Tabel 6.2	Tabel Elemen Pembentuk Lanskap pada Tapak .....	148
Tabel 6.3	Tabel Struktur dan Utilitas pada Bangunan .....	167



## BAB. I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Indonesia menjadi Negara yang terkenal kaya akan sumber daya alamnya dan panorama alam yang indah. Tidak hanya itu, Indonesia juga kaya akan seni dan kebudayaannya sejak dahulu. Kebudayaan dan seni Indonesia sangat melekat pada tiap jati diri suatu daerah tertentu. Kebudayaan itu sendiri timbul dari adanya adat istiadat dan kebiasaan yang dilakukannya di tempat kelahirannya. Adat istiadat yang ada itulah yang disebut juga sebagai kebudayaan dalam suatu masyarakat.

Kebudayaan merupakan tingkah laku atau kebiasaan yang dilakukan dalam suatu masyarakat di daerah tertentu. Perwujudan dari kebudayaan adalah berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat (Matthew. 1869). Seperti patung-patung, pakaian, keramik, ukiran kayu dan lain sebagainya juga merupakan perwujudan dari kebudayaan. Kebudayaan itulah yang biasa disebut dengan kesenian dari daerah tersebut.

Kesenian terbagi menjadi beberapa cabang yang terdiri dari seni rupa, seni musik dan seni sastra. Kesenian dapat kita pelajari secara langsung maupun lewat berbagai media yang ada. Seni yang menerapkan berbagai macam perwujudan dari kebudayaan disebut dengan seni rupa. Keindahannya diserap dengan indra

penglihatan seperti: seni lukis, seni pahat, seni patung, seni grafis, seni lingkungan (*environmental art*), seni instalasi, seni pertunjukkan (*performing art*), seni peristiwa (*happening art*) dan sebagainya. Seni rupa di Indonesia sangat beragam dan pada dasarnya masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai macam suku dan agama. Dari situlah banyak seni rupa yang menyerupai simbol-simbol dari tradisi masyarakat ataupun kepercayaan mereka.

Bagaimanapun sangat sulit menemukan peninggalan seni patung dari seni rupa Islam, karena sejarahnya yang berhubungan langsung dengan tindakan berhala. Tetapi tidak sulit menemukan bentuk-bentuk manusia dan hewan dalam bentuk perabotan. Juga dengan mudah bisa ditemukan lukisan-lukisan di dinding istana dan gambar ilustrasi untuk buku-buku terjemahan ilmu pengetahuan walaupun hanya sebagai tiruan dari ilustrasi buku aslinya (Wiyoso.1999).

*“Sesungguhnya Allah itu Maha Indah dan menyukai keindahan” [HR. Muslim dalam kitab ash-Shahih]*

Sebagai ciptaan-Nya, manusia berpotensi membuat sesuatu yang indah berdasarkan rasa yang timbul dari nalurinya. Dengan begitu ia dapat membuat karya seni berupa lukisan yang mengagumkan, lagu yang merdu, ukiran yang indah dan lain sebagainya. Dalam Islam, seni rupa khususnya dapat diterapkan menjadi lukisan indah dengan ukiran tulisan lafadz-lafadz Al-qur'an atau hadist-hadits nabi yang biasa disebut kaligrafi. Islam membolehkan suatu karya seni yang tidak berhubungan dengan penggambaran manusia dan hewan.

Setiap manusia pada umumnya memiliki jiwa seni di dalam dirinya yang tidak mereka sadari. Seni yang ada itu sudah ada pada semenjak kita lahir, tercipta dari keadaan sekitar ketika di dalam kandungan. Dalam sebuah keluarga yang kurang mempelajari seni, akan menilai bahwa sebuah seni itu tidak penting dan hanya membuang-buang waktu. Sehingga banyak anak-anak yang sangat tertarik akan seni mengaplikasikannya di jalanan.

Pendidikan tidak hanya ada di sekolah, tetapi dapat dipelajari dari kehidupan sehari-hari. Dinas sosial tercatat ada empat ratus tujuh puluh anak jalanan yang ada di Kota Bekasi. Namun, data tersebut belum sesuai dengan yang ada di jalanan (Koran Republika, 2014). Kehidupan yang keras di rumah bersama orang tua, sebagian karena alasan ayah/ibu tiri yang kejam, *broken home*, kemiskinan yang akut, kehidupan yang jauh dari Tuhan, merupakan sekian alasan yang mendorong mereka memilih *bertualang* di jalanan. Memicu para anak jalanan ini berkreasi di sembarangan tempat dan tanpa adanya pengetahuan.

Pendidikan akan seni dapat menjadi sebuah acuan besar dalam mengubah cara pandang hidup, sosial, agama dan lain sebagainya. Sangat dibutuhkan tempat yang akan menyalurkan kreatifitas para anak jalanan dan tempat yang akan mereka sebut rumah. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan, bahwa anak jalanan lebih memiliki tingkat kreatifitas di atas standar. Kemampuan seninya tidak hanya dalam musik, tetapi juga dalam segala bidang seni. Pada skala satu banding sepuluh sebanyak sembilan anak jalanan sangat menyukai kegiatan yang berkaitan dengan kesenian.

Untuk menanggapi hal tersebut perancangan ini mengambil tema *association with performing art*. Tema ini diambil untuk memecahkan masalah yang ada pada tapak, objek maupun keadaan sekitar. Sebagai acuan dan batasan untuk memperoleh bangunan serta kawasan yang sesuai dengan keadaan sekitar.

Seni yang dipakai merupakan kesenian tradisional dari daerah setempat atau lokasi tapak, yaitu Tari Topeng. Tari topeng mempertontonkan seorang gadis yang menari menggunakan topeng dan juga terkadang menanggalkan topengnya. Tari yang dilakukan secara individu atau berkelompok ini diiringi dengan alat musik tradisional yang dimainkan oleh para lelaki. Tarian Topeng merupakan kesenian Bekasi yang biasanya dimainkan untuk memeriahkan acara perkawinan, khitanan, dan kaulan. Dalam gelarannya, tari topeng dilengkapi juga drama komedi atau lawak tentang kehidupan masyarakat kecil di Bekasi. Tarian Topeng ini sudah hampir hilang keberadaannya. Sekarang ini, iringan musik topeng bertambah dengan alat musik lain seperti salendro, saron, bende, dan terompet, sebagai akibat dari pengaruh budaya Betawi dan Sunda.

Berangkat dari fakta tersebut, ide perancangan galeri seni rupa ini mengambil tema *association with performing art*. Menanggapi hal-hal yang berkaitan dengan kesenian dan kebudayaan.

## **1.2.Rumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan yang bertujuan mewedahi potensi anak jalanan ?
2. Bagaimana rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan dengan tema *association with performing art* dengan tari topeng dan integerasi nilai-nilai Islam sebagai acuannya ?

## **2.3.Tujuan**

1. Menghasilkan rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan yang menyesuaikan dengan perilaku anak jalanan yang tidak disiplin namun cerdas yang bedasarkan dengan nilai-nilai keislaman yang ada.
2. Menghasilkan rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan dengan kebudayaan setempat yang berhubungan dengan menimbulkan kesan baru. Dan menerapkan nilai-nilai Islam yang sesuaiikan adat istiadat atau kebudayaan yang ada dalam perwujudan kesenian rupa.

## **1.4.Manfaat**

1. Masyarakat
  - Sebagai wadah interaksi dan aktifitas.
  - Terciptanya ketertiban, keamanan dan kenyamanan di lingkungan sekitar.
2. Pemerintah
  - Mengurangi pengangguran dan masalah sosial.

- Meningkatkan perekonomian dari pendapatan.

### 3. Pengguna

- Sebagai wadah untuk menggali potensi, minat dan bakat.
- Sebagai tempat pengenalan diri.
- Tempat pertukaran ilmu.
- Sebagai tempat pemasaran hasil kreatifitas.

### 4. Akademisi

- Sebagai apresiasi kreatifitas.
- Sebagai objek penelitian dalam suatu pembelajaran.
- Sebagai objek wisata.

## 1.5. Ruang Lingkup Perancangan

### 1. Objek

Tapak berada di Kota Bekasi, provinsi Jawa Barat. Lingkup pelayanan tingkat provinsi Jawa Barat. Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini mewadahi para anak jalanan untuk berkreasi dengan terdidik.

### 2. Tema

Batasan tema perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini ialah dalam lingkup tema *association with performing art* dengan seni Tari Topeng sebagai acuannya. Mengambil Tari Topeng Cirebon dikarenakan daerah Bekasi yang berada di wilayah Jawa Barat. Tari Topeng Cirebon ini yang sangat sering di pertunjukan pada acara-acara tertentu, sehingga masyarakat sering melihatnya.

### 3. Pengguna

Usia pengguna dari semua umur, namun lebih memfokuskan dari umur 11-20 tahun. Pihak yang berperan yaitu, pengguna, masyarakat sekitar dan pemerintah setempat.

### 4. Aktifitas

Aktifitas seni rupa berupa: melukis, kerajinan tangan, dan pertunjukan seni (musikalisasi puisi dan opera).



## **BAB. II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Objek Perancangan**

Objek perancangan adalah Rumah Kreasi Seni Rupa dan Pertunjukan Anak Jalanan yang merupakan rumah untuk mawadahi anak jalanan khususnya anak-anak yang masih dalam umur sekolah. Maka dari itu akan dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan seni rupa dan seni pertunjukan.

##### **2.1.1. Kajian Teori Rumah Kreasi**

###### **2.1.1.1. Definisi Objek Rancangan**

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Rumah yaitu bangunan untuk tempat tinggal, dan Kreasi yaitu hasil daya cipta, hasil daya khayal (penyair, komponis, pelukis, dan sebagainya). Jadi Rumah Kreasi berupa tempat untuk tinggal para seniman dalam menghasilkan sebuah karya seni.

Rumah Kreasi sendiri dalam pengertian resminya, merupakan sebuah lembaga resmi yang memiliki tujuan untuk mawadahi pendidikan, kebudayaan, sosial, kesenian, dan lain sebagainya.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni pertunjukan (*performance art*) merupakan karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. *Performance Art*

biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.

Perbedaan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini dengan Rumah Kreasi lainnya yaitu memiliki fasilitas gratis dan menerima semua usia seniman jalanan, terutama dalam segi pendidikannya Rumah Kreasi seni rupa ini memiliki beberapa ahli yang akan membimbing para seniman jalanan, tidak hanya sebagai pelajar, namun para seniman jalanan dapat menjadi pengajar dengan pengetahuan yang dimiliki.

Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini, merupakan suatu wadah yang menaungi para seniman jalanan dapat berkarya layaknya seniman profesional. Menjadi sarana bagi para seniman jalanan untuk berkarya secara konkrit dengan fasilitas gratis.

### **2.1.2. Tinjauan Teori Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan**

Secara sederhana, seni rupa adalah ungkapan ide atau perasaan yang estetis dan bermakna dari pembuatnya yang diwujudkan melalui media rupa yang bisa ditangkap dan dirasakan dengan rabaan. Perwujudan ini merupakan hasil pengolahan konsep titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

Seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang menunjukkan kesenian secara visual, seperti permainan musik, pertunjukan opera/teater, tarian dan lain-lain. Seni ini melibatkan, ruang dan waktu, seniman itu sendiri, maksud yang ditampilkan, dan penonton.

### 2.1.2.1. Karakteristik Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan

Karakteristik seni rupa dapat dilihat dari segi apapun yang mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya. Fungsi karya seni rupa bisa dibedakan menjadi dua, yaitu fungsi estetis dan praktis. Fungsi estetis adalah fungsi yang semata-mata ditunjukkan sebagai benda hias, misalnya, karya batik atau tenun yang dibuat khusus untuk hiasan dinding, benda kerajinan, topeng dan vas bunga. Sedangkan fungsi praktis adalah karya seni yang tujuan pokok pembuatannya ditujukan sebagai benda pakai misalnya, perabotan rumah tangga, meja, kursi, dan tekstil. Berdasarkan bentuknya, karya seni rupa terapan dapat dibedakan menjadi empat kategori, antara lain:

Table. 2.1. Kategori-kategori dalam Seni Rupa

Kategori	Penjelasan
Rumah Adat	Rumah adat di Indonesia mempunyai bentuk yang beranekaragam. Apabila melihat struktur bangunan rumah adat di Indonesia secara keseluruhan maka kita bisa membedakan bangunan adat ini berdasarkan atapnya, ragam hiasnya, bentuk dan bahan bakunya. Sebagai contoh yaitu rumah beratap joglo di Jawa, rumah beratap gonjong di Minangkabau, Rumah panggung di Kalimantan.
Arsitektur Bangunan	Arsitektur Bangunan di Indonesia sangat beranekaragam. Seni rupa terapan juga terlihat dari di berbagai arsitektur bangunan di Indonesia. Candi merupakan salah satu contoh arsitektur

	bangunan di Indonesia yang menerapkan seni rupa terapan.
Senjata Tradisional	Berbeda dengan fungsi senjata di masa lalu, penggunaan senjata tradisional saat ini lebih sering ditujukan sebagai peralatan untuk bekerja. Ada pula yang menggunakannya sebagai perlengkapan ritual, perlengkapan pakain adat, pertunjukan seni tradisional, dan sebagai benda hias. Contohnya, Mandau dari Kalimantan, Celurit dari Madura, Pasa Timpo dari Sulawesi Tengah, Kujang dari Jawa Barat dan lain lain.
Transportasi Tradisional	Alat Transportasi yang masih mempertahankan bentuk dan ciri khas tradisionalnya masih dapat dijumpai di wilayah Nusantara. Misalnya, perahu, kereta kuda, pedati dan becak.
Seni Kriya	Seni Kriya sangat luas, namun secara garis besar bisa dibagi dalam 4 kelompok, antara lain : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kriya Pahat</li> <li>2. Kriya Tekstil</li> <li>3. Kriya Anyaman</li> <li>4. Kriya Keramik</li> </ol>

(Sumber: *Artikel bertopik Seni Rupa*)

Karakteristik seni pertunjukan dapat dilihat dari fungsinya dan faktor pendukungnya. Seni pertunjukan dalam seni selama perjalanan sejarahnya, memperlihatkan keragaman fungsi yang disandangnya. Beragam fungsi ini oleh

R.M. Soedarsono dikelompokkan ke dalam tiga wilayah, yaitu sebagai sarana ritual, sebagai hiburan pribadi, dan sebagai presentasi estetis. Pemilahan dalam tiga wilayah ini berdasarkan kepentingan pengamat atau penontonnya. Ketiga wilayah yang dipisahkan demikian ini tidak tersekat mutlak, tetapi seringkali tumpang tindih. Misalnya, seni pertunjukan yang disajikan untuk kepentingan ritual juga menampilkan nilai-nilai estetis atau seni pertunjukan yang ditampilkan untuk hiburan pribadi juga tidak lepas dari keindahan yang membalut wujudnya.

Para peneliti dan ahli menerangkan bahwa fungsi seni pertunjukan setidaknya sudah mulai diletakkan di dalam keberadaannya pada waktu masyarakat mengenal peradaban bercocok tanam, yaitu ketika masyarakat sudah tidak lagi berpindah-pindah tempat untuk menemukan dan mengumpulkan makanan yang disediakan oleh alam. Waktu luang di sela-sela dan diantara bercocok tanam merupakan saat yang tepat untuk berkesenian. Adapun seni pertunjukan sebagai presentasi estetis yang dimaksudkan oleh Soedarsono adalah jenis-jenis dan bentuk-bentuk yang dinikmati nilai keindahannya semata-mata dengan mengabaikan kepentingan yang lain. Hal ini dapat dilakukan ketika seseorang menyaksikan dan mendengarkan orkestra musik, menonton pementasan tari-tari kreasi baru, atau pertunjukan wayang kulit kemas padat maupun semalam suntuk yang tidak bersangkutan paut dengan ritual dan tidak bermuatan bermacam-macam pesan.

### 2.1.2.2. Teori Berdasarkan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa

Tabel. 2.2. Proses Pembuatan Karya Seni

Kategori	Penjelasan	Sumber	Ilustrasi
Teknik Pahat	Mengurangi bahan menggunakan alat pahat. misalnya membuat patung dan relief dengan bahan dasar kayu dan batu.	<a href="http://ilmuaks.es.blogspot.com/2014/09/media-dan-teknik-berkarya-seni-rupa.html">http://ilmuaks.es.blogspot.com/2014/09/media-dan-teknik-berkarya-seni-rupa.html</a>	
Teknik Butsir	Membentuk benda dengan mengurangi dan menambah bahan. misalnya, membuat keramik dengan bahan dasar tanah liat	<a href="http://ilmuaks.es.blogspot.com/2014/09/media-dan-teknik-berkarya-seni-rupa.html">http://ilmuaks.es.blogspot.com/2014/09/media-dan-teknik-berkarya-seni-rupa.html</a>	
Melukis	Kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas,	<a href="http://www.evadollz.com/2014/08/perbedaan-menggambar-dan">http://www.evadollz.com/2014/08/perbedaan-menggambar-dan</a>	

	kertas, papan, dinsing dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan.	melukis.html	
--	--	--------------	--

(Sumber: google.co.id, 2015)

### 2.1.2.3. Teori Berdasarkan Proses Pembuatan Karya Seni Pertunjukan

Keterlibatan pengelola dalam menjalankan organisasi menentukan pilihannya. Ada organisasi seni pertunjukan yang pengelolanya terlibat menjalankan manajemennya. Pengelola bertindak sebagai koreografer, artis, produser, pimpinan produksi, dan secara langsung mencurahkan total waktu untuk masalah manajemen organisasi yang dipimpinnya. Banyak organisasi seni pertunjukan yang masih belum memiliki tenaga pengelola secara total. Waktu yang tidak dimiliki untuk mengurus penyelenggaraan organisasi seni secara profesional membutuhkan pengelola dan pelaksana produksi dalam jumlah yang terbatas. Ada kecenderungan, organisasi seni pertunjukan yang berorientasi bisnis maka pengelola terjun langsung menangani produksi. Organisasi yang berorientasi pada karya seni pengelola menyediakan waktu paruh untuk penanganan produksi secara langsung.

Berdasarkan pengamatan yang telah dipelajari secara mendalam, orientasi berkarya pada organisasi seni pertunjukan yang bergerak di bidang bisnis dan paruh waktu berbeda karakteristiknya. Bentuk organisasi seni pertunjukan yang menyediakan pengelola dan pengelolaan ditangani secara mandiri memiliki publik penonton yang berbeda karakteristiknya.

Manajemen akan membantu organisasi seni pertunjukan di dalam mewujudkan harapannya untuk memproduksi karya secara maksimal. Regulasi ke arah itu diupayakan dengan melalui pemberdayaan berbagai komponen yang terkait untuk bersinergis dalam membangun jaringan seperti proporsi rumah laba-laba. Apabila berbagai komponen pendukung yang dirasakan dapat digunakan sebagai stimulus dalam memperlulus laju dan perkembangan produksi seni pertunjukan sebaiknya dilakukan secara komprehensif. Di sini faktor keberuntungan, perencanaan produksi, strategi penerapan dan penggunaan celah yang mendatangkan peluang bisnis besar perlu diterapkan walaupun pada kapasitas produksi untuk penyajian karya seni sebagai hobi saja. Dengan demikian diperlukan kerja keras berbagai komponen yang terlibat dan sekaligus upaya penanganan hambatan harus diminimalisir secara tepat, sehingga pelaksanaan produksi karya seni menjadi pilihan dan harapan bersama.

Di sisi lain masalah manajemen sebagai basis dalam pengelolaan suatu organisasi seni pertunjukan memiliki kompetensi yang sangat krusial dalam menentukan laju dan arah pengembangan dari suatu seni pertunjukan. Secara umum dalam pengelolaan terasa sangat gampang, namun dalam pelaksanaannya memerlukan penanganan yang sangat rumit, butuh perhatian khusus serta lebih diutamakan pada pengalaman empiris menjadi sumber dalam melaksanakan dan sekaligus menetapkan keberhasilan produksi karya seni secara proporsional.

Seni Pertunjukan dapat menampilkan sebuah musikalisasi puisi yang dibuat oleh para seniman lalu di tampilkan dengan gaya yang biasa maupun gaya seperti opera. Seni pertunjukan dalam proses pembuatannya menyangkut dengan

wawasan si pembuat, semakin luas wawasannya maka semakin mahir dalam membuat sebuah naskah pertunjukan maupun puisi yang akan di tampilkan sebagai musikalisasi puisi. Dalam prosesnya, biasanya membutuhkan ide dari beberapa seniman agar tercipta sebuah hasil yang memuaskan. Setiap bait, gerakan, mimik, melodi, irama dan ritme ditunjukkan dalam seni pertunjukan.

### **2.1.3. Deskripsi Anak Jalanan Di Bekasi**

#### **2.1.3.1. Latar Belakang Anak Turun Kejalan**

Terjadinya fenomena anak jalanan di Bekasi, secara umum terjadi karena dua faktor, yakni faktor yang berkaitan langsung dengan anak (internal), dan faktir tidak langsung (eksternal).

##### **a. Faktor Berkaitan Langsung (Internal)**

- Ekonomi keluarga seba terbatas, sehingga tdak bisa memenuhi kebutuhan dasar keluarga sehari-hari, baik untuk pemenuhan kebutuhan pangan, sandang, tempat tinggal (papan), pendidikan dan kesehatan, sehingga anak turun ke jalan atau dipaksa orang tua turun ke jalan dengan alasan untuk membantu ekonomi.
- Terjadi kekerasan dalam keluarga sebagai akibat dari disharmonisasi keluarga antara ibu, bapak, anak dan anggota keluarga lainnya, sehingga anak sebagai anggota keluarga yang paling lemah menjadi sasaran perlakuan kasar. Anak mencari perlindungan di luar keluarga, dan menemukan komunitas jalanan yang memberikan harapan kenyamanan dan terpenuhinya kebutuhan fisik dan psikisnya.

- Terbatasnya lapangan pekerjaan bagi anak, sebagai akibat kebijakan tenaga kerja, sedangkan dukungan pemenuhan kebutuhan dari keluarga sangat terbatas.
- Kesenjangan komunikasi antara orang tua dan anak, disebabkan orang tua kurang mampu memahami kondisi serta harapan anak sehingga anak mencari kebebasan di luar rumah.
- Putus sekolah dan menganggur mengakibatkan anak mencari pengalaman dan suasana baru di luar rumah.

b. Faktor Tidak Langsung (Eksternal)

- Hilangnya sebagian modal sosial dalam masyarakat, nilai kebersamaan dan kegotong-royongan dalam memikul sebagian beban anggota masyarakat yang keterbatasan semakin memudar. Masyarakat perkotaan pada umumnya lebih individualitas dan kurang peduli kepada lingkungan sekitar.
- Jalan memiliki daya tarik untuk beraktivitas yang menghasilkan yang, terbukti dengan mengamen, dagang asongan, mengemis, atau ngojog payung, rata-rata sehari menghasilkan uang sebesar Rp. 30.000,- sampai dengan Rp. 60.000,-. Daya tarik demikian berkaitan dengan kebiasaan sebagian masyarakat ingin mendapatkan barang dengan cepat dan mudah. Beramal dengan mengandalkan belas kasihan, dan kebiasaan tanpa mempersiapkan alat pelindung di musim penghujan.
- Presepsi masyarakat bahwa kota dianggap sebagai penyedia lapangan kerja dan di dukung oleh kemudahan transportasi, sehingga terjadi

urbanisasi. Urbanisan sebagian tidak mendapatkan pekerjaan sesuai harapan, dan sebagian dari mereka terlantar, mengakibatkan anak-anak mereka terlempar ke jalanan.

- Pembangunan telah mengorbankan ruang sebagai fungsi sosial bagi tempat tinggal orang miskin. Terkonsentrasinya penduduk miskin di daerah kumuh di daerah Petak Ungkar Pintu Air Bulan-Bulan dan sekitar Goro Pekayon (nama tempat di Bekasi) yang tidak tersedia tempat bermain bagi anak (lapangan, taman, dan lahan-lahan kosong), mengakibatkan anak-anak menggunakan jalanan sebagai ajang bermain dan bekerja.

Berdasarkan hasil penelitian pada 40 orang anak jalanan di Kota Bekasi, bahwa secara spesifik faktor penyebab anak turun ke jalan disebabkan oleh alasan membantu pekerjaan orang tua 50%, biaya sekolah kurang 17,5%, putus sekolah 10%, tidak ada keterampilan lain 5%, tidak ada tempat lain untuk bekerja 5%, di paksa orang tua 5%, tidak tahan atas perilaku orang tua 2,5%, dan alasan mencari pengalaman baru 2,5%.

#### 2.1.3.2. Latar Pendidikan Anak Jalanan

Anak jalanan di Bekasi pada umumnya berpendidikan rendah, dan bahkan tidak tamat sekolah dasar, walau mereka pada umumnya pernah menduduki sekolah dasar. Sebagaimana tabel 2.3. di bawah ini:

Tabel. 2.3 Tingkat Presentase Pendidikan Anak Jalanan

No	Klarifikasi Pendidikan	Jumlah	%
1	SD atau sederajat, tidak tamat	5	12,5

2	SD atau sederajat, tamat	21	52,5
3	SLTP atau sederajat, tidak tamat	10	25
4	SLTP atau sederajat, tamat	4	10
	JUMLAH	40	100

(Sumber: Hasil Penelitian,2014)

## 2.2. Kajian Arsitektural

Kajian arsitektural merupakan uraian mengenai karakteristik arsitektural fasilitas utama dan kegiatan yang dilakukan di dalamnya. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai karakteristik fasilitas utama dalam objek Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan:

### 2.2.1. Karakteristik Fasilitas Utama

#### 2.2.1.1. Studio Seni

Studio seni pada prinsipnya adalah sebuah bangunan yang digunakan untuk para seniman bekerja atau membuat suatu karya seni. Di dalamnya terdapat berbagai macam alat untuk membantu para seniman dalam menghasilkan sebuah karya. Studio seni berbeda dengan galeri atau workshop, studio seni hanya digunakan untuk proses pembuatan karya seni.

Dalam studio seni para seniman dibimbing dan diberi arahan oleh para ahli. Tidak hanya sebagai proses, dalam studio para ahli selalu memberikan masukan agar hasil dari semua kreasi para seniman pemula dapat berkreasi secara maksimal.

### 2.2.1.2. Galeri Seni Rupa

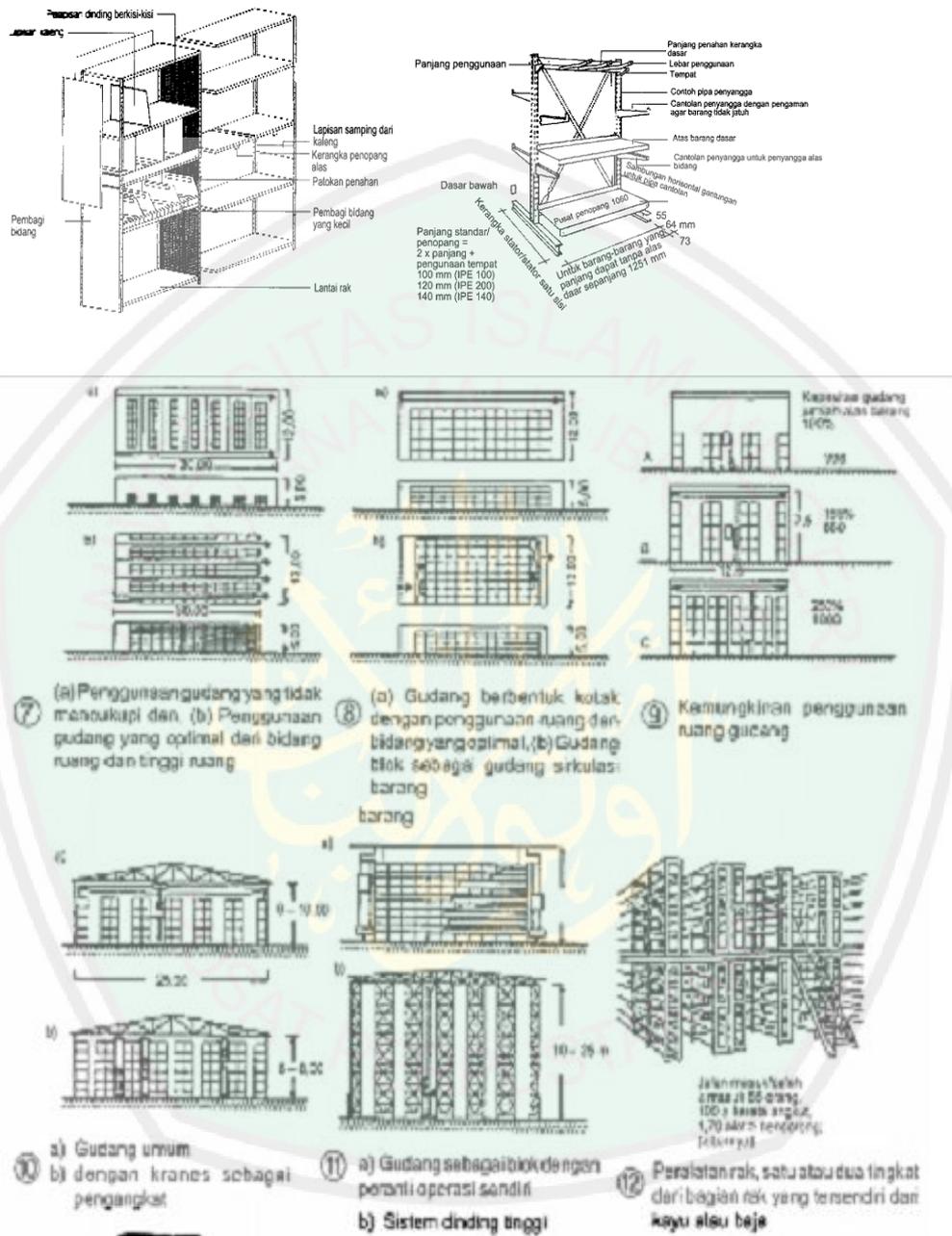
Galeri seni rupa merupakan sebuah tempat kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Sebagai perumpamaan kegiatan seni, Galeri seni rupa dikembangkan sebagai pelayanan publik dibidang seni. Galeri seni rupa ini mempunyai fungsi untuk mendorong publik lebih mengenal tentang seni dan menghargainya.



Gambar. 2.1 Galeri Seni Rupa  
(Sumber: outoftheboxindonesia.wordpress.com)

### 2.2.1.3. Gudang Seni

Gudang seni merupakan tempat semua hasil karya seni yang di modifikasi atau di buat ulang dengan beberapa kreasi dari karya seni yang sudah di buat. Di dalamnya terdapat alat-alat yang mendukung dalam proses pembuatannya. Di gudang seni ini, tidak hanya sebagai tempat pameran, namun disini juga merupakan proses pembuatan, seperti penggabungan dari studio dan galeri.

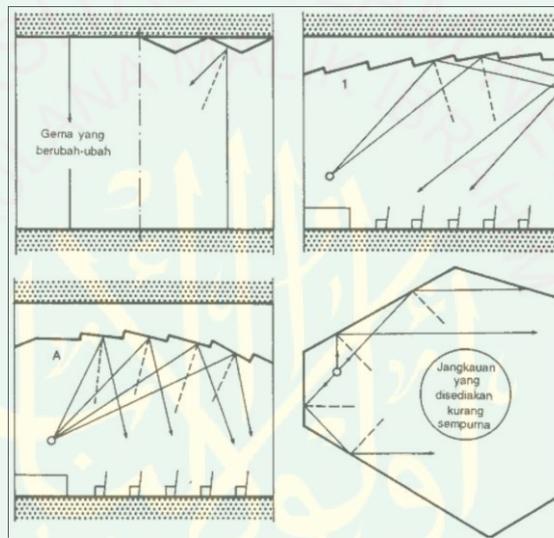


Gambar. 2.2. Standar Gudang  
(Sumber: Neufert jilid 2, 1996)

#### 2.2.1.4. Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan ini merupakan tempat untuk menampilkan hasil dari penampilan yang sudah dilatih untuk ditunjukkan kepada pengunjung. Fasilitas ini

termasuk tempat yang harus ada di dalam perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan. Perlu diperhatikan dalam perancangan gedung pertunjukan adalah perhitungan akustik, karena kalau dirancang dengan akustik yang baik, pemain ataupun penonton yang ada di dalam ruangan pertunjukan akan merasa nyaman.



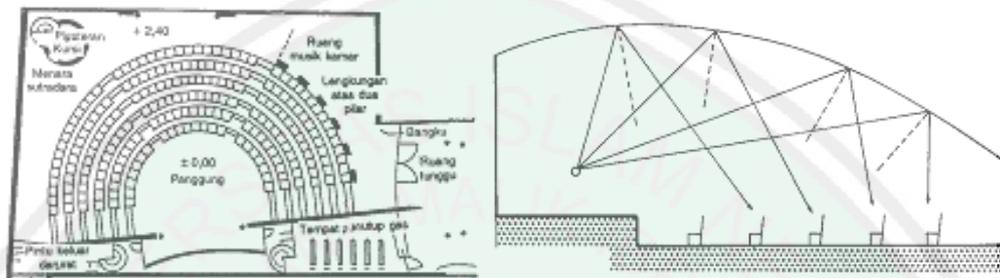
Gambar. 2.3. Standar Gedung Pertunjukan  
(Sumber: Neufert jilid 1, 1996)

Perancangan akustik harus menghasilkan dialog yang optimal bagi pendengarnya di ruang pertunjukan. Berbagai macam pengaruh terpenting yang diperhatikan adalah (Neufert, 1996)

- Waktu bunyi susulan.
- Pantulan sebagai akibat struktur primer dan sekunder ruang.

Ruang dengan langit-langit yang tinggi dan sempit dengan dinding yang merefleksikan secara difusi mempunyai akustik ruang yang paling baik. Di dekat panggung diperlukan bidang refleksi untuk refleksi permulaan yang dini dan keseimbangan pementasan. Dinding dibelakang ruang tidak boleh menyebabkan

refleksi ke arah panggung, karena ini akan bekerja sebagai gema/pemantul. Bidang yang tidak dibagi-bagi dan sejajar, untuk mencegah gema yang berubah-ubah oleh refleksi yang berulang-ulang (Neufert, 1996).



Gambar.2.4. Panggung pada gedung pertunjukan  
(Sumber: Neufert, 1996)

#### 2.2.1.5. Gedung Pertunjukan *Outdoor/Galeri Outdoor*

Gedung pertunjukan *outdoor/galeri outdoor* merupakan sebuah fasilitas yang tidak kalah pentingnya dengan gedung/galeri *indoor*, yang perlu diperhatikan dalam perancangan adalah bagaimana caranya agar fasilitas ini dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Untuk menghindari hal yang tidak sesuai dengan tujuan perancangan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

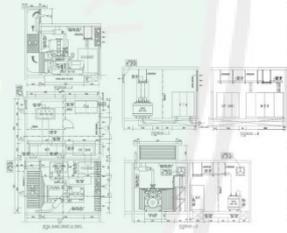
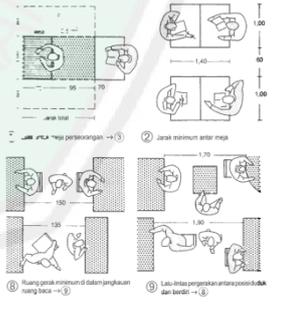
- Perletakan tempat yang strategis.
- Menghindari bentukan yang menghindari area negatif.
- Bisa dijadikan simbol dalam kawasan sekitarnya.

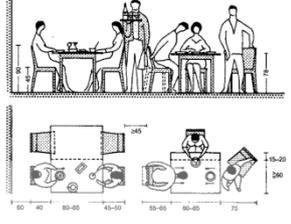
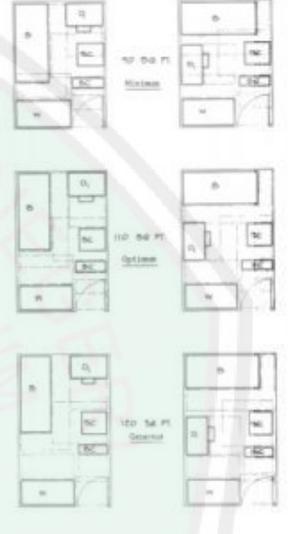
Letaknya berada diantara bangunan-bangunan lain, sehingga dapat menghubungkan bangunan satu dengan yang lainnya.

### 2.2.2. Karakteristik Fasilitas Sekunder

Fasilitas penunjang di dalam objek Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan berfungsi sebagai fasilitas pendukung kegiatan utama di dalam bangunan. Fasilitas penunjang ini juga sangat diperlukan untuk melengkapi kegiatan proses pembuatan dan pengelolaan di dalam Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan. Berikut ini uraian lebih lanjut tentang karakteristik fasilitas-fasilitas sekunder di dalam objek:

Tabel. 2.4. Rencana Fasilitas Sekunder Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan

Jenis Ruang	Penjelasan	Sumber	Ilustrasi
Ruang Elektrikal	Ruang pengelolaan listrik seluruh bagian dalam Rumah Kreasi Seni Rupa untuk Anak Jalanan di Bekasi. Dengan mempunyai standar luasan 25m <sup>2</sup>	<a href="http://3.bp.blogspot.com/7OTMFmaphjs/T49GK6VVM7I/AAAAAAAOE/ASgj3P6fNt0/s1600/GENSET-Model.jpg">http://3.bp.blogspot.com/7OTMFmaphjs/T49GK6VVM7I/AAAAAAAOE/ASgj3P6fNt0/s1600/GENSET-Model.jpg</a>	
Perpustakaan	Ruang untuk mencari referensi baru dalam membuat suatu karya seni. Dengan standar luasan 200m <sup>2</sup> .	Neufert, Data Arsitek Jilid 2	
Saung/Gazebo	Ruang ini dapat dijadikan tempat untuk berdiskusi dan bersantai bersama atau kegiatan lainnya dengan ukuran standar 4m <sup>2</sup>	<a href="http://www.indahjati.com/teak-indoor-furniture/gazebo-minimalis.jpg">http://www.indahjati.com/teak-indoor-furniture/gazebo-minimalis.jpg</a>	
Kafetaria atau	Ruang ini merupakan tempat untuk istirahat	Neufert, Data	

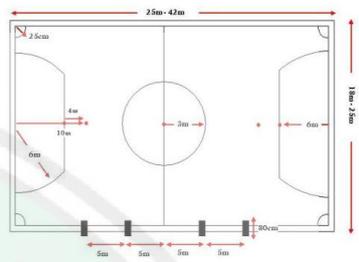
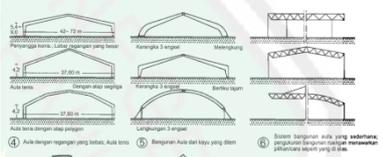
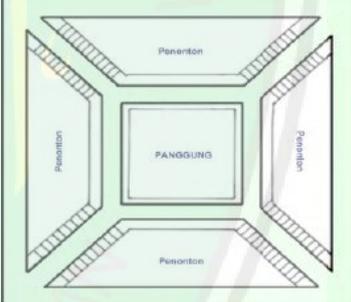
Kantin	sekaligus dapat menyalurkan bakat seni lain selain seni rupa, seperti mural, musik dan lain sebagainya. Dengan standar ukuran.	Arsitek Jilid 2	
Asrama	Asrama merupakan salah satu fasilitas yang disediakan untuk para anak jalanan yang memang tidak mempunyai tempat untuk pulang.	Time-saver standards for building types second edition international edition by McGraw-Hill (1983)	
Musholla	Musholla ini berfungsi bagi para pengguna dan pengunjung untuk melakukan ibadah.	<a href="http://www.astudioarchitect.com/2011/01/konsultasi-gratis-musholla-kecil-di.html">http://www.astudioarchitect.com/2011/01/konsultasi-gratis-musholla-kecil-di.html</a>	

(Sumber: berbagai macam hal yang berkaitan tentang ruang, 2015)

### 2.2.3. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang dalam objek Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan berfungsi untuk refreshing dan kegiatan tambahan yang dapat dilakukan. Serta untuk kesegaran jasmani. Berikut merupakan seputar fasilitas penunjang:

Table. 2.5 Fasilitas Penunjang

Nama	Standar Ukuran	Sumber	Keterangan
Lapangan Futsal dan Lapangan Basket	Panjang: 25 – 42 m Lebar: 15 – 25 m	<a href="http://www.tamegahfutsa1.com">http://www.tamegahfutsa1.com</a>	
Taman dan Aula	Panjang: 30 - 50 m Lebar: 25 - 40 m	Neufert, Data Arsitek Jilid 2	
Aula Terbuka	1.000-10.000 m	<a href="http://nolteater.blogspot.com">nolteater.blogspot.com</a>	

(Sumber: Data Arsitek Jilid I &amp; II, 2015)

## 2.3. Kajian Tema Perancangan

### 2.3.1. Definisi Tema

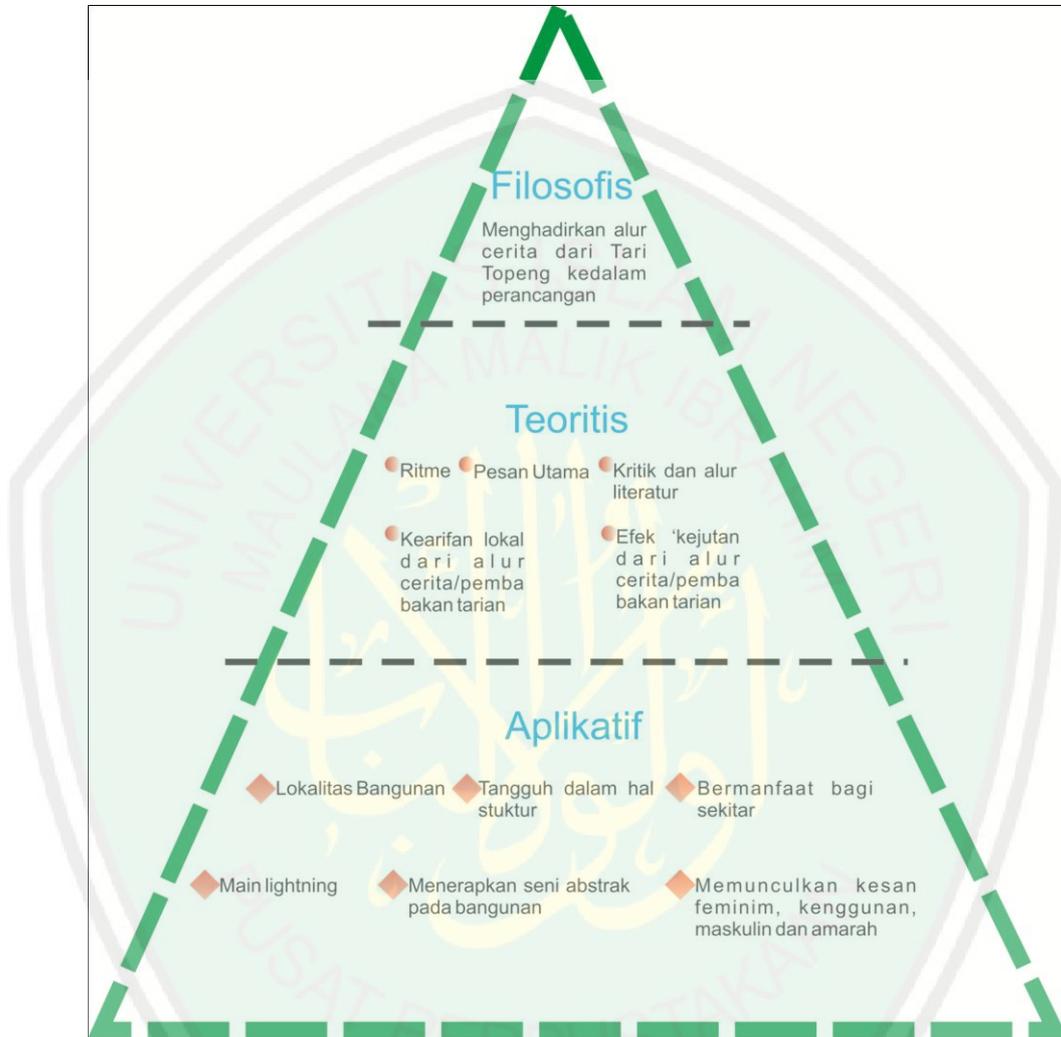
Dari segi bahasa *association* dapat berarti menyerupakan atau menasosiasikan sedangkan *performing art* berarti pertunjukan dari sebuah kesenian. *Performing Art* adalah sebuah seni yang menampilkan suatu pertunjukan yang dapat diperlihatkan. Biasanya merupakan sebuah tari-tarian atau pertunjukan musik. Tari-tarian atau pertunjukan musik itu yang antinya menjadi dasar dari

rancangan yang akan terbentuk. Bentuk dari gerakan tarian atau irama music itu yang dipakai untuk diaplikasikan menjadi bentuk rancangan. Tari-tarian atau musik yang digunakan biasanya berasal dari sebuah tradisi budaya lokal suatu daerah. *Performing Art* itu sendiri bisa terbentuk dari gerakan tarian dan suara yang dimunculkan dari musik yang gunakan. Gerakan dalam tarian sendiri menggambarkan cerita yang disampaikan. Sedangkan seni musik dapat digunakan untuk merujuk dan membuat jelas suatu konsep arsitektur.

#### **2.3.1.1. Prinsip *Association With Performing Art***

- 1 Arsitek harus menyatukan secara regular, hal yang berbeda tapi sebanding satu sama lain.
- 2 Melibatkan dan melakukan hubungan kerja dengan seniman lain sebagai sumber literature dan inspirasi dalam merancang.
- 3 Melakukan proses sosialisasi yang terencana dengan tujuan untuk mendekatkan diri dengan pelaku seni.
- 4 Merancang atas dasar geometri serta komposisi dan permainan irama, harmoni dan ritme.

### 2.3.1.2. Bagan Tema *Association With Performing Art*



Gambar. 2.5 Diagram Prinsip Tema *Association Performing Art*  
(Sumber: Analisis dari berbagai sumber tentang tema, 2015)

### 2.3.2. Penerapan Prinsip Pada Rancangan

*Association with Performing Art* menggunakan Tari Topeng yang berasal dari Jawa Barat. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

#### 2.3.2.1. Sejarah Tari Topeng

Indonesia sudah terkenal dengan kebudayaan yang beraneka ragam yang ada di seluruh provinsi yang ada. Salah satu kebudayaan itu adalah seni tari. Seni tari

setiap daerah mempunyai ciri khas yang berbeda dengan daerah lainnya. Salah satunya adalah Tari Topeng Cirebonan.

Sebagai salah satu tarian yang termahsyur di Jawa Barat, kesenian Tari Topeng Cirebon rasanya tak bisa dilepaskan dari karakter kuat yang melekat pada kesenian ini. Tari Topeng Cirebon merupakan sebuah gambaran budaya yang luhur, filsafat kehidupan yang menggambarkan sisi lain dari diri setiap manusia. Metamorfosis manusia dari waktu ke waktu untuk menemukan jati dirinya yang sebenarnya. Tari Topeng yang pada asalnya sering dipentaskan di lingkungan keraton dan kemudian mulai menyebar ke dalam lapisan masyarakat biasa (non keraton) kini keberadaannya mulai sulit untuk dilihat.

Tari Topeng Cirebonan ternyata salah satu seni yang berisi hiburan juga mengandung simbol-simbol yang melambangkan berbagai aspek kehidupan seperti nilai kepemimpinan, kebijaksanaan, cinta bahkan angkara murka serta menggambarkan perjalanan hidup manusia sejak dilahirkan hingga menginjak dewasa. Dalam hubungan ini maka seni Tari Topeng ini dapat digunakan sebagai media komunikasi yang sangat positif sekali.

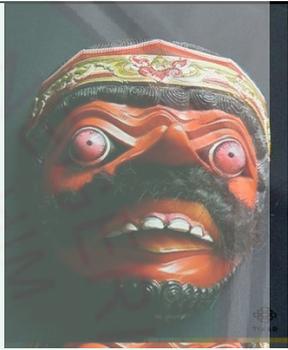
Sebenarnya Tari Topeng ini sudah ada jauh sejak abad 10-11M yaitu pada masa pemerintahan Raja Jenggala di Jawa Timur yaitu Prabu Panji Dewa. Melalui seniman jalanan Seni Tari Topeng ini masuk ke Cirebon dan mengalami akulturasi dengan kebudayaan setempat.

Pada masa Kerajaan Majapahit dimana Cirebon sebagai pusat penyebaran agama islam, Sunan Gunung Jati bekerja sama dengan Sunan Kalijaga

menggunakan Tari Topeng ini sebagai salah satu upaya untuk menyebarkan agama islam dan sebagai hiburan di lingkungan Keraton. Tari topeng Cirebon sendiri dapat digolongkan ke dalam lima karakter pokok topeng yang berbeda yaitu:

Tabel. 2.6 Macam-macam topeng dalam Tari Topeng di, Cirebon Jawa Barat

Nama Karakter	Penjelasan	
Topeng Panji	Digambarkan sebagai sosok manusia yang baru lahir, penuh dengan kesucian, gerakannya halus dan lembut. Tarian ini bagi beberapa pengamat tarian merupakan gabungan dari hakiki gerak dan hakiki diam dalam sebuah filosofi tarian.	
Topeng Samba	menggambarkan fase ketika manusia mulai memasuki dunia kanak-kanak, digambarkan dengan gerakan yang luwes, lincah dan lucu.	
Topeng Rumyang	merupakan gambaran dari fase kehidupan remaja pada masa akhil balig.	

<p>Topeng Tumenggung</p>	<p>gambaran dari kedewasaan seorang manusia, penuh dengan kebijaksanaan layaknya sosok prajurit yang tegas, penuh dedikasi, dan loyalitas seperti pahlawan,</p>	
<p>Topeng Kelana/Rawana</p>	<p>visualisasi dari watak manusia yang serakah, penuh amarah, dan ambisi. Sifat inilah yang merupakan sisi lain dari diri manusia, sisi “gelap” yang pasti ada dalam diri manusia. Gerakan topeng Kelana begitu tegas, penuh dengan ambisi layaknya sosok raja yang haus ambisi duniawi.</p>	

(Sumber: analisis dari google.co.id, 2015)

Kelima karakter tari topeng Cirebon bila dikaitkan dengan pendekatan ajaran agama Islam dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel. 2.7 Makna Karakter Topeng Dalam Tari Topeng Cirebon, Jawa Barat

Nama Karakter	Keterkaitan dalam Islam
Topeng Panji	Akronim dari kata <i>MAPAN ning kang SIJI</i> , artinya tetap kepada satu yang Esa atau dengan kata lain Tiada Tuhan selain Allah SWT.
Topeng Samba	Berasal dari kata <i>SAMBANG</i> atau <i>SABAN</i> yang artinya setiap. Maksudnya bahwa setiap waktu kita diwajibkan mengerjakan segala Perintah- NYA.

Topeng Rummyang	Berasal dari kata <i>Arum</i> / Harum dan Yang / Hyang (Tuhan). Maknanya bahwa kita senantiasa mengharumkan nama Tuhan yaitu dengan Do'a dan dzikir.
Topeng Tumenggung	Memberikan kebaikan kepada sesama manusia, saling menghormati dan senantiasa mengembangkan <i>silih Asah, Silih Asih</i> dan <i>Silih Asu</i> .
Topeng Kelana/Rawana	Kelana artinya Kembara atau Mencari. Bahwa dalam hidup ini kita wajib berikhtiar.

(Sumber: google.co.id, 2015)

Pada Tari Topeng Cirebon, *babak* (alur cerita) tariannya hampir sama dengan *babak* tarian yang ada di gaya-gaya tari Topeng Cirebon wilayah barat, penamaan *babak* pada pementasan tari Topeng Cirebon pada wilayah barat hanyalah mengambil namanya saja untuk menggambarkan kesamaan watak, para dalang topeng Cirebon pada umumnya tidak mengaitkan tariannya dengan tokoh Panji seperti dalam cerita Panji. Artinya, nama tari tersebut bukan sebagai gambaran tokoh Panji. Kata Panji hanya dipinjam untuk menyatakan salah satu karakter tari yang halus, yang secara kebetulan karakternya sama dengan tokoh Panji. Berbeda dengan di Losari, Topeng Panji justru ditarikan dalam sebuah lakonan dan penerinya benar-benar memerankan tokoh Panji seperti yang ada di cerita Panji.

### 2.3.3. Penejelasan Babak/Alur Tari Topeng Cirebon

Ada beberapa babak dalam Tari Topeng Cirebon ini, berikut penjelasan mengenai pembabakan yang ada dalam Tari Topeng khas Cirebon, Jawa Barat.

### 2.3.3.1. Babak/Alur Topeng ‘Panji’

Kedoknya berwarna putih. Matanya liyep, pandangannya merunduk dan senyumnya dikulum. Raut wajahnya (wanda) menunjukkan seorang yang alim, tuturkatanya lemah-lembut dan gerakannya halus. Dalam topeng Cirebon kedok ini ditarikan dalam karakter alusan (halus) seperti halnya tokoh Arjuna dalam cerita wayang. Tariannya menggambarkan seseorang yang berbudi luhur, penuh kesabaran dan tahan atas segala godaan. Ini tercermin dari iringannya (musik) yang bertolak belakang (kontras) dengan tariannya. Tari topeng Panji adalah tarian paradoks.

Tarian Panji sebagai pahlawan budaya Jawa ini, memakai topeng atau kedok. Ini merupakan kesatuan dua konsep religi lama dan Hindu. Topeng Panji merupakan simbol kehadiran roh raja atau dewa yang menjelma dalam diri raja, yang sesuai dengan mitos Panji yang selalu nyamar selama pengembaraan mencari kekasihnya. Begitu pula dengan Candrakirana juga menyamar. “Samaran” ini adalah kedok atau topeng yang menyembunyikan identitas dirinya. Mereka kadang sudah bertemu, tetapi karena menyamar, maka keduanya tidak saling mengenal. Bahkan keduanya saling berperang (pasangan oposisi). Seperti matahari, dan bulan, siang dan malam, sulit untuk bertemu. Tetapi akhirnya matahari dan bulan ini bertemu juga, kawin dalam harmoni sempurna, yakni pada waktu terang bulan. Dalam terang bulan, dunia terang benderang seperti siang, tetapi bukan siang. Kenyataannya, terang bulan adalah perkawinan semesta purba. Dan peristiwa ini, dalam bahasa masyarakat kerajaan Majapahit, adalah peristiwa perkawinan Panji dan Candrakirana.

Tarian topeng Panji adalah tarian untuk menghadirkan kekuatan-kekuatan semesta yang paradoksal. Dengan tarian ini, maka asas-asas paradoks semesta, kelaki-lakian dan keperempuanan, dihadirkan. Dewa pencipta itu sendiri dihadirkan lewat mitos dan lambang Panji. Panji adalah paradoks itu sendiri. Ia bersifat laki-laki dan bersifat perempuan, ia matahari dan ia bulan, ia siang dan malam, ia langit dan tanah, ia kasar dan halus, ia nampak dan tidak nampak, ia hidup dan kematian, ia masa lampau dan masa mendatang. Waktu dan ruang paradoks ada dalam diri Dewa ini.



Gambar. 2.6 Tari Topeng ‘Panji’  
(Sumber: tikarmedia.or.id)

Tari topeng ini berkarakter halus. Ditampilkan pada kesempatan pertama. Menurut mereka, Panji berasal dari kata siji (satu, atau pertama), mapan sing siji (percaya kepada Yang Satu). Gerak tarinya senantiasa kecil dan lembut, minimalis dan lebih banyak diam. Kata Mutinah (dalang topeng asal Gegesik, Cirebon),

menarik topeng Panji itu kaya wong urip tapi mati, mati tapi urip. Ungkapan tersebut adalah untuk menjelaskan, bahwa topeng Panji itu memang tidak banyak gerak, seperti orang yang mati tapi hidup, hidup tapi mati.

Koreografinya lebih banyak diam, dan inilah sebagai salah satu hal yang menyebabkan tari ini kurang disukai oleh penonton, terutama penonton awam. Tari ini diiringi oleh beberapa lagu yang terangkai menjadi satu struktur musik yang panjang dan sulit. Lagu pokoknya disebut Kembang Sungsang yang dilanjutkan dengan lagu lontang gede, oet-oetan, dan pamindo deder.

Bagi kebanyakan dalang topeng Cirebon, topeng Panji menggambarkan manusia yang baru lahir. Gerakan tarinya senantiasa kecil, lembut, dan halus, minimalis, dan lebih banyak diam. Tarian ini digambarkan pula sebagai nafsu mutmainah, nafsu yang bersifat membimbing dan menyucikan serta menuntun salik.

#### **2.3.3.2. Babak/Alur Topeng 'Samba'**

Kata Pamindo, di kalangan seniman topeng Cirebon, berasal dari kata pindo, artinya kedua. Kata pindo, umumnya sangat berkaitan dengan urutan penyajian topeng Cirebon itu sendiri, yang artinya juga sama dengan penyajian tari bagian (babak) kedua. Akan tetapi, khusus untuk topeng gaya Losari, tarian tersebut justru ditarikan pada bagian pertama dan digambarkan sebagai tokoh Panji Sutrawinangun. Dalam gaya topeng Losari memang tidak dikenal adanya tari topeng Panji secara khusus, karena topeng Panji ditarikan dalam topeng lakonan.

Karakter tari topeng tersebut adalah genit atau ganjen (bhs. Jw. Cirebon), sama dengan karakter tokoh Samba dalam cerita wayang Purwa. Oleh sebab itu, tari ini juga sering disebut dengan topeng Samba. Gerakannya gesit dan menggambarkan seseorang yang tengah beranjak dewasa, periang, dan penuh sukacita. Itulah sebabnya, mengapa gerakan tari topeng ini seperti kesusu (terburuburu), mirip dengan perilaku dan kehidupan seorang anak muda.



Gambar. 2.7 Tari Topeng 'Samba'  
(sumber: <http://www.gapuranews.com>)

Dalam pertunjukan topeng gaya topeng Menor dari daerah Jati, Cipunagara, Subang, topeng Pamindo dibagi menjadi dua bagian, yakni Pamindo (kedok berwarna putih) dan Samba Abang (kedok berwarna merah). Gaya penampilan seperti ini juga dimiliki oleh dalang topeng Rasinah dari Pekandangan dan Carpan dari Cibereng, Indramayu. Di daerah lainnya, penampilan seperti tersebut tidak ditemukan. Nama lagu pengiringnya sama dengan nama tarinya, yakni pamindo. Di Slangit, nama lagu pengiring tari ini disebut Singa Kawung.

### 2.3.3.3. Babak/Alur Topeng ‘Rumyang’

Gerak tari Pamindo-Rumyang harus keperempuan-perempuan sedangkan Patih-Klana gagah kelaki-lakian. Pamindo-Rumyang menggambarkan pihak “dalam” (istri dan adik ipar panji) dan Patih-Klana menggambarkan pihak “luar”. Tetapi harus diingat bahwa semuanya itu adalah Panji sendiri, yang membelah dirinya menjadi dua pasangan saling bertentangan sifat-sifatnya. Inilah sebabnya keempat tarian setelah panji mengandung unsur-unsur tarian panji. Untuk hal ini orang-orang tari tentu lebih fasih menjelaskannya.

Tari ini menggambarkan seseorang yang mulai dewasa dan tahu arti kehidupan. Gerakan tarinya lincah dan riang. Kedoknya berwarna merah muda atau jingga sebagai lambing peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Iringan lagu rumyang atau kembang kapas atau buncis. Penarinya memakai pakaian berwarna merah muda atau jingga dan memakai kain lancar gelar. Tarian ini mempunyai makna menyucikan diri demi keselamatan kita.



Gambar. 2.8 Tari topeng 'Rumyang'  
(Sumber: <http://www.gamelansb.com>)

#### 2.3.3.4. Babak/Alur Tari Topeng 'Tumenggung'

Kedok Tumenggung atau Patih selalu dicat dengan warna coklat atau merah jambu. Wanda kedoknya menyiratkan seseorang yang gagah, pemberani, dan berwibawa sesuai dengan karakternya yang juga gagah. Matanya agak melotot, dan disebut bentuk mata kedelen, kumisnya tebal dan biasanya terbuat dari rambut yang dikepang, atau kulit yang pada bagian ujungnya dibulatkan. Sunggingan janggutnya disebut dengan memulu. Khusus untuk topeng gaya Losari, kedok Tumenggung dan Patih dibedakan. Kedok Patih berwarna putih dengan matanya melotot, berjambang, dan berkumis. Sepanjang yang diketahui saat ini, hanya topeng Losari-lah yang membedakan antara kedok Patih dan Tumenggung. Demikian pula tariannya. Sedangkan di daerah lain, antara kedok Patih dan Tumenggung tidak dibedakan. Menurut Kandeg, untuk membedakan kedua kedok tersebut dapat diamati dari bentuk kumisnya. Kumis pada kedok Patih memakai

rambut sedangkan kumis kedok Tumenggung memakai kulit dan bentuknya capang (runcing). Wanda kedoknya juga bermacam-macam dan terdiri atas wanda: tatag, prekecil, pelor, dan mimis. Sedangkan kedok Tumenggung mempunyai tiga wanda, yakni slasi, drodos, dan sanggan.

#### 2.3.3.5. Babak/Alur Tari Topeng 'Klana/Rahwana'

Dalam tarian ini, Klana yang merupakan orang yang serakah, penuh amarah, dan tidak bisa menjaga hawa nafsu divisualisasikan dalam gerakan langkah kaki yang panjang-panjang dan menghentak. Sepasang tangannya juga terbuka, serta jari-jari yang selalu mengepal. Sebagian gerak tarinya menggambarkan seseorang yang gagah, mabuk, marah, atau tertawa terbahak-bahak.



Gambar. 2.9 Tari Topeng 'Klana/Rahwana'  
(sumber: <http://i1049.photobucket.com>)

### 2.3.4. Aplikasi Tema Kedalam Rancangan

Tabel. 2.8 Penerapan Tema Ke dalam Objek

Kategori	Jenis Topeng	Pengaplikasian
Babak Pertama	Topeng Panji	Gerakan yang halus dan lebih seperti diam dapat di aplikasikan dalam bentuk bangunan yang statis dan sederhana. Seperti pada entrance dan bangunan utama yang berada paling depan dari zoning.
Babak Kedua	Topeng Samba	Gerakan yang gesit, lincah dan periang dapat di aplikasikan dalam zona kedua, yakni bentuk bangunan galeri yang memakai secondary wall untuk efek dinamis, dan di dalamnya memakai permainan cahaya yang masuk ke dalam bangunan melalui celah shading
Babak Ketiga	Topeng Rummyang	Gerakan yang menunjukkan sisi perempuan ini dapat di terapkan dalam bentuk feminisme dalam arsitektur atau lembut, dalam perancangan ini dapat di aplikasikan dengan permainan fasad bangunan yang lembut seperti lekukan tangan penari topeng
Babak Keempat	Topeng	Dengan karakternya yang gagah, bila diterapkan dalam objek bisa menjadi sebuah

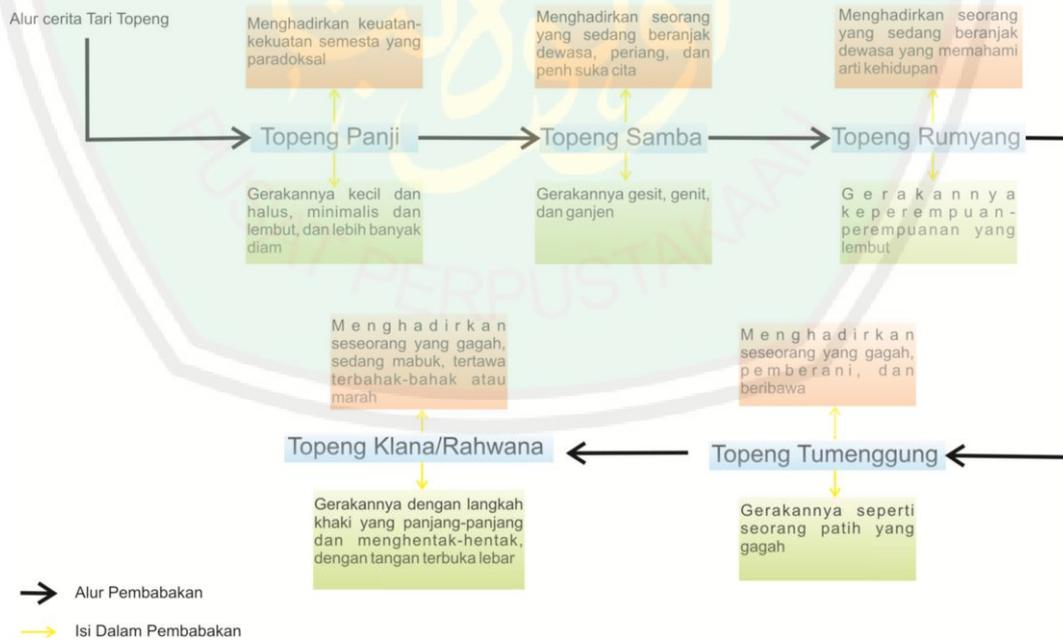
	Tumenggung	sculpture atau hiasan yang di tambahkan ke zoning aula terbuka
Babak Kelima	Topeng Klana/Rahwana	Gerakan yang menggambarkan seorang yang gagah tetapi susah ditebak sedang marah atau tertawa, bila diterapkan dalam bangunan yaitu pada zoning ketiga atau bangunan studio-studio dalam Rumah Kreasi Seni Rupa untuk Anak Jalanan ini.

(Sumber: Analisis, 2015)

### 2.3.5. Skema Babak/Alur Cerita Tari Topeng Cirebon

#### Skema Alur Cerita Tari Topeng Cirebon

Dalam Tari Topeng ini, alur cerita/babak ini di gambarkan dalam penamaan watak saja.



Gambar. 2.10 Skema Alur Tari Topeng Cirebon  
 (Sumber: Analisis, 2015)

Pembabakan Topeng Panji



Gerakan Halus dan Lembut

Pembabakan Topeng Samba



Gerakan Gesit, Genit, dan Ganjen

Pembabakan Topeng Rummyang



Gerakan Keperempuan-perempuan yang lembut

Pembabakan Topeng Tumenggung



Penggambaran seorang Patih yang gagah

## Pembabakan Topeng Klana/Rahwana



Gerakan yang gagah, berani, seperti mabuk/terbahak-bahak penuh amarah dan emosi

Gambar. 2.11 Babak dalam Tari Topeng Cirebon  
(Sumber: Analisis, 2015)

## 2.4.Kajian Keislaman

### 2.4.1. Kajian Keislamaan Terkait Objek

Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan ialah sebuah Rumah Kreasi yang mencoba untuk mewedahi dari kreatifitas, minat dan bakat para anak jalanan. Hal ini dilihat dari aspek buruk yang selalu diterima para anak jalanan yang sebenarnya memiliki jiwa seni yang tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah wadah untuk mereka mengapresiasi seni yang mereka ketahui dengan bimbingan dan arahan dari para ahli. Sebuah langkah awal untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan dan kesenian yang ada dan memberikan warna baru dengan harapan masyarakat dapat lebih mudah menerima seni dan budaya yang dihasilkan.

Dengan apa yang sudah diketahui bahwa bangsa Indonesia memiliki berbagai macam suku dan bahasa yang berakibat timbulnya kesenian dan kebudayaan yang beraneka ragam. Keanekaragaman itu mempunyai perbedaan yang memberikan sebuah tanggung jawab untuk mempertahankan dan mempersatukannya. Tidak

hanya di Indonesia, banyak sekali ragam budaya yang tersebar di berbagai belahan dunia. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia dan mempengaruhi generasi muda.

Berbagai macam seni dapat ditemukan di berbagai daerah dengan karakteristik dan khas yang berbeda. Allah SWT menjelaskan dalam firmanNya:

*“Dan diantara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”.* (Q.S Ar Ruum:22)

Ayat di atas menjelaskan tentang kekuasaan Allah dalam menjadikan umat manusia beragam dan mempunyai kekhasan dari karakter yang berbeda-beda. Hal inilah yang membentuk keberagaman seni dan budaya di dunia. Seni dan budaya setiap daerah memiliki ciri khas, keunikan, dan keindahan tersendiri. Perbedaan dari ciri khas dan keunikan itu merupakan kreatifitas dari wujud apresiasi masyarakat setempat.

Seni dalam Islam sendiri terbagi atas tiga tingkatan yang menjadi sandaran interpretasi seni Islam sebagai ekspresi dalam warna, garis, gerak, bentuk, dan suara (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:46). Tiga tingkatan tersebut ialah:

#### A. Al-Quran Sebagai Pendefinisi Tauhid Atau Transendensi

Seni Islam adalah untuk memenuhi implikasi negatif di balik pernyataan *LA ILAHA ILLALLAH* bahwa tiada Tuhan selain Allah dan Dia benar-benar berbeda dari manusia. Namun seni Islam juga untuk mengekspresikan dimensi positif tauhid yang menekankan apa Tuhan itu.

Seni kaum Muslim sering disebut sebagai seni pola tak terbatas atau sebagai ekspresi estetik yang disebut juga *arabesques*. *Arabesques* tak boleh

dibatasi pada jenis desain daun tertentu yang disempurnakan oleh kaum muslim. Ia bukan semata-mata pola dua dimensi abstrak yang menggunakan kaligrafi, bentuk geometris, dan bentuk tumbuhan yang modis. Dari estetis struktural itulah yang selaras dengan prinsip estetis teologi Islam (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:47).

#### B. Al-Quran Sebagai Model Artistik

Isi dan bentuk Al-Quran ini memberikan segenap karakteristik pembeda yang menunjukkan pola tak terbatas seni Islam. Al-Quran sendiri merupakan contoh yang mempengaruhi segenap kreasi seni dan sastra, seni visual (baik dekorasi maupun monument arsitektural), dan bahkan seni suara dan seni dalam gerak. Sebagai karya sastra, Al-Quran mempunyai pengaruh estetis dan emosional yang besar pada orang Muslim yang membaca bacaan Al-Quran (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:47).

#### C. Al-Quran Sebagai Ikonografi Artistik

Al-Quran bukan saja memberikan kepada peradaban Islam tentang ideologi yang diekspresikan dalam seninya. Al-Quran bukan hanya memberikan model kandungan dan bentuk artistik yang pertama dan terpenting, namun juga memberikan material terpenting bagi biografi seni Islam (Al-Faruqi dalam Baihaqi, 2012:47).

### **2.4.2. Kajian Keislamaan Terkait Tema**

Objek Rumah Kreasi Seni Rupa untuk Anak Jalanan di Bekasi ini merupakan rencana pembangunan untuk mengenalkan kesenian dan kebudayaan setempat. Kesenian dan kebudayaan setempat merupakan bagian dari tradisi dan ciri khas

masyarakat. Selain itu menampilkan unsur kesenian itu melalui bentuk bangunan maupun langgam yang digunakan. Rumah Kreasi Seni Rupa untuk Anak Jalanan di Bekasi ini menghasilkan suatu karya seni atau kerajinan tangan yang dapat di beli bagi para peminatnya. Dan menampilkan sebuah pertunjukan kesenian. Hubungan antara tema *association with performing art* dengan nilai keislaman dijelaskan di ayat Al-Qur'an Q.S Al Hujurat:13.

*“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling taqwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.” (QS. Al Hujurat:13)*

Ayat diatas menjelaskan tentang keuntungan dari beragamnya suku-suku, yakni untuk menjadi insan yang lebih baik setelah berinteraksi dengan berbagai perbedaan. Adanya perbedaan itu merupakan sebuah anugrah yang didapatkan langsung dari Sang Maha Kuasa. Dari perbedaan itu munculnya berbagai macam kebudayaan yang menunjukkan atau menampilkan suatu keindahan dalam bentuk kesenian yang dipertunjukan. Kesenian itu berupa tari-tarian, alunan musik tradisional, ukiran-ukiran khas, dan berbagai macam lainnya. Berbagai macam bentuk kesenian itu membentuk sebuah hubungan bersama antara pelaku dan penampilan dari seni yang dipertunjukan.

Pada bahasan kali ini mengambil nilai yang terkandung dalam sebuah tarian topeng. Sebuah tarian yang penarinya mengenakan sebuah topeng dalam tiap tariannya. Hal itu terkait dengan gerakan yang mengingatkan kita kepada Sang

Pencipta tanpa bermaksud menjauh. Topeng yang digunakan itu merupakan perlambangan dari berbagai macam watak manusia.

Tabel.2.9 penerapan tema terhadap keislaman

No	Unsur Pembentuk	Penerapan Desain	Nilai Keislaman
1	Pembabakan Pertama (Pengelanaan Tari Topeng dan Sosok Panji)	1. Kombinasi bentukan massa dan modifikasi atap dari elemen tadisi yang dinamis.	1. Terdapat hikmah bahwa setiap manusia didasari dengan nilai kebaikan dalam dirinya dan dapat hilang karena pengaruh lingkungan sekitar.
2	Pembabakan Kedua(Pengenalan sosok periang yang bernama Samba dengan awal mula dimulainya konflik)	2. Menggunakan bentukan lengkung yang patah, dengan garis tegas. Memakai bermacam pola yang berbeda dalam satu massa.	2. Terdapat hikmah dan pelajaran yaitu dalam kehidupan pasti ada cobaan dari Sang Pencipta yang dapat diatasi oleh hamba-NYA
3.	Pembabakan Ketiga (mengambil sosok dari Ruyang yang merupakan satu-satunya tokoh perempuan dalam cerita dan mengambil awal mula konflik cerita dimulai)	3. Memisahkan bentuk dasar massa dengan penerapan beberapa fungsi massa yang berbeda dengan pola yang berbeda namun memakai permainan warna yang sama.	3. Terdapat pelajaran dalam kehidupan sehari-hari, bahwa setiap manusia pasti memiliki cobaan dalam hidupnya dengan kemampuannya masing-masing.
4.	Pembabakan Keempat (mengambil sosok Tumenggung dan menceritakan solusi dari konflik yang terjadi)	4. Mengambil bentuk massa dari massa sekitarnya dengan menaruhnya pada bagian belakang tapak sebagai pendukung dari kawasan	4. Terdapat hikmah dalam setiap masalah dalam kehidupan terdapat sesuatu yang dapat menolong dalam menghadapi cobaan tersebut.
5.	Pembabakan Kelima (mengambil sosok Rahwana dan klimaks dari cerita tari topeng)	5. Pengaplikasi pada kawasan berupa sebuah zona terbuka yang dapat menampilkan berbagai macam acara di zona tersebut.	5. Banyaknya masalah dan cobaan yang telah dilalui dapat terselesaikan dengan baik jika caranya baik.

(sumber: <http://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/tari-topeng-lengger-tari-penyebar-agama-islam>)

## 2.5. Studi Banding

Dalam melakukan perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan, Jawa Barat di perlukan melakukan studi banding terhadap objek bangunan yang sama dalam lingkup fungsi bangunan dan pengguna bangunan. Studi banding ini dilakukan dengan maksud agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari objek bangunan yang menjadi objek studi banding. Selain melakukan studi banding terhadap objek sama, juga dilakukan studi banding terhadap objek dengan tema perancangan yang sama. Hal ini bertujuan untuk mengetahui prinsip-prinsip apa saja yang diterapkan dalam objek studi banding tersebut.

### 2.5.1. Studi Banding Objek

Objek yang digunakan sebagai studi banding Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan ialah Taman Ismail Marzuki (TIM). Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai Taman Ismail Marzuki (TIM).



Gambar. 2.12. Taman Ismail Marzuki (TIM)  
(sumber:<http://www.google.com/>)

### 2.5.1.1. Profil Objek

Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki yang banyak dikenal atau lebih dikenal dengan Taman Ismail Marzuki merupakan sebuah pusat kesenian dan kebudayaan yang berlokasi di Jl. Cikini Raya 73, Jakarta Pusat. Di TIM terdapat Institut Kesenian Jakarta (IKJ) dan Planetarium. Selain itu, TIM juga memiliki enam teater modern, balai pameran, galeri gedung arsip dan bioskop.

Acara-acara seni dan budaya dipertunjukkan secara rutin di pusat kesenian ini, termasuk pementasan drama, tari, wayang, musik, pembacaan puisi, pameran lukisan dan pertunjukan film. Berbagai jenis kesenian tradisional dan kontemporer, baik yang merupakan tradisi asli Indonesia maupun dari luar negeri juga dapat ditemukan di TIM. Nama pusat kesenian ini berasal dari nama pencipta lagu terkenal di Indonesia, Ismail Marzuki.

Taman Ismail Marzuki (TIM) dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk mendukung semua kegiatan seni dan budaya di Indonesia, diantaranya adalah:

Graha Bhakti Budaya (GBB) adalah gedung pertunjukan yang besar, mempunyai kapasitas 800 kursi, 600 kursi berada di bawah dan 200 kursi berada di balkon. Panggung GBB berukuran 15m x 10m x 6m. Gedung ini dapat dipergunakan untuk gedung pertunjukan konser musik, teater tradisional maupun modern, tari, film, dan dilengkapi dengan tata cahaya, sound sistem akustik, serta pendingin ruangan.



Gambar. 2.13 Graha Bhakti Budaya  
(sumber: <http://c0056906.cdn2.cloudfiles.rackspacecloud.com>)

Galeri Cipta II (GC II) merupakan ruang pameran yang lebih besar dari Graha Cipta III. Kedua ruang tersebut dapat dipergunakan untuk pameran seni lukis, seni patung, diskusi dan seminar, dan pemutaran film pendek. Gedung ini dapat memuat sekitar 80 lukisan dan 20 patung serta dilengkapi dengan pendingin ruangan, tata cahaya khusus, tata suara serta panel yang dapat dipindah-pindahkan.



Gambar. 2.14 Galeri Cipta II  
(sumber: <https://outoftheboxindonesia.files.wordpress.com/>)

Teater Kecil atau Teater Nusantara yang merupakan gedung pertunjukan yang mempunyai kapasitas untuk 200 orang. Gedung ini mempunyai banyak fungsi seperti seni pertunjukan teater, musik, pembacaan puisi, seminar, dll. Teater Kecil mempunyai ukuran panggung 10m x 5m x 6m. Gedung ini juga dilengkapi sistem akustik, tata cahaya dan pendingin ruangan.



Gambar. 2.15 Teater Kecil Taman Ismail Marzuki  
(sumber: <http://media-cdn.tripadvisor.com>)

Teater Halaman (Studio Pertunjukan Seni) dipersiapkan untuk pertunjukan seni eksperimen bagi seniman muda teater dan puisi, mempunyai kapasitas penonton yang fleksibel.

Plaza dan Halaman, TIM mempunyai area parkir yang cukup luas yang merupakan lahan serba guna dan dapat dipergunakan untuk berbagai pertunjukan kesenian open air.

#### **2.5.1.2. Tinjauan Arsitektural Pada Objek**

Taman Islamil Marzuki ini memiliki banyak nilai-nilai arsitektural yang biasa diambil dan biasa digunakan sebagai saah satu bahan dalam Rumah Kreasi

Seni Rupa Anak Jalanan di Bekasi. Berikut ini penjelasan mengenai tinjauan arsitektural pada Taman Ismail Marzuki.

#### A. Tatanan Massa Bangunan

Tatanan massa bangunan pada Taman Ismail Marzuki ini menyebar, hal ini karena banyaknya aktifitas yang terdapat di dalamnya, seperti pertunjukan seni dan budaya, pameran seni, dan aktifitas lainnya. Oleh karena itu bangunan ini memiliki banyak massa untuk memenuhi banyaknya aktifitas yang terdapat di dalam Taman Ismail Marzuki.



Gambar. 2.16 Tatanan Massa Bangunan TIM  
(sumber: [www.streetdirectory.com](http://www.streetdirectory.com))

#### B. Sirkulasi

Sirkulasi di Taman Ismail Marzuki ini di mulai dari *entrance* utama di jalan Cikini Raya. *Entrance* berupa gapura yang memiliki daya tarik sehingga pengguna jalan memperhatikannya. Selanjutnya sirkulasi di dalam arena Taman Ismail Marzuki didominasi oleh jalan beraspal untuk kendaraan yang menuju ke bangunan tertentu. Tempat parkir juga diletakan terpisah dan di tempatkan di setiap muka gedung. Hal ini karena fungsi dari Taman Ismail Marzuki yang banyak sehingga massa bangunan tersebar dan berbeda satu dari

lainnya sehingga dibutuhkan penghubung antar bangunan tersebut. Sirkulasi pejalan kaki di Taman Ismail Marzuki ini cukup menyejukan karena banyaknya pepohonan yang rindang serta nyaman untuk menelusurinya dengan berjalan kaki. Untuk sirkulasi para pengendara kendaraan kurang cukup, karena untuk akses parkir dan menuju keluar tidak memiliki pembatas.



Gambar. 2.17 Entrance TIM  
(sumber: <http://c0056906.cdn2.cloudfiles.rackspacecloud.com>)

### C. Interior

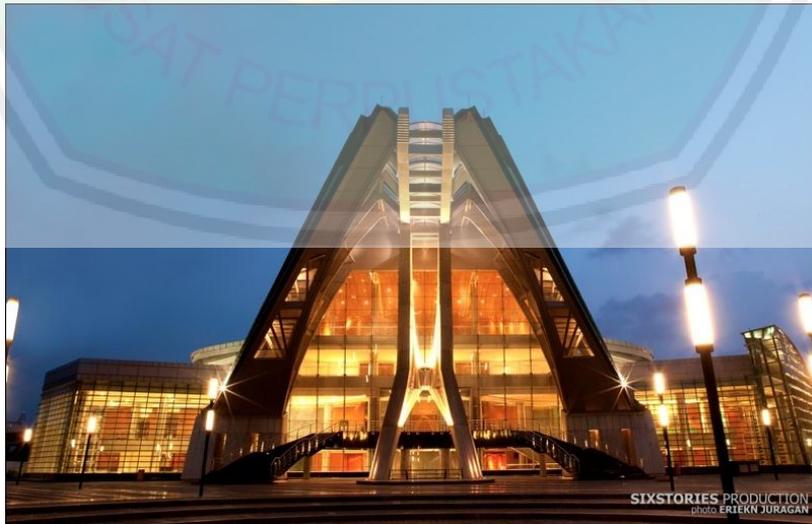
Interior pada Taman Ismail Marzuki ini dapat terlihat jelas pada bangunan Galeri Cipta II. Ruangan tersebut sangat sederhana dan praktis, banyak karya seni seperti lukisan dan patung ditata dengan rapi, untuk menimbulkan efek artistik karya seni itu disorot lampu, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Ruangan ini dapat memuat hingga 80 lukisan dan 20 patung yang juga dilengkapi dengan pendingin udara, tata cahaya yang khusus, dan tata suara serta panel yang dapat dipindah-pindahkan.



Gambar. 2.18 Interior Taman Ismail Marzuki  
(sumber: <https://nasionalisrakyatmerdeka.files.wordpress.com>)

#### D. Pencahayaan

Taman Ismail Marzuki ini menggunakan pencahayaan dengan sorotan lampu pada bidang yang diinginkan. Pencahayaan ini lebih efektif dibanding dengan pencahayaan pantulan yang menggunakan banyak lampu yang digunakan.



Gambar. 2.19 Pencahayaan Taman Ismail Marzuki  
(sumber: <http://archive.kaskus.co.id>)

### 2.5.1.3. Kesimpulan Studi Banding Objek

Dari paparan mengenai studi banding objek yang telah dijelaskan di atas maka dapat ditarik kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan pada objek Taman Ismail Marzuki, penjelasannya sebagai berikut:

Tabel. 2.9 Kesimpulan Studi Banding Objek

Kategori	Kelebihan	Kekurangan
Sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Peletakan parkir yang terpisah dan terletak di depan setiap gedung dapat memudahkan akses bagi para pengunjung.</li> <li>○ Pemaksimalan sirkulasi dengan parkir terpisah untuk menunjukkan fungsi utama dari tiap bangunan dalam kawasan TIM.</li> </ul>	Perletakan parkir yang terpisah membuat sirkulasi pejalan kaki tidak leluasa di dalam kawasan TIM.
Tatanan Massa	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tatanan massa yang terpisah mempunyai fungsi untuk menandakan bahwa fungsi tiap bangunan berbeda.</li> <li>○ Tatanan massa yang terpisah membuat kawasan dapat mempunyai area hijau.</li> </ul>	Tatanan massa yang terpisah membuat pejalan kaki tidak memiliki pedestrian yang baik.
Interior	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Penggunaan lampu sorot dalam bangunan tertentu membuat interior dalam bangunan terlihat artistik.</li> <li>○ Pemanfaatan tiap ruang dalam tiap bangunan mempunyai fungsi dan kegunaan yang baik tanpa adanya hiasan interior yang berlebihan.</li> </ul>	Kurangnya tanda atau permainan motif pada interior membuat kurang jelas untuk para pengunjung.
Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pada siang hari cahaya yang diterima tiap bangunan sangat baik dan pada malam hari</li> </ul>	Penggunaan lampu sorot langsung pada bangunan membuat bangunan kurang arsitektural.

	menggunakan lampu sorot untuk menerangi bangunan.	
--	---	--

(sumber: Analisis, 2015)

### 2.5.2. Studi Banding Tema

Rumah Kreasi Seni Rupa untuk Anak Jalanan di Bekasi ini menggunakan studi banding tema dari Negara Spanyol, yaitu House of Convexities. Berikut penjelasan mengenai House of Convexities

#### 2.5.2.1. Profil Objek

House of Convexities adalah rumah dua tingkat yang dirancang dengan menggunakan tarian tradisional Spanyol sebagai inspirasinya. Tarian tersebut adalah *Flamenco*. Flamenco mengilhami garis bangunan yang bermain dengan prespektif dan ringan sepanjang transisi pengguna.

#### 2.5.2.2. Tinjauan Prinsip *Association With Performing Art* Objek

House of Convexities ini dirancang dengan menggunakan tema *Association With Performing Art Architecture* yang menjadi acuannya adalah tarian tradisional Spanyol, *Flamenco*. Berikut ini penjelasan mengenai penerapan prinsip *Association With Performing Art* pada bangunan House of Convexities.

##### A. Gerak

Gerak dalam arsitektur berarti mengalami perubahan waktu ruang. Hal tersebut bisa dimunculkan pada pola yang dinamis, sequen, pengulangan dan gradasi. Pada House of Convexities ini dapat terlihat dari permainan lengkungan dinding dan shading yang berpola garis-garis. Lengkungan dinding yang terkena cahaya yang masuk melalui celah di antara shading

menghasilkan suatu cahaya yang indah di dinding, cahaya tersebut terus bergerak dan tidak pernah menghasilkan pola yang terulang sama dua kali.



Gambar. 2.20 Interior House of Convexities  
(sumber: <http://build-magazin.de>)

#### B. Narasi

Narasi dalam arsitektur bila ditransformasikan dalam pergerakan, seperti pada sirkulasi dan ornamentasi. Kurva yang putih di rumah ini berfungsi untuk menangkap dan menggambarkan pengalaman indah dalam tarian Flamenco. Busur dan lengkungan di dinding dan langit-langit memberikan getaran yang mirip dengan perasaan orang yang sedang menonton wanita cantik sedang memutar rok dan tubuh. Salah satu aspek indah dari rumah ini berupa efek lambaian dari lampu dan bayangan ketika mereka bergerak melawan garis sempit bergelombang di langit-langit. Penekanan pada lampu dan bayangan digunakan diseluruh rumah, hal itu dapat menambah keindahan pada kurva yang sebenarnya. Ornamentasi

pada bangunan ini sendiri berupa shading dengan motif garis-garis yang berfungsi menfilter cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan. Motif bergaris vertikal putus-putus juga terdapat pada dinding interior yang berfungsi sebagai point of interest.



Gambar. 2.21 Salah Satu Ruang House of Convexities  
(sumber: <http://www.designbuzz.com>)

### C. Ekspresi

Ekspresi dalam arsitektur dapat diterjemahkan sebagai kebebasan dalam mengolah bentuk yang diperoleh dari persepsi, suasana dan gaya bangunan. Seperti dalam tarian Flamenco, tubuh menyebar ruang dan bergerak melalui artikulasi tanpa potensi, mendefinisikan kekosongan atau menafsirkan banyak kemungkinan yang bergerak di dalamnya, tetapi juga tajam dan tepat. Seperti rahasia yang bercahaya, tertutup tetapi terbuka untuk banyak kemungkinan. Sebuah badan dalam tubuh lain, ditanguhkan dan berkesinambungan dalam lintasan lengkungnya. Seperti tarian Flamenco, perkembangan gerakan dan semangat, dibuat nyata secara langsung berturut-turut. Kebebasan bentuk tersebut memberikan persepsi

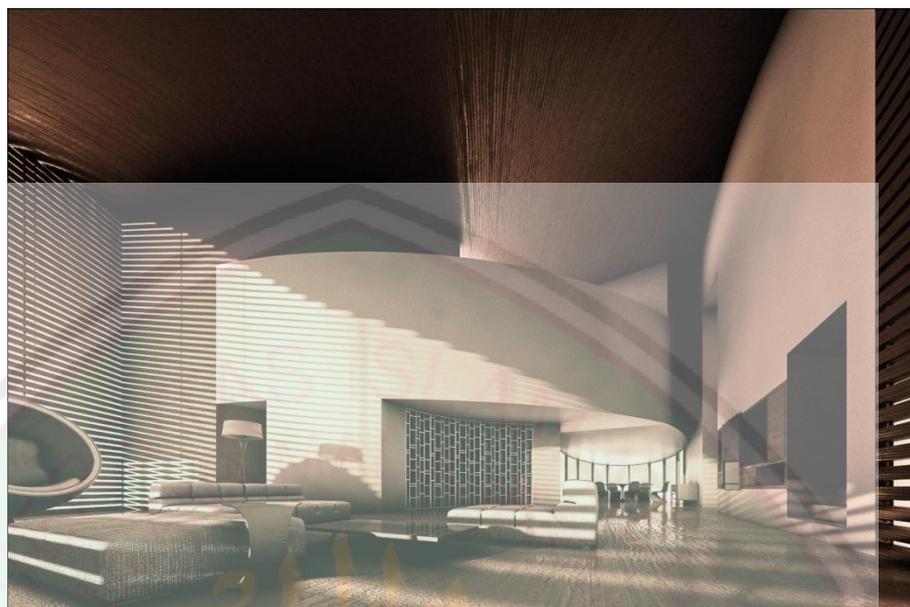
yang luas pada penikmatnya, selain itu suasana dan gaya bangunan yang elegan memberikan perasaan yang tenang pada penghuni rumah.



Gambar. 2.22 Tampak House of Convexities  
(Sumber: <http://www.infoteli.com>)

#### D. Irama

Irama dalam arsitektur bisa berupa pengulangan gerak secara terus menerus. Diperoleh dari pengulangan garis, transisi, gradasi dan oposisi. Rumah Convexities menggunakan banyak kurva sebagai bagian utama dari bentuknya, baik di eksterior, interior maupun di langit-langitnya. Desain ini terinspirasi dari pengalaman yang kaya akan budaya asal Spanyol, Flamenco yang penuh gairah akan musik. Pengulangan garis pada ornamentasi dinding dan shading yang dipadukan dengan bentuk kurva menghasilkan suatu Irama yang indah.



Gambar. 2.23 Permainan Kurva House of Convexities  
(Sumber: <http://upscalelivingmag.com>)

### 2.5.2.3. Kesimpulan Studi Banding Tema

Dari paparan mengenai studi banding tema yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan objek House of Convexion sebagai berikut:

Tabel. 2.10 Hasil Analisis House of Convexities, 2015

No.	PRINSIP	KELEBIHAN	KEKURANGAN
1	Gerak	Penggunaan bentukun lengkungan pada dinding yang dikombinasikan dengan cahaya yang masuk melalui celah-celah shading memberikan kesan cahaya yang menari.	Penggunaan bentuk yang dinamis dengan perpaduan material yang bersifat kaku tidak dapat memaksimalkan efek dinamisnya.
2	Narasi	Penggambaran narasi diterapkan melalui garis yang terdapat di dinding bangunan, dengan memakai efek getaran yang seakan-akan menyaksikan penari Flamenco yang sedang	Kurangnya variasi dalam penggambaran narasi pada objek.

		menari.	
3	Ekspresi	Ekspresi flamenco dituangkan dengan memberikan penafsiran yang luas pada penikmat yaitu dengan menggunakan dinding bangunan.	Permainan ekspresi seharusnya dapat lebih ditonjolkan dengan elemen pada bagian bangunan yang lain.
4	Irama	Penggunaan garis pada dinding dan langit-langit yang dipadukan dengan bentukan kurva.	Babak-babak pada tarian Flamenco kurang terlihat di dalam bangunan

(Sumber: Analisis,2015)

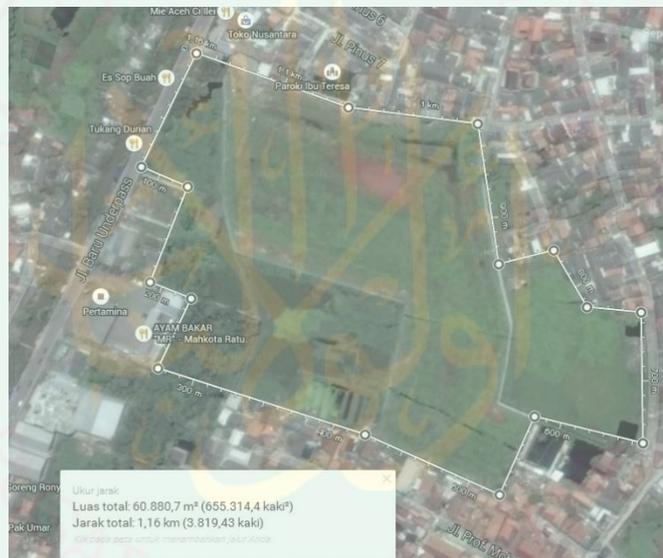
### 2.5.3. Gambaran Umum Lokasi

Lokasi perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa untuk anak jalanan ini terletak di Jalan Baru Underpass, Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat. Kondisi Topografi kota Bekasi dengan kemiringan antara 0 – 2 % dan terletak pada ketinggian antara 11m – 81m di atas permukaan air laut. Lokasi dipilih untuk menyesuaikan kondisi fungsi utama bangunan. Tapak cukup strategis berada pada pinggir jalan utama dengan luas muka jalan 80m. Karena tapak yang merupakan sebuah sanggar dengan bentuk Rumah Kreasi serta menjadi objek wisata, dengan luas lahan ±6,5 ha dan berada di pusat kota Bekasi, menjadikan tapak ini sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.

Berikut paparan lebih lanjut mengenai kawasan ini menurut RDRTK Kota Bekasi tahun 2010.

- Fungsi Utama : Kawasan kesenian dan kebudayaan
- Fungsi tambahan : Pelayanan umum berupa terminal Bekasi
- Intensitas Kegiatan : Sedang – Tinggi
- Fungsi yang dilarang : Industri

- Skala Pelayanan : Nasional
- Syarat :
  1. Bangunan harus sesuai dengan intensitas bangunan (KDB, KLB, GSB, dan TB) yang ditetapkan.
  2. Luasan lahan yang terbangun maksimum adalah 20% dari luas tapak.



Gambar.2.24 Peta Lokasi  
(Sumber: google.co.id/maps)

Dari penjabaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa lokasi tapak sangat strategis untuk dibangun sebuah Rumah Kreasi Seni Rupa untuk Anak Jalanan, hal ini sesuai dengan tujuan awal perancangan, yaitu memwadhahi para anak jalanan untuk berkreasi di tempat yang tepat dengan bimbingan dari para ahli. Selain dekat dengan aktivitas angkutan umum, lokasi ini tidak pernah sepi, sehingga dapat mengenalkan kesenian dan kebudayaan setempat.

## **BAB. III**

### **METODE PENELITIAN**

Proses merancang membutuhkan suatu metode atau runtutan langkah-langkah kerja untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan idenya. Metode dalam merancang Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan ini dimulai dari penjelasan deskriptif mengenai objek rancangan dan penjelasan yang menjadi ide awal perancangan, mengenai kesenian dan kebudayaan. Adanya fakta-fakta nyata di lapangan ini, dikembangkan berdasarkan literatur untuk mendapatkan solusi dari permasalahan berupa sebuah rancangan. Tinjauan lebih lanjut mengenai metode penelitian rancangan akan dipaparkan lebih lanjut pada uraian berikut ini.

#### **3.1 Pencarian Ide/Gagasan Perancangan**

Pencarian ide/gagasan perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan ini melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut.

1. Ide/gagasan perancangan berawal dari pengamatan tentang beberapa karya seni anak jalanan yang bermunculan di setiap sudut kota. Karya seni yang seharusnya bernilai tinggi itu menjadi tidak bernilai dan mengganggu pemandangan perkotaan. Sangat diperlukannya sebuah wadah untuk memberikan karya seni itu sebuah tempat yang layak dan akan memberikan sebuah nilai pada karya seni.
2. Ide/gagasan perancangan dikembangkan dengan data dan informasi dari berbagai macam media yang bersangkutan dengan rancangan.

## 3.2 Permasalahan dan Tujuan

### A. Permasalahan

1. Sebuah karya seni sering sekali terabaikan oleh masyarakat yang tidak peduli akan nilainya yang terkandung. Pemerintah hanya sedikit terlibat dengan bidang kesenian dan kebudayaan.
2. Rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini menggunakan tema *asociation with perfoming art* yang memiliki kesulitan dalam penerapan ke dalam rancangan
3. Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini sebagai wadah untuk membuat, memproduksi, dan menghasilkan karya seni baru dan adanya pameran seni skala nasional untuk mengadakan perkembangan dan berbagi.

### B. Tujuan

1. Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini mampu mewadahi semua karya seni rupa dan karya seni pertunjukan dari para anak jalanan dalam pengapresiasian yang mereka terapkan.
2. Untuk dapat menghasilkan rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan dengan kebudayaan setempat yang berhubungan dengan menimbulkan kesan baru.
3. Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini dapat menjadi sumber acuan hidup para anak jalanan dan menjadi sebuah objek wisata bagi para pengunjung.

### 3.3 Batasan

Batasan objek perancangan adalah fasilitas untuk pengembangan bakat dan minat dalam kreasi jenis karya seni rupa dan seni pertunjukan. Batasan tema perancangan yakni menggunakan *Association With Performing Art*. Sedangkan batasan lokasi perancangan berada di lingkup lingkungan yang mendukung untuk kegiatan seni.

### 3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebelum merancang suatu objek sangat diperlukan, dalam pengumpulan data primer maupun data sekunder. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai deskripsi objek, kategorinya, jenis-jenis fasilitas yang dibutuhkan serta standa-standar perancangannya. Data-data yang diperoleh dari beberapa sumber literatur dan beberapa media yang dikumpulkan dan dikaji kesesuaiannya dengan kebutuhan objek Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan di Bekasi. Pengumpulan data terbagi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder.

#### 3.4.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber. Berikut ini uraian mengenai pengambilan data-data primer dengan dokumentasi dan catatan.

##### A. Data Tapak

Data tentang tapak diperlukan untuk mendukung perancangan agar memenuhi persyaratan daerah setempat.

1. Data eksisting berupa batas tapak, sirkulasi, kebisingan, view dan vegetasi dari hasil survey tapak.

2. Dokumentasi berupa foto yang didapat ketika melakukan observasi tapak.

### **3.4.2 Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari literatur yang berupa media cetak maupun media elektronik.

#### **A. Data Tapak**

##### **1. Data RTRW Kota Bekasi**

Data RTRW merupakan data mengenai ketentuan umum pembangunan yang diterapkan oleh pemerintah daerah Kota Bekasi, data tersebut diantaranya meliputi, Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Luas Bangunan (KLB), Garis Sepadan Bangunan (GSB).

##### **2. Peta Garis**

Data eksisting berupa Peta Garis diperlukan untuk penentuan luas tapak, orientasi tapak, bentuk tapak dan topografi tapak. Pengumpulan data ini didapatkan melalui instansi yang terkait.

#### **B. Data Objek**

Data objek mengenai Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan sebagai berikut:

1. Data mengenai pengertian objek, fungsi objek dan klasifikasi objek.
2. Data terkait fasilitas utama, sekunder dan penunjang, berupa tatanan massa, standar ruang dan jenis material yang digunakan.

### C. Data Tema

Data tema digunakan sebagai acuan konsep dalam melakukan rancangan, data tersebut berupa:

1. Definisi tema, menyangkut pengertian secara umum dan khusus yang diperoleh dari literature dan ditulis oleh pakar tema, menyangkut *association with performing art*.
2. Prinsip tema, yaitu data mengenai klasifikasi tema dan penerapannya pada sebuah bangunan.

#### 3.5 Data Kajian Integrasi Keislaman

Data kajian keislaman bertujuan untuk menghubungkan kelayakan fungsi bangunan secara islam, dengan menggunakan ayat-ayat Al-Quran yang ditafsirkan maknanya untuk dijadikan sebagai landasan dalam merancang.

#### 3.6 Data Studi Banding

Data studi banding meliputi studi banding objek dan studi banding tema. Data studi banding objek adalah data yang dijadikan sebagai pembanding dalam terapannya sebagai fungsi bangunan sebagai sebuah pusat pembelajaran seni rupa, sedangkan data studi banding tema merupakan data yang digunakan untuk pembanding dalam penerapan tema *association with performing art* untuk dijadikan salah satu sumber acuan.

#### 3.7 Analisis Data

Proses analisis dilakukan pada 3 pembahasan yaitu kawasan sebagai lokasi tapak, objek yang akan dirancang dan tema yang akan diterapkan.

## 1. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan dengan melihat berdasarkan kelebihan dan kekurangan tapak dengan menyesuaikan kebutuhan fasilitas dan fungsi untuk menghasilkan solusi. Analisis tapak meliputi perencanaan zonasi, kontekstual elemen, hystorical dan lingkungan.

## 2. Analisis Fungsi

Analisis fungsi diperlukan untuk mencapai standar kebutuhan ruang dengan mempertimbangkan fungsi dan aktivitas yang ada dalam objek rancangan, analisis ini disajikan dalam bentuk tabel dan diagram hubungan ruang.

## 3. Analisis Aktifitas

Analisis aktitas dilakukan untuk mencapai kenyamanan pengguna dengan mempertimbangkan perilaku dan aktifitas yang terbentuk dalam objek rancangan. Analisis aktifitas akan menghasilkan persyaratan ruang.

## 4. Analisis Ruang

Analisis ruang meliputi data-data karakteristik khusus ruang, dimensi, perabot, layout ruangan dan sirkulasi dalam ruangan.

## 5. Analisis Bentuk

Analisis bentuk diterapkan dengan mengkombinasikan antara kesesuaian dengan tapak, fungsi objek rancangan, dan karakter dari tema *Association with Perfoming Art*. Analisis bentuk akan menghasilkan pola dasar dalam objek seperti penataan massa dan pembentukan tunggal rancangan.

## 6. Analisis Struktur

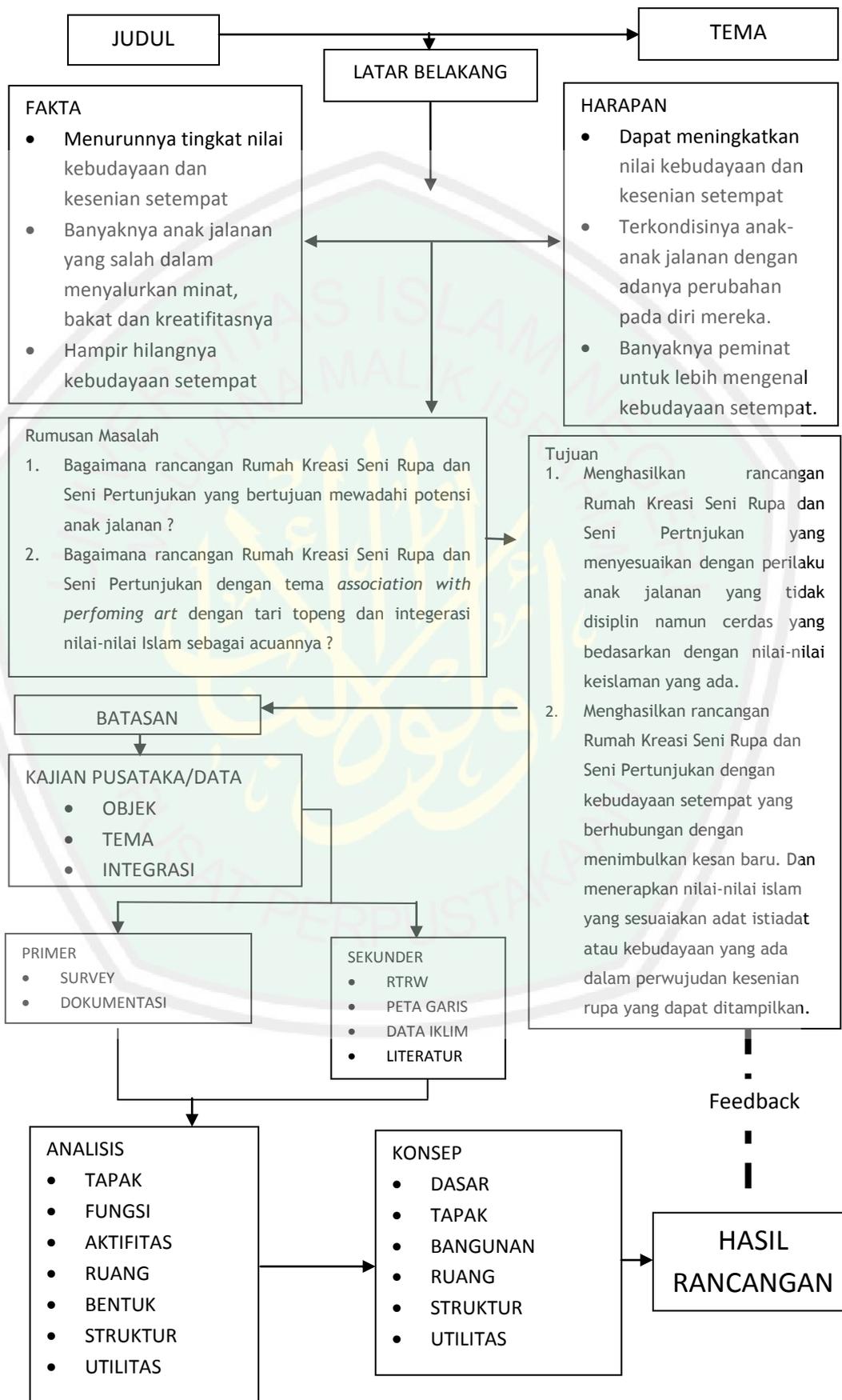
Analisis struktur berkaitan untuk memperhatikan kelayakan bentuk bangunan terhadap kondisi geografis tapak. Analisis struktur meliputi kelayakan struktur penopang dan struktur penayang dari segi bahan dan teknologi yang digunakan.

## 7. Analisis Utilitas

Analisis ini meliputi sistem utilitas vertical dan horizontal, mulai dari Penyediaan Air Bersih, Drainase, Pembuangan Limbah, Sistem Jaringan Listrik, Sistem Komunikasi dan Sistem Keamanan.

### 3.8 Sintesa/Konsep

Sintesa didapatkan dari penggabungan solusi yang telah didapatkan dalam proses analisis. Sintesa merupakan konsep dasar untuk dijadikan pedoman untuk menghasilkan rancangan, sintesa tersebut berupa Konsep Tapak, Konsep Ruang, Konsep Bentuk, Konsep Struktur dan Konsep Utilitas.



## BAB IV

### ANALISIS PERANCANGAN

#### 4.1. Latar Belakang Pemilihan Tapak

##### 4.1.1 Dasar Pemilihan Tapak

Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan, yang nantinya dijadikan tempat untuk pembelajaran sekaligus objek wisata yang berskala regional maka pemilihan lokasi tapak harus sesuai dan mendukung dari fungsi bangunan tersebut. Dalam perencanaan sarana dan prasarana Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar perancangan nantinya dapat berfungsi dengan baik. Berikut merupakan syarat-syaratnya:

1. Kemudahan pencapaian bagi pengunjung.
2. Terletak tidak jauh dari kawasan pendidikan.
3. Terletak tidak jauh dengan jalan raya primer dan sekunder.
4. Berdekatan dengan permukiman atau rumah tinggal masyarakat umum.

Berdasarkan syarat-syarat yang dapat menjadi pertimbangan tersebut, ada beberapa lokasi yang sesuai, namun kurang memadai untuk luasan lahan. Oleh karena itu tapak yang dipakai terletak sedikit jauh dari pusat kota.

##### 4.1.2. Potensi dan Permasalahan Kawasan

1. Strength (Kekuatan)

Tempatnya strategis, yang mempunyai akses langsung ke jalan raya, dapat membuat tampilan bangunan terlihat langsung. Lahan yang

merupakan lahan pertanian dapat menambahkan suasana tradisional yang disampaikan.

## 2. Weakness (Kelemahan)

Berdasarkan data Kota Bekasi, hanya ada beberapa pusat kebudayaan. Tapak ini berdekatan dengan kawasan yang belum jelas identitasnya untuk disebut kawasan perumahan atau pertokoan. Suhu pada tapak yang panas dan dapat berubah seketika, membuat pengolahan lanskap sangat diperlukan dalam perancangan ini.

## 3. Oppoturnities (Peluang)

Potensi yang dimiliki dari daerah ini adalah penduduk asli yang sangat ramah walaupun dari berbagai daerah dan suku di Indonesia. Tapak yang tidak jauh dari kawasan persawahan dan pertokoan.

## 4. Threats (Ancaman)

Selain dari beberapa potensi dan peluang yang ada, kawasan ini tidak luput dari beberapa ancaman, selain dari kondisi alam yaitu terkait dengan:

### 1. Iklim

Cuaca dan suhu daerah Bekasi memang tidak menentu, pada siang hari suhu bisa mencapai 33' C dan pada malam hari bisa mencapai 22'C.

### 2. Keamanan

Banyak terjadi kecelakaan lalu lintas akibat para pengendara yang mengendarai kendaraanya dengan sangat kencang.

Tabel. 4.1 Deskripsi Kawasan

<b>1. Nama objek</b>	<b>Rumah Kreasi Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan</b>
<b>2. Lokasi</b>	Jalan Baru Underpass Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat
<b>3. Jenis Tapak</b>	Lahan kosong
<b>4. Deskripsi Tapak</b>	Merupakan sebuah persawahan yang kurang terawat
<b>B. Daya Tarik Alam</b>	
<b>1. Daya tarik utama</b>	Suasana dan keindahan persawahan
<b>2. Keragaman daya tarik</b>	Suasana keindahan alam, keunikan masyarakat.
<b>C. Nilai Sumberdaya</b>	
<b>1. Ketersediaan ruang terbuka yang alami</b>	Terdapat lahan kosong yang cukup bisa difungsikan sebagai ruang terbuka
<b>2. Nilai atraksi (variasi daya tarik).</b>	Terdapat berbagai macam pertokoan dan <i>greenhouse</i>
<b>3. Nilai keunikan</b>	Terdapat dua akses untuk menuju lahan
<b>4. Tingkat ketersediaan atraksi.</b>	Masih sangat terbatas sehingga harus ditambahkan.
<b>5. Nilai kelangkaan</b>	Kegiatan rutinitas warga setempat.
<b>D. Aksesibilitas</b>	
<b>Kualitas jalan menuju objek</b>	Sangat Baik
<b>Kualitas jalan dalam objek</b>	Jalan Kendaraan dan Jalan Setapak
<b>Ketersediaan transportasi.</b>	Baik

<b>Kemudahan pencapaian (waktu tempuh dan ketersediaan rambu-rambu petunjuk arah).</b>	<b>Mudah dicapai dengan kendaraan pribadi dan transportasi lainnya</b>
--	--

**E. Sarana dan Prasarana**

- |  |  |
|--|--|
| <b>1. Jalan</b>                          | <b>Beraspal, dengan kualitas jalan yang sangat baik.</b> |
| <b>2. Hotel dan penginapan</b>           | <b>Belum ada</b>   |
| <b>3. <i>Information Center</i></b>      | <b>Ada</b>   |
| <b>4. Warung makan</b>                   | <b>Cukup banyak</b>                                      |
| <b>5. Sarana Pendidikan</b>              | <b>Belum ada</b>   |
| <b>7. Air bersih</b>                     | <b>Masih menggunakan metode tradisional dan PDAM</b>     |
| <b>8. Listrik</b>                        | <b>Sudah tersedia</b>                                    |
| <b>9. Tempat sampah</b>                  | <b>Sudah ada tempat penampungan sampah</b>               |
| <b>10. Toko cinderamata</b>              | <b>Belum ada</b>   |
| <b>11. Telp/HP</b>                       | <b>Sinyal HP sangat baik (semua operator)</b>            |
| <b>12. Bank dan <i>money changer</i></b> | <b>Sudah ada</b>   |
| <b>13. Kantor pos</b>                    | <b>Sudah ada dan tidak jauh dari tapak</b>               |
| <b>14. Warnet</b>                        | <b>Sudah ada dan tidak jauh dari tapak</b>               |

**G. Permasalahan**

<b>Permasalahan mendasar yang perlu diperhatikan dan perlu segera ditangani</b>	<b>Identitas dalam wilayah tersebut, karena disana ada beberapa perumahan dan pertokoan, seharusnya lebih ditekankan menjadi kawasan pertokoan.</b>
---	---

**Rumah-rumah liar yang terbangun di area tapak.**

<b>Permasalahan jangka panjang yang mungkin muncul</b>	<b>Kerusakan kualitas lingkungan akibat pengembangan yang tidak terkendali.</b>
--	---

Sumber : analisis & survey 2015

### 4.1.3. Tanggapan Terhadap Potensi dan Permasalahan Kawasan

Ada beberapa arahan yang perlu dikembangkan, yaitu arahan sirkulasi system, pengembangan kegiatan, pengembangan sarana, dan penataan tapak.

## 4.2. Data Eksisting Tapak

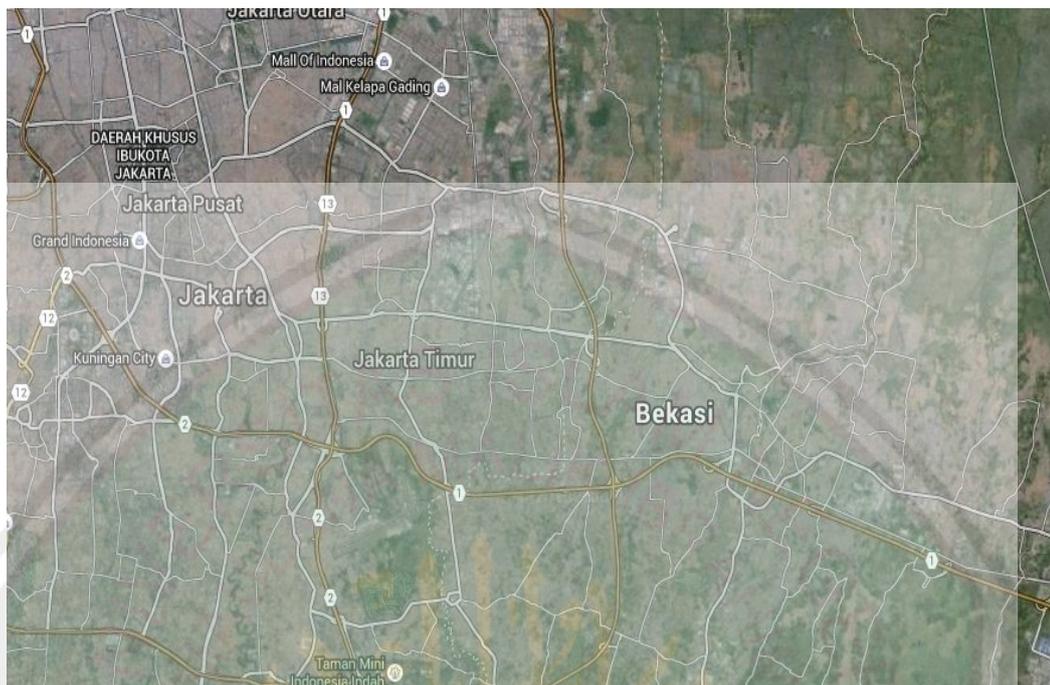
Lokasi terletak di Jalan Baru Underpass Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat. Kondisi Topografi kota Bekasi dengan kemiringan antara 0 – 2% dan terletak pada ketinggian antara 11m – 81m di atas permukaan air laut. Lokasi dipilih untuk menyesuaikan kondisi fungsi utama bangunan. Tapak cukup startegis berada pada pinggir jalan utama dengan luas muka jalan 12m. Karena tapak yang merupakan sebuah lahan kosong yang dulunya digunakan untuk bertani, dengan bentuk bersudut, dengan luas lahan 60.880,7 m<sup>2</sup>/ 6.1 ha dan berada di pusat kota Bekasi, menjadikan tapak ini sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.

Lahan ini yang merupakan sebuah area persawahan, karena ketidakpedulian masyarakat dan ketidaktahuan masyarakat pendatang, maka lahan ini sekarang kurang mendapatkan perawatan dan pengelola lahan. Memiliki potensi yang dalam pencapaian yang baik dan sangat dekat dengan terminal Bekasi, lahan ini tidak di manfaatkan dengan baik oleh pemerintah setempat.

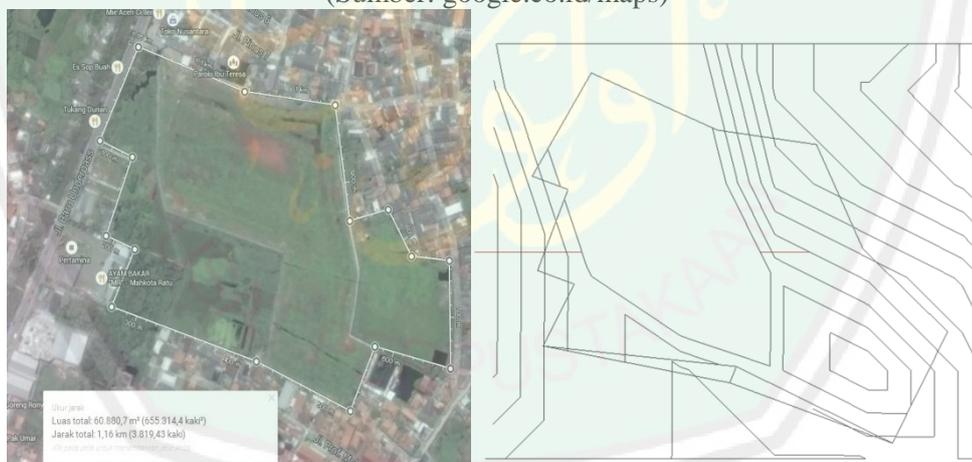
### 4.2.1. Bentuk dan Dimensi Tapak

Luas lahan : 60.880,7 m<sup>2</sup>

Hak milik : pemerintah Bekasi



Gambar. 4.1 Lokasi Tapak  
(Sumber: google.co.id/maps)



Gambar. 4.2 Lokasi dan Gambaran Tapak  
(sumber: google.co.id/maps)

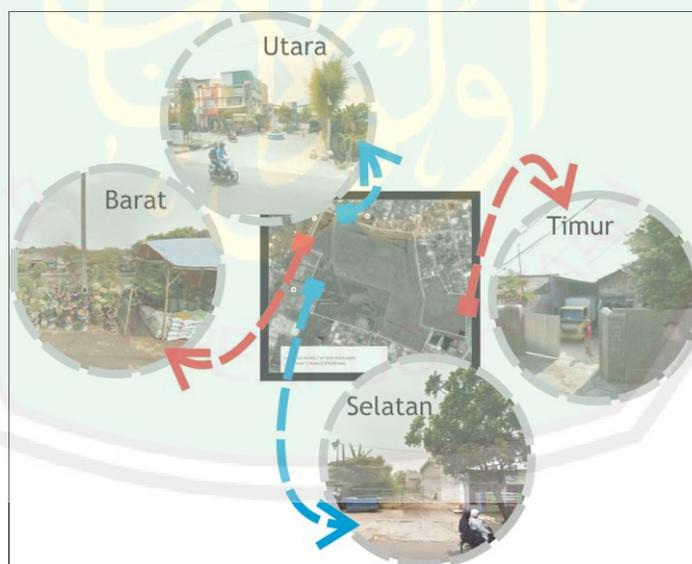
#### 4.2.1.1. Kondisi Lingkungan

Tapak ini berada di daerah Kota Bekasi yang termasuk daerah dengan tingkat keramaian sedang. Tapak ini berbatasan langsung dengan pertokoan pada

sebelah utara, jalan raya pada sebelah barat, permukiman warga pada sebelah timur dan selatan. Keadaan suhu pada tapak dapat mencapai 33°C pada siang hari dan 24°C pada malam hari.



Gambar. 4.3 Akses Menuju Tapak  
Sumber: (Dokumentasi, 2015)



Gambar. 4.4 Batas Tapak  
Sumber: (Dokumentasi, 2015)

### 4.3. Analisis Tapak

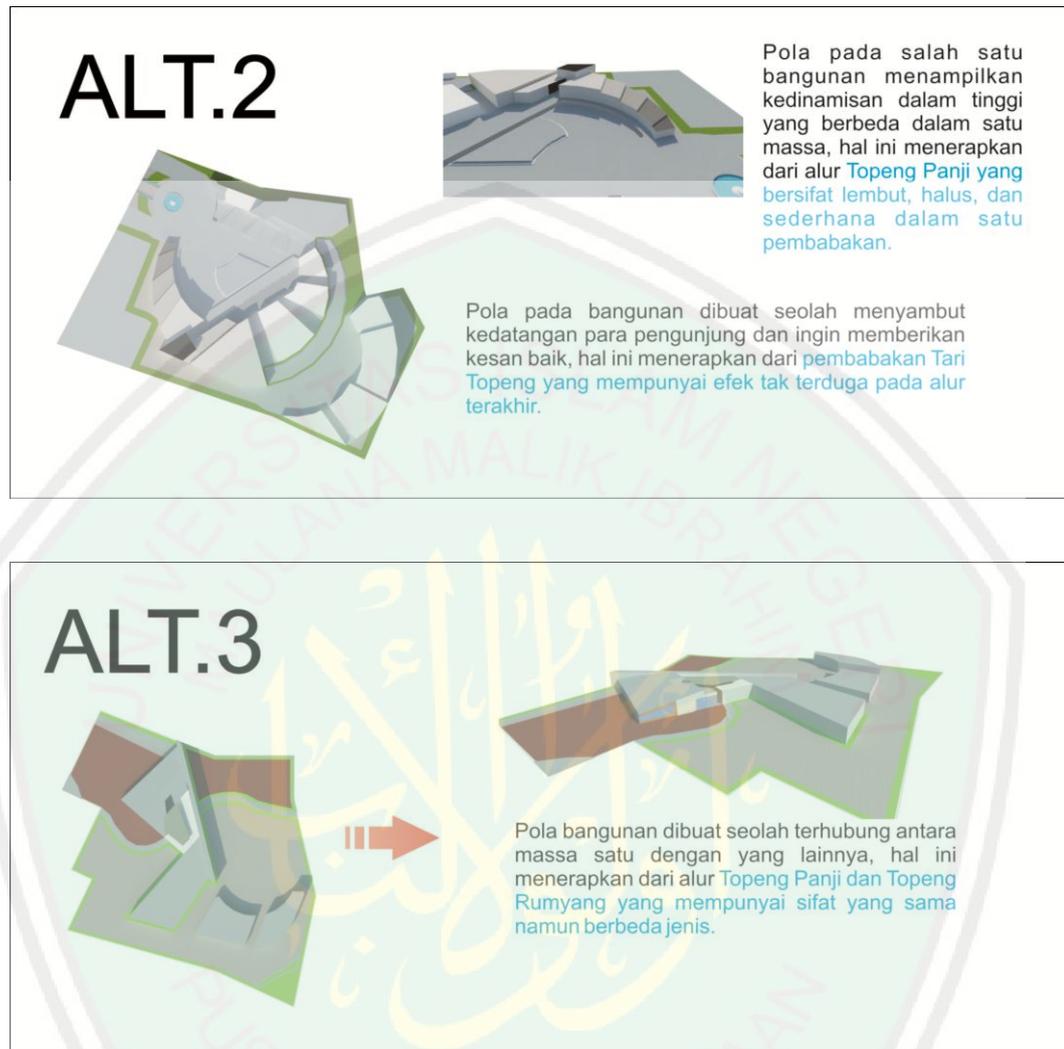
Analisis tapak merupakan proses identifikasi dari hasil data eksisting yang telah diperoleh diawal. Proses analisis tapak ini juga merupakan proses evaluasi

dari setiap faktor-faktor, masalah, ataupun potensi yang ada pada tapak. Proses evaluasi tersebut tentunya diperoleh dari mempertimbangkan beberapa hal yang bersangkutan dengan objek perancangan dan kondisi lingkungan sekitar. Sehingga diharapkan oada akhir proses analisis tapak ini merupakan hasil maksimal dengan pertimbangan yang baik dari penilaian kelebihan dan kekurangan yang telah dianalisis berdasarkan keputusan yang sangat baik.

#### 4.3.1. Pola Tataan Massa

Analisis pola tatanan massa bertujuan untuk mengetahui penzoningan ruang-ruang tapak dan perletakan ruang kedalam tapak yang sesuai dengan objek dan tema rancangan.





Gambar. 4.5 Analisis Perletakan Massa  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.2. Sirkulasi

Sirkulasi dalam perencanaan bangunan merupakan sebuah proses perencanaan yang sangatlah penting karena jika perencanaan sirkulasi tidak baik maka akan mengganggu kenyamanan pengguna dan akan terjadi ketidakteraturan pengguna dalam beraktivitas.



Gambar. 4.6 Analisis Sirkulasi  
(Sumber: Analisis 2015)

### 4.3.3. Vegetasi

Analisis vegetasi dalam perancangan bertujuan untuk mengetahui tatanan vegetasi pada tapak dan pemilihan pada tapak yang sesuai dengan objek dan tema perancangan.

**ALT.1**



Menggambarkan alur **Topeng Rahwana** yang kepincut oleh karakter wanita dalam **Tari Topeng** (Kepincut/Tertarik pada hal positif) yang diperlihatkan pohon yang mengarah ke satu tempat.

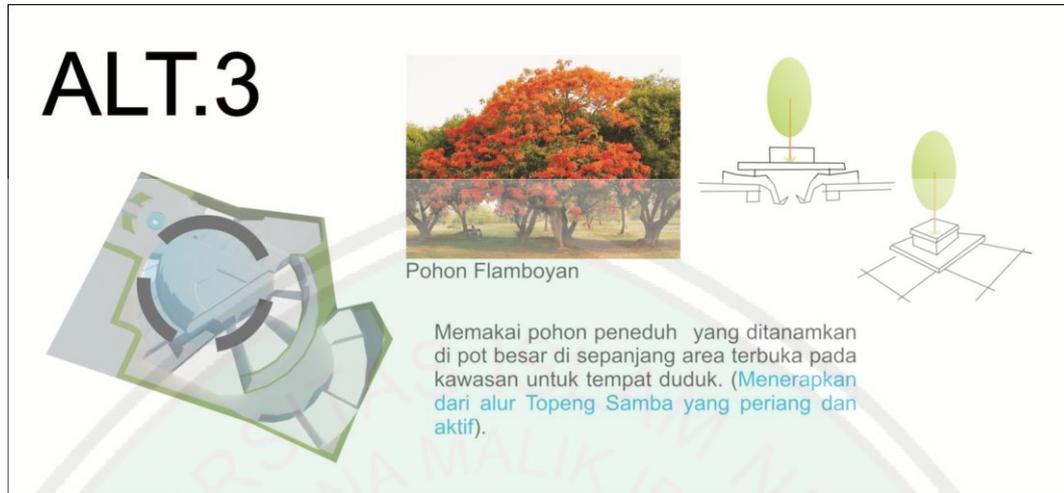
Dadap Merah Erithrina

**ALT.2**



Menggambarkan **babak Tumenggung yang tangguh** (Memberikan contoh suri tauladan yang baik) yang diperlihatkan pohon yang berpasangan di setiap pedestrian.

Pohon Cemara  
+  
Pohon Peneduh

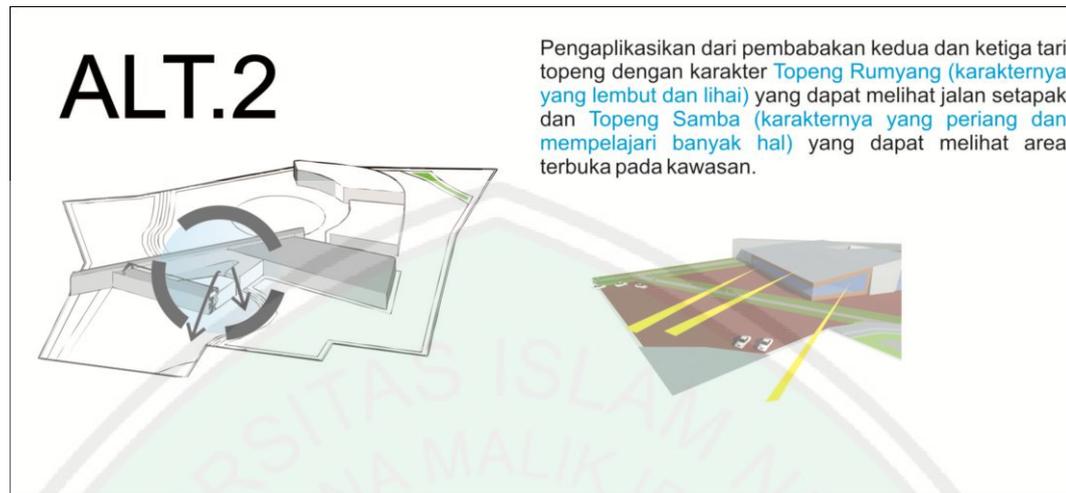


Gambar. 4.7 Analisis Vegetasi  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.4. View Dari Dalam Keluar

Ketepatan dalam perencanaan view dari dalam keluar bertujuan menarik perhatian dari pengguna. Untuk menikmati pemandangan di area tapak dan di sekitar tapak. Keseimbangan faktor alami dari tapak akan menjadi pemandangan yang menarik dari dalam bangunan.





Gambar. 4.8 Analisis View Dalam Keluar  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.5. View Dari Luar Kedalam

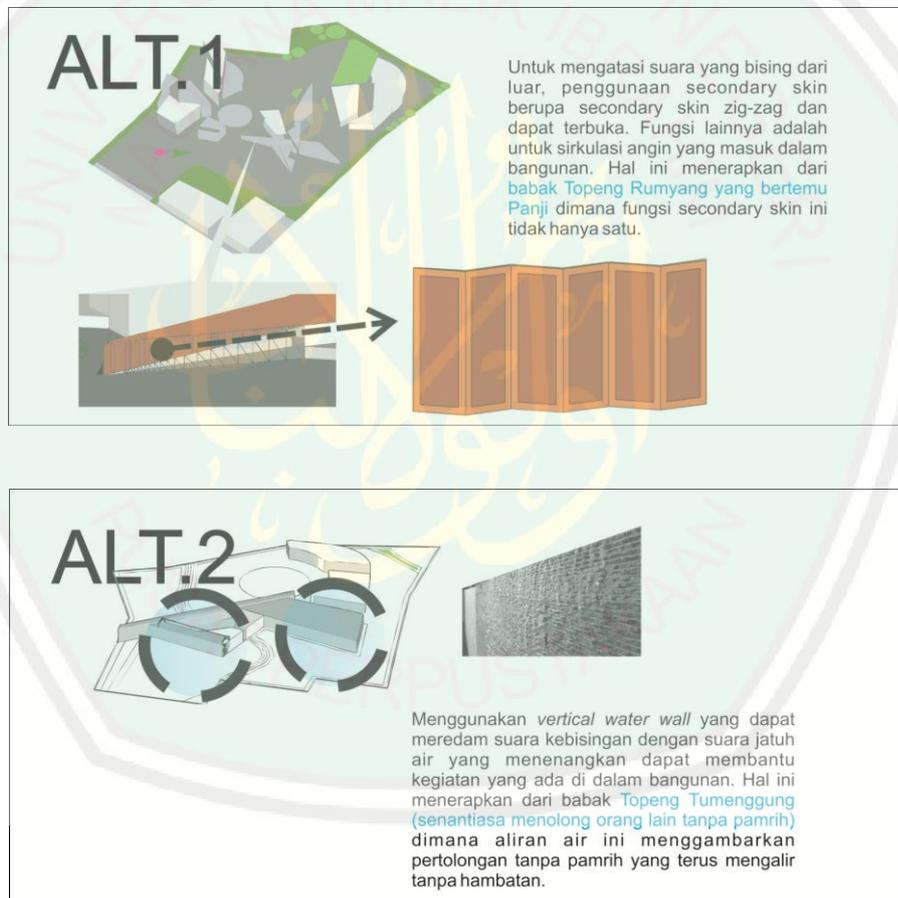
Perencanaan view dari luar kedalam bertujuan agar dapat menarik perhatian masyarakat luar untuk memasuki kawasan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini. Hal ini dapat juga berfungsi sebagai penanda sirkulasi bagi pengunjung (masyarakat) dan pengguna untuk menikmati pemandangan kawasan ini.



Gambar. 4.9 Analisis View Luar Kedalam  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.6. Kebisingan

Kebisingan merupakan salah satu aspek yang harus diolah dalam perencanaan bangunan, karena akan mempengaruhi kenyamanan dan pemaksimalan fungsi bangunan. Hal ini bersangkutan dengan ruang yang tenang dan ruang yang dapat memancarkan atau memantulkan atau membuat suara menyebar keseluruh ruangan.

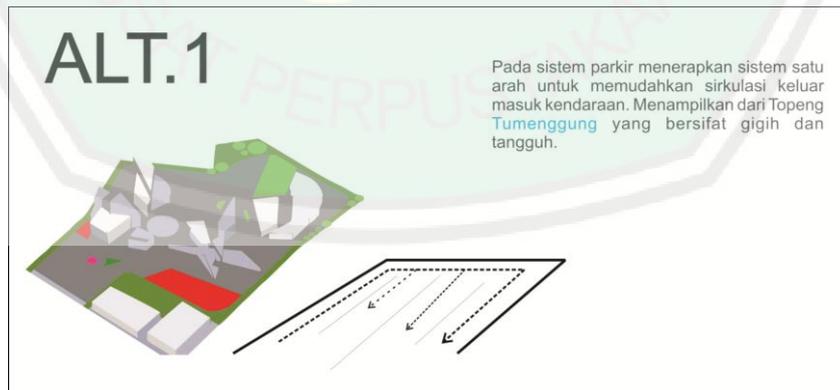


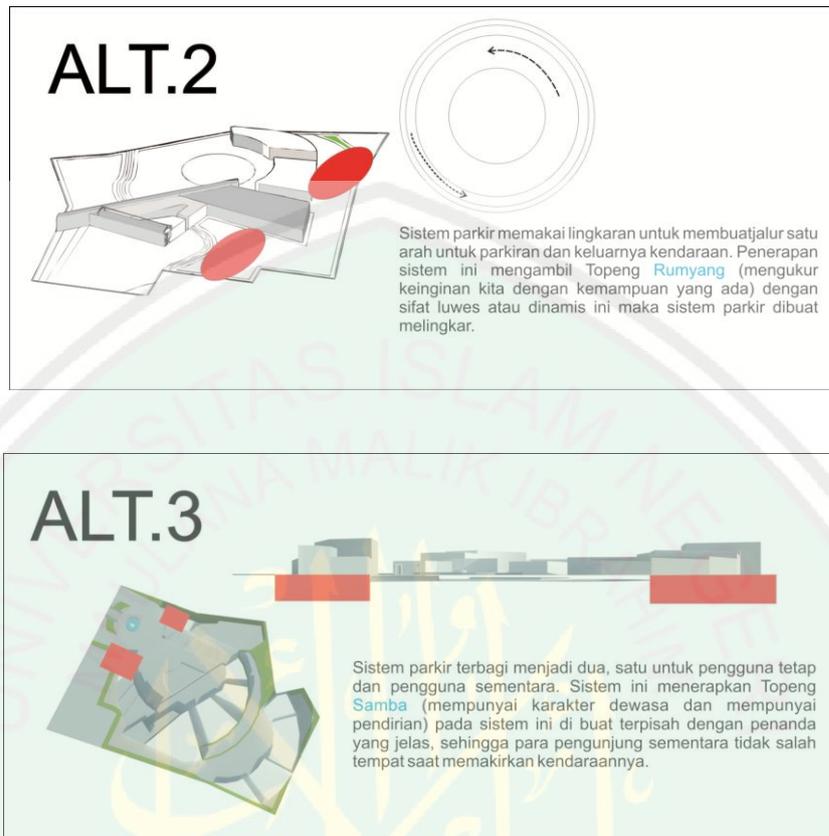


Gambar. 4.10 Analisis Kebisingan  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.7. Sistem Parkir

Perencanaan sistem parkir merupakan suatu hal yang sangat penting karena menyangkut dengan keamanan dan kenyamanan serta keindahan dalam kawasan perancangan. Tanpa sistem parkir yang baik maka akan terjadi ketidakteraturan sirkulasi kendaraan dan ketidaknyamanan pengguna dalam memarkirkan kendaraannya.





Gambar. 4.11 Analisis Sistem Parkir  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.8. Analisis Angin

Angin adalah faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan. Karena angin merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi penghawaan alami yang berada di dalam dan di luar bangunan. Suhu yang berada di tapak sangat panas, perlu nya penghawaan alami secara maksimal agar tidak tergantung oleh pemakaian penghawaan buatan. Oleh karena itu diperlukan analisis angin untuk mengoptimisasi potensi angin pada tapak perancangan.



Gambar. 4.12 Analisis Angin  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.9. Analisis Matahari

Analisis matahari berpengaruh penting pada perancangan yang berkaitan dengan suhu area tapak dan sekelilingnya. Dalam perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini sangat memerlukan sebuah pencahayaan alami dan cara untuk mengatasi masuknya cahaya matahari langsung pada jam-jam tertentu. Karena perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini mengacu pada *Association With Literature*, pada analisisnya mengacu pada makna dan gerakan tiap pergerakan dalam Tari Topeng Cirebon.

# ALT.1

Penggunaan panel surya pada bangunan sebelah utara yang emndapatkan cahaya matahari langsung pada siang hari dan memakai atap menyerupai tanah liat pada bagian selatan karena menanggapi dari cahaya hangat matahari.

Penggunaan roof garden untuk memantulkan sinar matahari dan menahan hawa panas yang masuk ke dalam bangunan

Pada daerah barat memakai kanopi transparan karena cahaya yang diterima adalah matahari sore dengan cahaya hangatnya yang cukup redup. Hal ini mengambil dari ciri khas [topeng Samba](#) yang memiliki pribadi yang hangat.

Gambar. 4.13 Analisis Alternatif 1 Matahari  
(Sumber: Analisis 2015)

# ALT.2

Penggunaan atap pelana pada daerah barat bangunan untuk mengatasi cahaya hangat matahari, dengan penambahan kanopi. Hal ini seperti penggambaran karakter Panji yang lembut dan halus.

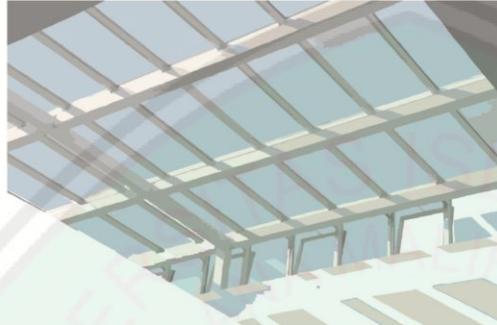
CURVED TEE-PANEL

Penggunaan *curve tee-panel* pada atap sebelah timur yang mencegah masuknya cahaya panas matahari secara langsung kedalam bangunan. Menggunakan atap yang transparan pada lapis pertamanya untuk menampung panas matahari pada bagian ruang renggang pada antara lapis pertama dan kedua.

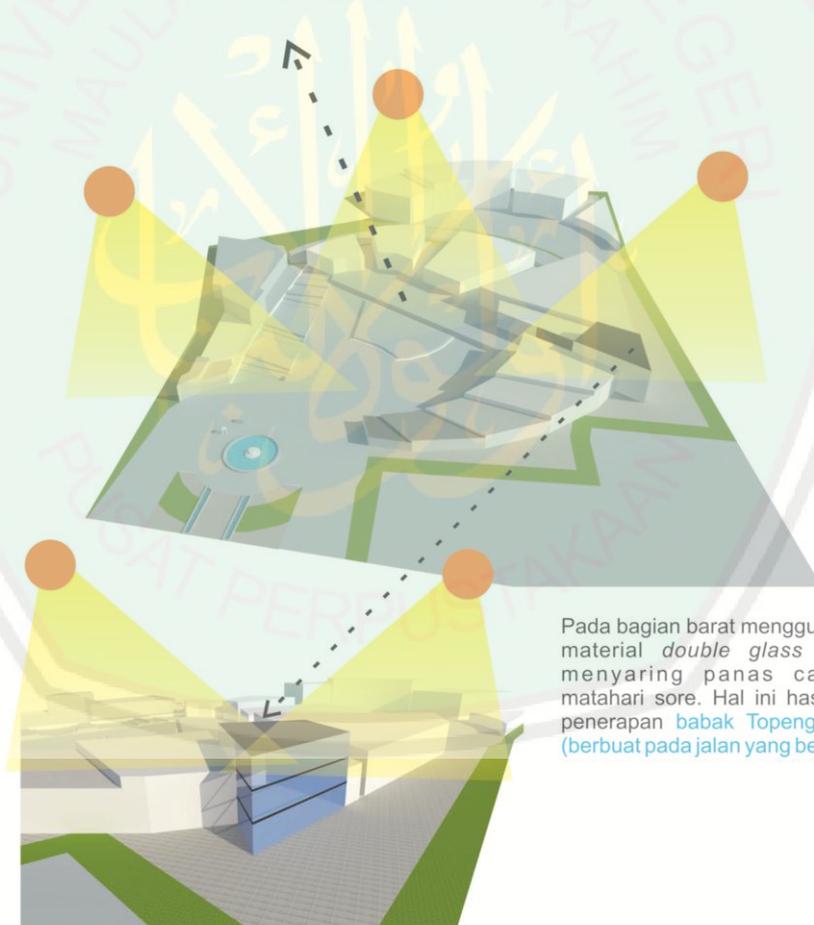
Menggunakan kaca dengan kisi-kisi sepanjang kaca dinding bangunan hal ini menerapkan *babak Topeng Tumenggung* yang peduli dengan sesama yang mengartikan bangunan ini terus memikirkan penggunaanya.

Gambar. 4.14 Analisis Alternatif 2 Matahari  
(Sumber: Analisis 2015)

# ALT.3



Penggunaan *sklight*, untuk cahaya yang masuk dipantulkan lantai menuju langit-langit sehingga cahaya melebar keseluruh ruangan. Pemantulan cahaya ini mengambil makna **babak Topeng Rummyang** (tertarik). Karena pencahayaan alami ini menimbulkan cahaya yang unik sehingga pengunjung merasa nyaman dan tertarik untuk memasukinya.



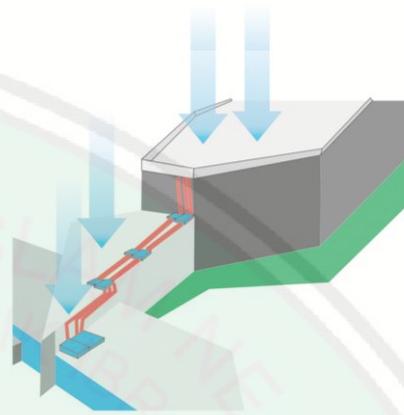
Pada bagian barat menggunakan material *double glass* untuk menyaring panas cahaya matahari sore. Hal ini hasil dari penerapan **babak Topeng Panji** (berbuat pada jalan yang benar).

Gambar. 4.15 Analisis Alternatif 3 Matahari  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.10. Analisis Hujan

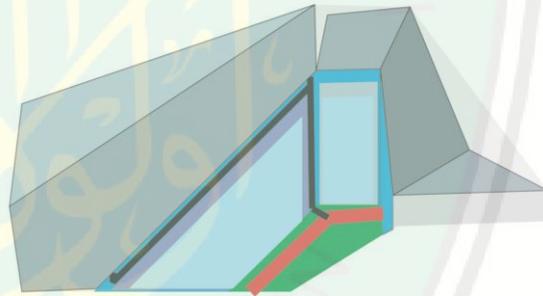
### ALT.1

Meninggi rendahkan bangunan dengan kemiringan tertentu untuk mengalirkan air hujan yang akan menuju aliran air sebagai pendukung penggunaan air hujan.



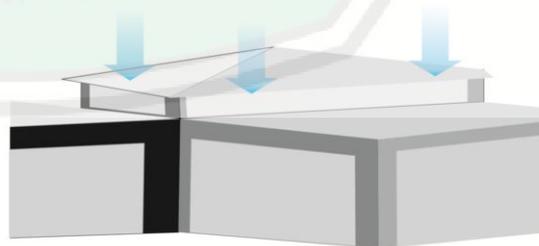
### ALT.2

Pemakaian Pipa Drainase yang langsung terhubung dari atap bangunan menuju saluran air. Sehingga aliran air hujan dapat langsung mengalir ke saluran air.



### ALT.3

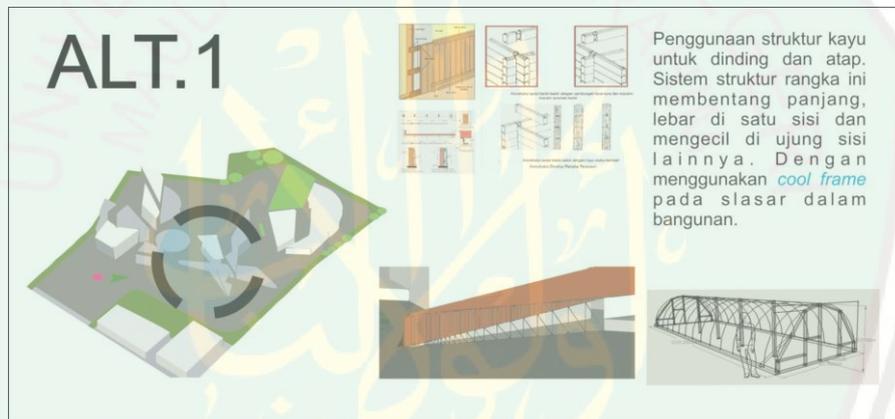
Penggunaan Kanopi sebagai penghalang jatuhnya air langsung mengenai bangunan. Kanopi ini juga menjadi tempat talang air yang mengalirkan air dari atap bangunan menuju saluran air.

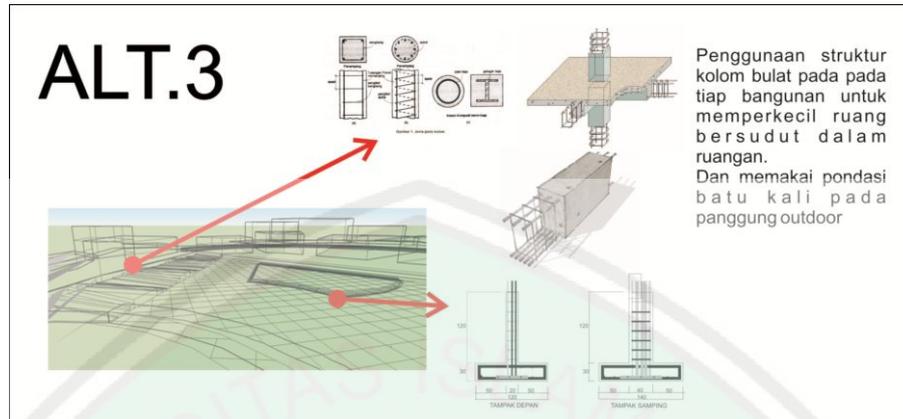


Gambar. 4.16 Analisis Hujan  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.3.11. Analisis Struktur

Perencanaan struktur pada suatu bangunan termasuk dalam perencanaan yang sangatlah penting, karena apabila perencanaan struktur bangunan ada yang salah maka akan mengakibatkan robohnya bangunan. Untuk pemilihan struktur harus dilihat lokasi perencanaan dan kekuatan dan kelebihan masing-masing struktur yang akan digunakan, dan kalau bisa harus sesuai dengan objek maupun tema perancangan.





Gambar. 4.17 Analisis Struktur  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 4.4. ANALISIS FUNGSI

Analisis fungsi pada objek perancangan ini terbagi menjadi 3 berdasarkan kebutuhan dari fungsi akan perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini, 3 fungsi tersebut adalah fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang.



Gambar.4.18 Skema Analisis Fungsi  
(Sumber: Analisis, 2015)

Tabel. 4.2 Keterangan Analisis Fungsi

Jenis Fungsi	Kegiatan	Keterangan
<b>P R I M E R</b>	Belajar	Merupakan fungsi utama dalam Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan yang meliputi kegiatan proses belajar mengajar.
	Membuat Karya Seni & Menampilkan Kesenian	Merupakan fungsi utama dalam Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan yang meliputi kegiatan pratikum untuk membuat karya seni dari teori yang di dapat.
	Tempat Tinggal untuk Anak Jalanan	Merupakan tempat untuk para anak jalanan tinggal yang disediakan dalam asrama putra dan putri dalam wilayah Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan.
<b>S E K U N D E R</b>	Objek Wisata	Merupakan fungsi yang ditunjukan bagi para pengunjung.
	Produksi Barang & Penampilan pertunjukan	Kegiatan yang dilakukan para pengguna dalam menghasilkan suatu karya seni. Kegiatan untuk menampilkan dari hasil seni yang dipelajari, berupa opera/musikalisasi puisi.
	Galeri	Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menaruh semua hasil karya seni terbaik untuk dipamerkan.
	Beribadah	Kegiatan utama yang bertempat di musholla atau langgar dalam wilayah Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan.
<b>P E N</b>	Ruang Baca	Merupakan fungsi penunjang yang digunakan untuk mencari referensi maupun bacaan lain.

<b>U N J A N G</b>	Ruang Diskusi	Merupakan fungsi penunjang untuk mengadakan rapat secara musyawarah untuk menentukan kegiatan/acara yang akan dilakukan.
	Kantin	Merupakan fungsi penunjang untuk membeli makanan dan minuman.
	Berolahraga	Merupakan fungsi sekunder yang dibutuhkan untuk para pengguna sebagai media hiburan.

(Sumber: Analisis, 2015)

#### 4.5. Analisis Aktivitas

Sebuah objek tentunya memiliki aktivitas yang dilakukan oleh pengguna, pengunjung dan pengelola objek. Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini memiliki 3 jenis pengelompokan aktivitas yang meliputi, pengelola, pengguna, dan pengunjung.

##### 4.5.1. Pengelola

Pengelola terdiri dari pendiri Rumah Kreasi, orang yang bertanggung jawab, investor dan para anak jalanan dengan aktivitas sebagai berikut:

- a. Memantau seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan.
- b. Memberikan berbagai informasi kepada para pengguna dan pengunjung, dan memberikan pelayanan, serta melakukan publikasi kepada masyarakat luas.
- c. Melakukan perencanaan, administrasi, pembukuan dan keuangan, mengatur penyelenggaraan event atau kegiatan tertentu.

#### **4.5.2. Pengguna**

Pengguna meliputi dari para anak jalanan yang ikut serta dalam Rumah Kreasi baik itu menetap maupun tidak.

- a. Melakukan pembelajaran tentang berbagai macam teori seni rupa dan seni pertunjukan.
- b. Mempraktekan semua teori yang sudah didapat dengan membuat karya seni rupa dan menampilkan seni pertunjukan.
- c. Melakukan berbagai macam kegiatan positif, seperti berdiskusi, berolahraga, berkumpul dan lain sebagainya dalam kawasan.

#### **4.5.3. Pengunjung**

Penunjung terdiri dari masyarakat pada umumnya, komunitas pecinta seni, para turis dan penggemar seni, dengan aktivitas sebagai berikut:

- a. Berkunjung dan melihat-lihat hasil karya seni rupa yang telah dihasilkan dan melihat pertunjukan seni.
- b. Mengikuti event yang sedang diselenggarakan.

#### **4.6. Analisis Pengguna**

Analisis pengguna ini memiliki dua proses, yaitu pembagian pengguna tetap dan pengguna sementara atau tidak menetap.

##### **4.6.1. Pengguna Tetap**

Pengguna tetap dianalisis dari tingkat aktivitasnya dalam sanggar. Beberapa pengguna tetap terkait atau terikat dengan kepengurusan dan keberadaan sanggar seni rupa.

Tabel. 4.3 Analisis pengguna tetap Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan.

No.	Pengguna	Keterangan Pengguna	Waktu Pengguna
1.	Pengelola	1. Pimpinan Head office/ Manajer Rumah Kreasi	Tetap
		2. Administrasi Tata Usaha Humas dan Publikasi	Tetap
		3. Teknis Even Organizer Operasional Pemeliharaan	Tetap
2.	Pelaku Pengguna	Para Siswa	Tetap
		Para Pengajar	Tetap

(Sumber: Analisis,2015)

#### 4.6.2. Pengguna Sementara atau Tidak tetap

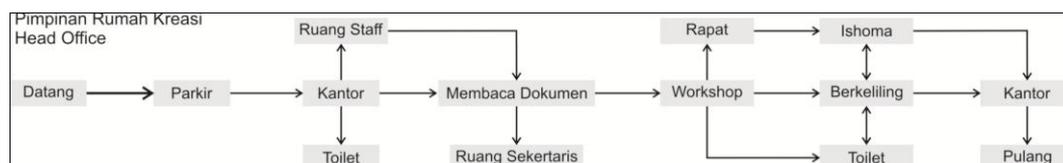
Pengguna sementara merupakan pengguna yang hanya datang untuk melihat-lihat atau membeli suatu karya seni atau mengikuti acara yang sedang berlangsung di dalam Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan.

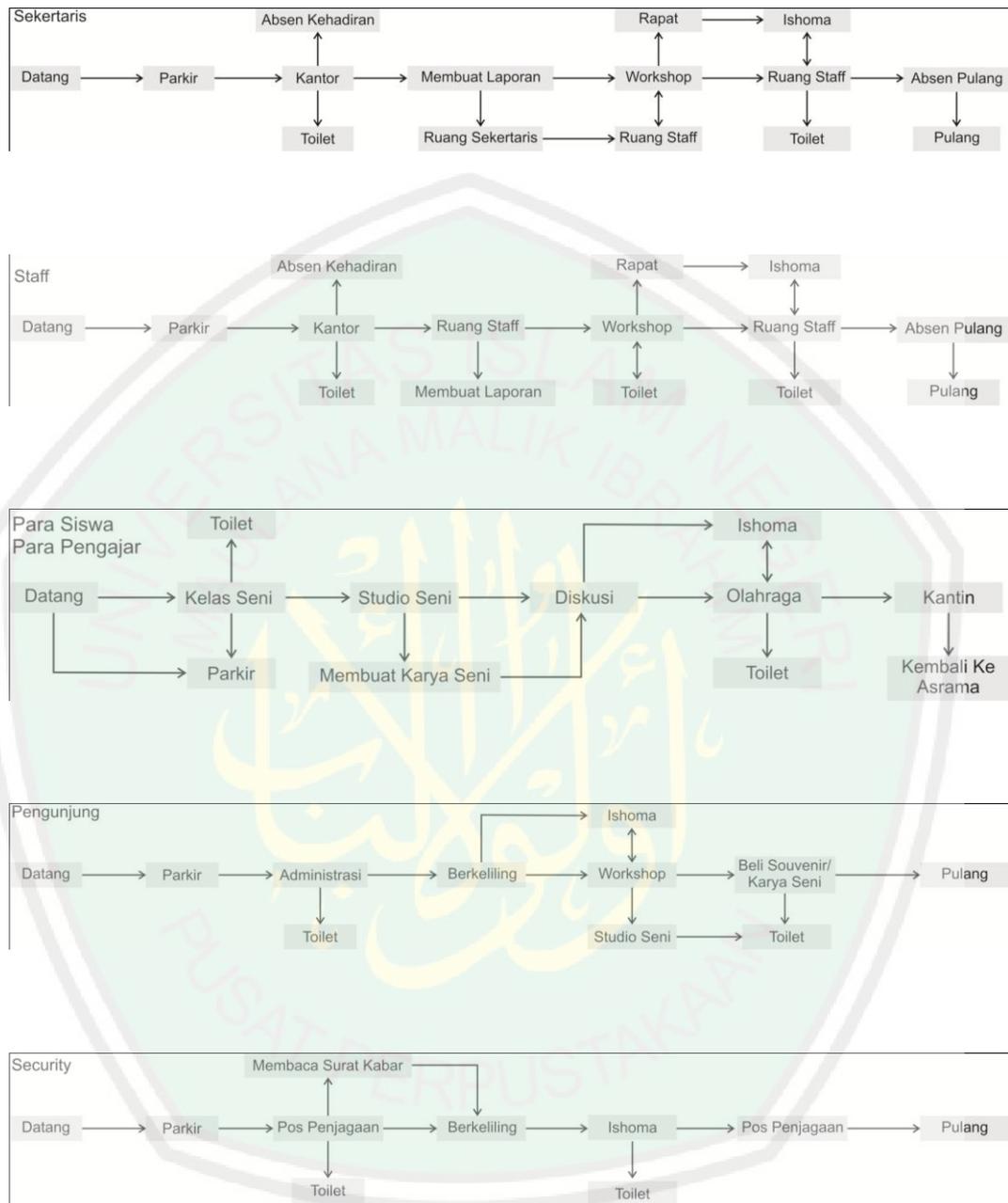
Tabel.4.4 Analisis pengguna sementara.

No.	Pengguna	Keterangan Pengguna	Waktu pengguna
1.	Pengunjung	1. Pengunjung atau penikmat seni (lapisan masyarakat)	Sementara
		2. Penggemar seni	Sementara

(Sumber: Analisis,2015)

#### 4.6.3. Pola Sirkulasi Pengguna





#### 4.7. Analisis Ruang

Analisis ruang merupakan proses dalam memilah dan menetapkan berbagai macam ruang yang bersangkutan dengan perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini. Sedangkan proses pembagian ruang terbagi dalam

beberapa bagian yang semuanya memiliki keterkaitan antara ruang, diantaranya sebagai berikut:

Tabel. 4.5 Analisis Fungsi Ruang Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan.

Jenis Fasilitas	Ruang	Karakteristik Ruang
Primer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas Seni</li> <li>2. Studio Seni</li> <li>3. Galeri Indoor</li> <li>4. Galeri Outdoor</li> </ol>	Publik Publik Publik Publik
Sekunder	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang Pengelola               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pimpinan</li> <li>• Ruang Tata Usaha</li> <li>• Ruang Humas dan Publikasi</li> <li>• Ruang <i>Event Organizer</i></li> </ul> </li> <li>2. Ruang Informasi</li> <li>3. Asrama</li> <li>4. Tempat Ibadah</li> </ol>	Pribadi Semi Publik Semi Publik Pribadi Semi Publik Semi Publik Publik
Penunjang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perpustakaan</li> <li>2. Ruang Berdiskusi</li> <li>3. Ruang Keamanan/Pos Keamanan</li> <li>4. Kantin</li> <li>5. Gudang Alat</li> <li>6. Parkir</li> <li>7. Toilet</li> </ol>	Publik Publik Pribadi Publik Pribadi Publik Pribadi

(Sumber: Analisis,2015)

#### 4.7.1. Kebutuhan Ruang

Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan merupakan suatu bangunan yang dirancang dengan tujuan untuk mewadahi kegiatan yang menyangkut dengan seni rupa dan seni pertunjukan, antara lain: seni lukis, seni prakarya, musikalisasi puisi dan lain sebagainya. Sehingga dalam perancangan ruang-ruangnya mengacu pada kebutuhan dan fungsi ruangnya.

## A. Kebutuhan Ruang Primer

### 1. Kelas Seni

Kelas seni yang disediakan untuk mendapatkan teori-teori dalam seni rupa dan seni pertunjukan sebelum menerapkannya langsung. Berikut kelas-kelas yang dibutuhkan pada perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan;

- Kelas Seni Lukis
- Kelas Musikalisasi Puisi
- Kelas Seni Prakarya
- KM. Mandi/WC

### 2. Studio Seni

Studio seni yang disediakan merupakan sebuah ruang untuk mempraktekan semua teori yang sudah didapat dalam kelas seni. Berikut studio-studio yang dibutuhkan pada Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan;

- Studio Seni lukis
- Studio Seni Pertunjukan
- Studio Seni Prakarya
- Km. Mandi/WC

### 3. Galeri *Indoor*

Galeri yang disediakan pada saat acara-acara tertentu yang diselenggarakan di dalam bangunan. Berikut ruang-ruang yang ada dalam Galeri *Indoor*;

- Ruang Pameran Lukis
- Ruang Penampilan Seni Pertunjukan
- Ruang Pameran Prakarya
- Ruang Pusat Informasi
- Km. Mandi/WC

#### 4. Galeri *Outdoor*

Galeri yang disediakan pada saat acara-acara tertentu yang diselenggarakan di luar bangunan. Berikut ruang-ruang yang ada dalam Galeri *Outdoor*;

- Ruang Pameran Lukis
- Ruang Penampilan Seni Pertunjukan
- Ruang Pameran Prakarya

### B. Kebutuhan Ruang Sekunder

#### 1. Ruang Pengelola

- Ruang Pimpinan Rumah Kreasi
- Ruang Tata Usaha
- Ruang Humas dan Publikasi
- Ruang *Event Organizer*
- Ruang Rapat
- Ruang Keamanan/Pos Satpam
- Km. Mandi/WC
- Pantry
- Gudang

## 2. Ruang Informasi

- Ruang Staff
- Ruang Tunggu
- Km. Mandi/WC

## 3. Asrama

- Kamar Tidur
- Kamar Pengawas
- Aula/ Ruang Bersama
- Km. Mandi
- Dapur
- Ruang Jemur Pakaian

## 4. Tempat Ibadah/Musholla

- Ruang Shalat Jamaah
- Ruang Wudhu Laki-laki dan Perempuan
- Ruang Penitipan Barang
- Km. Mandi/WC

## C. Kebutuhan Ruang Penunjang

### 1. Perpustakaan

- Ruang Baca
- Ruang Administrasi/Pengelola Perpustakaan
- Km. Mandi/WC

### 2. Ruang Diskusi

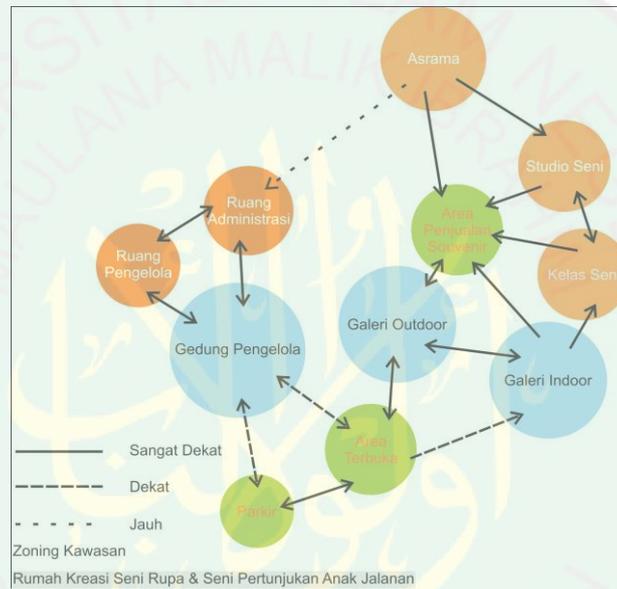
- Gazebo-gazebo

- Kantin
3. Ruang Keamanan
    - Ruang Staff
    - Ruang Tunggu
  4. Kantin
    - Ruang Makanan
    - Ruang Cuci
    - Tempat Makan
    - Panggung Kecil
    - Km. Mandi/WC
  5. Parkir
    - Parkir Umum
    - Parkir Pengelola dan Penghuni
    - Ruang Petugas Parkir/*Ticketing*
  6. Gudang Alat
    - Gudang Alat Lukis
    - Gudang Alat Pertunjukan
    - Gudang Alat Prakarya
    - Gudang Alat Pameran
    - Gudang Alat Bersih-bersih

#### **4.7.2. Analisis Hubungan Antar Ruang**

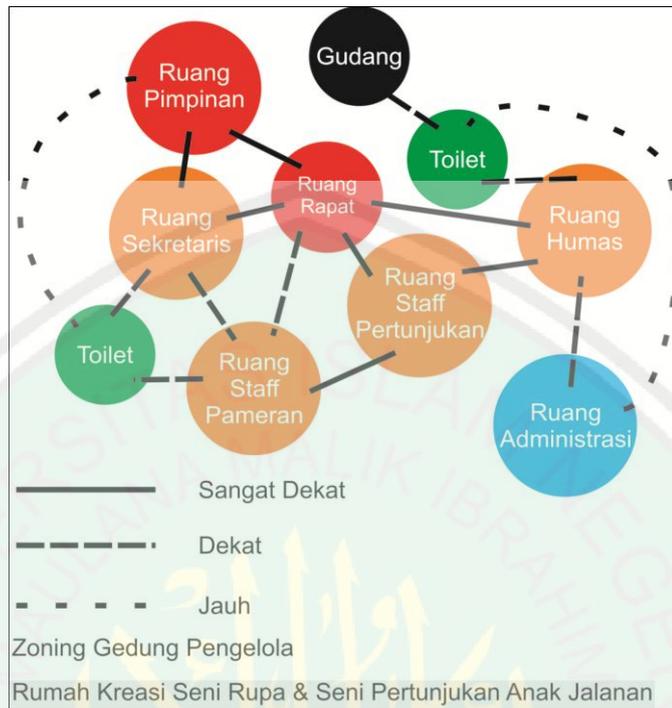
Analisis hubungan antar ruang dibutuhkan untuk mengetahui kedekatan antar ruang untuk Rumah Kreasi Seni Rupa Dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan.

Analisis ini juga dibutuhkan untuk mencari rencana zoning ruang untuk masing-masing karakteristik ruangnya yang sesuai tema perancangan. Berikut ini penjelasan berupa gambar hubungan kedekatan antar zoning yang ada pada kawasan, dan juga penjelasan mengenai hubungan kedekatan ruang-ruang yang ada disetiap zoning.



Gambar.4.19 Zoning kawasan pusat seni teater

(Sumber: Analisis, 2015)



Gambar.4.20 Zoning gedung pengelola pusat seni teater

(Sumber: Analisis, 2015)



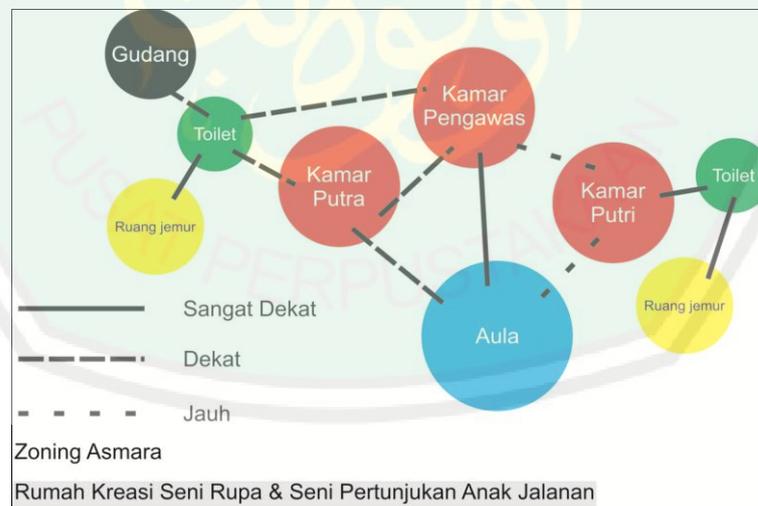
Gambar.4.21 Zoning Kafetaria

(sumber: Analisis, 2015)



Gambar.4.22 Zoning Gedung Kesenian

(sumber: Analisis, 2015)



Gambar.4.23 Zoning Asrama

(sumber: Analisis, 2015)





Asrama							
Kamar Tidur							Tertutup
Kamar Pengawas							Tertutup
Aula/Ruang Bersama							Terbuka
Dapur							Terbuka
Km. Mandi							Tertutup
Ruang Jemur Pakaian							Terbuka
Tempat Ibadah/Musholla							
Ruang Shalat							Tertutup
Ruang Wudhu							Tertutup
Km. Mandi/WC							Tertutup
Perpustakaan							
Ruang Baca							Tertutup
Ruang Administrasi							Tertutup
Km. Mandi/WC							Tertutup
Ruang Diskusi							
Gazebo-gazebo							Terbuka
Ruang Keamanan							
Ruang Staff							Tertutup
Ruang Tunggu							Terbuka
Kantin							
Ruang Makanan							Tertutup
Ruang Cuci							Tertutup
Tempat Makan							Terbuka
Panggung Kecil							Terbuka
Km. Mandi/WC							Tertutup
Parkir							
Parkir Umum							Terbuka
Parkir Pengelola dan Penghuni							Terbuka
Ruang Petugas Parkir/Ticketing							Tertutup
Gudang Alat							
Gudang Alat Lukis							Tertutup
Gudang Alat Pertunjukan							Tertutup
Gudang Alat Prakarya							Tertutup

Gudang Alat Pameran							Tertutup
Gudang Alat Bersih-bersih							Tertutup
		Perlu					
		Tidak Begitu Perlu					
		Tidak Perlu					

(Sumber: Analisis, 2015)

#### 4.7.4. Besaran Ruang

##### A. Besaran Ruang Primer

Besaran ruang primer merupakan ukuran dari kebutuhan ruang-ruang yang diperlukan dalam rancangan dengan kriteria primer/utama. Berikut penjelasannya lebih lanjut:

Tabel. 4.7 Besaran Ruang Primer Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Kelas Teori Seni	3	- 30 orang - 30 kursi - 30 meja	1,5m <sup>2</sup> /org, Sirkulasi 30% Kursi = 40cm x 37,5cm = 1,5 m <sup>2</sup>  Meja = 55cm x 50cm = 2,75m <sup>2</sup>	1,5m <sup>2</sup> /org x 30 = 45m <sup>2</sup>  Kursi = 30 x 1,5m <sup>2</sup> = 45m <sup>2</sup>  Meja = 30 x 2,75m <sup>2</sup> = 825m <sup>2</sup>	915m <sup>2</sup>
Studio Seni (Kelas Praktek Seni)	3	- 30 orang - 30 perlatan seni	1,5m/org, Dimensi perabot = 24m <sup>2</sup> + 1,2m <sup>2</sup> + 2,2m <sup>2</sup> = 27,4m <sup>2</sup>	30 x 1,5m <sup>2</sup> = 45m <sup>2</sup>	45m <sup>2</sup> (3 studio = 3 x 45m <sup>2</sup> = 135m <sup>2</sup> )
Galeri/Ruang Pertunjukan Indoor	1	-50 karya 2D -150 karya 3D	2D = 3-5m 3D = 5-10m Kapasitas pengguna = 500	Dimensi perabot = 9,6m <sup>2</sup> + 600m <sup>2</sup> = 609,6m <sup>2</sup>	975m <sup>2</sup>

			Kebutuhan tiap orang = $1,2\text{m}^2$ $1,2\text{m}^2 \times 500$ org = $600\text{m}^2$	Dimensi Ruang = $609,6\text{m}^2 \times 160\%$	
Galeri/ Ruang Pertunjukan Outdoor	1	-50 karya 2D -150 Karya 3D	2D = 3-5m 3D = 5-10m Kapasitas pengguna = 500 Kebutuhan tiap orang = $1,2\text{m}^2$ $1,2\text{m}^2 \times 500$ org = $600\text{m}^2$	Dimensi perabot = $9,6\text{m}^2 + 600\text{m}^2 = 609,6\text{m}^2$ Dimensi Ruang = $609,6\text{m}^2 \times 160\%$	$975\text{m}^2$
Total					$3117,5\text{m}^2$
Sirkulasi 30%					$935,25\text{m}^2$
Total Luas					$4052,75\text{m}^2$

(Sumber: Analisis,2015)

## B. Besaran Ruang Sekunder

Besaran ruang primer merupakan ukuran dari kebutuhan ruang-ruang yang diperlukan dalam rancangan dengan kategori sekunder.

### 1. Ruang Pengelola

Tabel.4.8 Analisis Ruang Pengelola

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas Total (m <sup>2</sup> )
Ruang Pimpinan Pengelola	1	- 4 orang - 2 meja - 1 kursi - 1 sofa - 1 almari	Luas Meja = $180\text{ cm} \times 300\text{ cm} = 5,40\text{ m}^2$ Luas Kursi = $60\text{ cm} \times 58\text{ cm} = 3,48\text{ m}^2$ Luas Sofa = $80\text{ cm} \times 80\text{ cm} = 6,4\text{ m}^2$ Luas Almari = $120\text{ cm} \times 60\text{ cm} = 7,2\text{ m}^2$	Meja $4 \times 3,4\text{ m}^2 = 13,6\text{ m}^2$ Sofa $1 \times 6,4\text{ m}^2 = 6,4\text{ m}^2$ Almari $1 \times 7,2\text{ m}^2 = 7,2\text{ m}^2$ Kursi $1 \times 3\text{ m}^2 = 3\text{ m}^2$	$30,2\text{ m}^2$
Ruang Tata	2	- 5 orang	Luas Kursi =	Kursi	$56,4\text{ m}^2$

Usaha		- 5 kursi - 5 meja - 2 almari	60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>  Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Almari = 120 cm x 60 cm = 7,2 m <sup>2</sup>	5 x 3 m <sup>2</sup> = 15 m <sup>2</sup>  Meja 5 x 5,40 m <sup>2</sup> = 27 m <sup>2</sup>  Almari 2 x 7,2 m <sup>2</sup> = 14,4 m <sup>2</sup>	
Ruang Humas dan Publikasi	1	- 10 orang - 10 meja - 10 kursi - 2 almari	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>  Luas Almari = 120 cm x 60 cm = 7,2 m <sup>2</sup>	Kursi 10 x 3 m <sup>2</sup> = 30 m <sup>2</sup>  Meja 10 x 5,40 m <sup>2</sup> = 54 m <sup>2</sup>  Almari 2 x 7,2 m <sup>2</sup> = 14,4 m <sup>2</sup>	98,4 m <sup>2</sup>
Ruang Event Organizer	1	- 4 orang - 4 kursi - 2 meja - 1 almari	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>  Luas Almari = 120 cm x 60 cm = 7,2 m <sup>2</sup>	Meja = 2 x 5,40m <sup>2</sup> = 10,8m <sup>2</sup>  Kursi = 4 x 3m <sup>2</sup> = 12m <sup>2</sup>  ALmari = 1 x 7,2m <sup>2</sup> = 7,2m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup>
Ruang Rapat	1	- 12 orang - 1 meja rapat - 12 kursi - 1 proyektor	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>	Meja = 12 x 5,40 m <sup>2</sup> = 64,8 m <sup>2</sup>  Kursi = 12 x 3 m <sup>2</sup> = 36 m <sup>2</sup>	100,8m <sup>2</sup> m <sup>2</sup>
Ruang Keamanan/Pos Satpam	4	- 2 orang - 2 kursi - 1 meja	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>	Meja 2 x 5,40 m <sup>2</sup> = 10,8 m <sup>2</sup>  Kursi 2 x 3 m <sup>2</sup> = 6 m <sup>2</sup>	16,8 m <sup>2</sup>
Pantry	1	- 4 orang - 1 kitchen set	Susunan meja dan kursi = 2,4m <sup>2</sup> x 2,4m <sup>2</sup> = 5,76m <sup>2</sup>	4 x 5,76m <sup>2</sup> = 23,04m <sup>2</sup>	23,04m <sup>2</sup>

Gudang Peralatan Kantor	1	- 2 almari - 2 orang	Luas Almari = 120 cm x 60 cm = 7,2 m <sup>2</sup>	Alamari 2 x 7,2 m <sup>2</sup> = 14,4 m <sup>2</sup>	14,4m <sup>2</sup>
Km. Mandi/WC	2	3 orang	Ukuran Lavatori = 1,2cm x 1,2cm = 1,44m <sup>2</sup>	3 x 1,44m <sup>2</sup> = 4,32m <sup>2</sup>	4,32m <sup>2</sup>
Total					838,936m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30%					251,68m <sup>2</sup>
Total Luas					1090,64m <sup>2</sup>

(sumber: Analisis,2015)

## 2. Ruang Informasi

Tabel. 4.9 Analisis ruang informasi

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang Staff	1	- 6 orang - 6 kursi - 6 meja - 3 almari	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>  Luas Almari = 120 cm x 60 cm = 7,2 m <sup>2</sup>	Meja 6 x 5,40 m <sup>2</sup> = 32,4 m <sup>2</sup>  Kursi 6 x 3 m <sup>2</sup> = 16 m <sup>2</sup>  Amari 3 x 7,2 m <sup>2</sup> = 21,6 m <sup>2</sup>	70 m <sup>2</sup>
Ruang Tunggu	1	- 10 orang - 4 sofa - 2 meja	Luas Sofa = 80 cm x 80 cm = 6,4 m <sup>2</sup>  Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>	Sofa 4 x 6,4 m <sup>2</sup> = 25,6 m <sup>2</sup>  Meja 2 x 5,40 m <sup>2</sup> = 10,8 m <sup>2</sup>	36,4 m <sup>2</sup>
Km. Mandi/WC	2	- 6 orang	Ukuran Lavatori = 1,2cm x 1,2cm = 1,44m <sup>2</sup>	6 x 1,44m <sup>2</sup> = 8,64m <sup>2</sup>	8,64m <sup>2</sup>
Total					115,04 m <sup>2</sup>

Sirkulasi 30%	34,51m <sup>2</sup>
Total Luas	149,55 m <sup>2</sup>

(Sumber: Analisis,2015)

### 3. Asrama

Tabel. 4.10 Analisis Ruang Asrama

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Kamar Tidur	100	2 orang	Standar ukuran 6m x4m/kmr	100 x 24m <sup>2</sup> = 2.400m <sup>2</sup>	2.400m <sup>2</sup>
Kamar Pengawas	4	2 orang	Standar ukuran 6m x4m/kmr	4 x 24m <sup>2</sup> = 96m <sup>2</sup>	96m <sup>2</sup>
Aula/Ruang Bersama	1	50 orang	Standar 1m <sup>2</sup> /org	50 x 1m <sup>2</sup> /org = 50m <sup>2</sup>	50m <sup>2</sup>
Km. Mandi	20	1 orang	Ukuran Lavatori = 1,2cm x 1,2cm = 1,44m <sup>2</sup>	20 x 1,44 = 28,8m <sup>2</sup>	28,8m <sup>2</sup>
Dapur	4	5 orang	Standar 1,2m <sup>2</sup> /org (5 x 1,2m <sup>2</sup> = 6m <sup>2</sup> )	4 x 6m <sup>2</sup> = 24m <sup>2</sup>	24m <sup>2</sup>
Ruang Jemur Pakaian	2	100 pakaian	Standar 1m <sup>2</sup> /org (100 x 1m <sup>2</sup> = 100m <sup>2</sup> )	2 x 100m <sup>2</sup> = 200m <sup>2</sup>	200m <sup>2</sup>
Total					2798,8m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30%					839,64m <sup>2</sup>
Total Luas					3638,44m <sup>2</sup>

(Sumber: Analisis,2015)

### 4. Tempat Ibadah/ Musholla

Tabel. 4.11 Analisis Ruang Tempat Ibadah

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang Shalat Jamaah	1	30 orang	1,2m <sup>2</sup> /org	30 x 1,2m <sup>2</sup> = 36m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup>

Ruang Wudhu	2	10 orang	1,2m <sup>2</sup> /org	10 x 1,2m <sup>2</sup> = 12m <sup>2</sup>	12m <sup>2</sup>
Ruang Penitipan Barang	1	50 benda (sepatu, tas dll)	1m <sup>2</sup> /org	50 x 1m <sup>2</sup> = 50m <sup>2</sup>	50m <sup>2</sup>
Km. Mandi/WC	2	3 orang	Ukuran Lavatori = 1,2cm x 1,2cm = 1,44m <sup>2</sup>	3 x 1,44m <sup>2</sup> = 4,32m <sup>2</sup>	4.32m <sup>2</sup>
Total					72,32m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30%					21,69m <sup>2</sup>
Total Luas					94,01m <sup>2</sup>

(Sumber: Analisis,2015)

### C. Besaran Ruang Penunjang

Besaran ruang primer merupakan ukuran dari kebutuhan ruang-ruang yang diperlukan dalam rancangan dengan kategori penunjang.

#### 1. Perpustakaan

Tabel. 4.12 Analisis Ruang Perpustakaan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang Baca	3	- 20 orang - 3 rak buku - 20 kursi - 5 meja	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>  Luas Rak Buku = 120 cm x 60 cm = 7,2 m <sup>2</sup>	Meja 5 x 5,40 m <sup>2</sup> = 27 m <sup>2</sup>  Kursi 20 x 3 m <sup>2</sup> = 60 m <sup>2</sup>  Rak Buku 3 x 7,2 m <sup>2</sup> = 21,6 m <sup>2</sup>	108,6m <sup>2</sup>
Ruang Administrasi	1	- 2 orang - 2 meja - 2 kursi - 1 almari	Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3	Meja = 2 x 5,40m <sup>2</sup> = 10,8m <sup>2</sup>  Kursi = 2 x 3m <sup>2</sup> = 6m <sup>2</sup>  Almari = 1 x	24m <sup>2</sup>

			$m^2$ Luas Almari = 120 cm x 60 cm = 7,2 $m^2$	$7,2m^2 =$ $7,2m^2$	
Km. Mandi/WC	3	2 orang	Ukuran Lavatori = 1,2cm x 1,2cm = 1,44 $m^2$	$2 \times 1,44m^2 =$ $2,88m^2$	2,88 $m^2$
Total					135,48 $m^2$
Sirkulasi 30%					40,64 $m^2$
Tital Luas					176,12 $m^2$

(Sumber: Analisis,2015)

## 2. Ruang Diskusi

Tabel. 4.13 Analisis Ruang Diskusi Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m2)
Gazebo	3	-15 orang	Standar ukuran 2m x 2m	$3 \times 4m^2 =$ $12m^2$	12 $m^2$
Total					12 $m^2$
Sirkulasi 30%					3,6 $m^2$
Total Luas					15,6 $m^2$

(Sumber: Analisis,2015)

## 3. Ruang Keamanan

Tabel.4.14 Analisis Ruang Keamanan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m2)
Ruang Staff	1	- 4 orang - 2 meja - 4 kursi	$1m^2/org$  Luas Meja = 180 cm x 300 cm = 5,40 $m^2$  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 $m^2$	$1m^2/org \times 4 =$ $4m^2$  Meja = 2 x $5,40m^2 =$ $10,8m^2$  Kursi = 4 x $3m^2 = 12m^2$	17,8 $m^2$
Ruang Tunggu	1	- 4 orang - 2 sofa	$1m^2/org$	$4 \times 1m^2/org =$ $4m^2$	8,95 $m^2$

		- 1 meja	Sofa = 210cm x 150cm = 3,15m <sup>2</sup>	Sofa = 2 x 3,15m <sup>2</sup> = 6,3m <sup>2</sup>	
			Meja = 150cm x 120cm = 1,8m <sup>2</sup>	Meja = 1 x 1,8m <sup>2</sup> = 1,8m <sup>2</sup>	
Total					26,75m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30%					89,16m <sup>2</sup>
Total Luas					115,91 m <sup>2</sup>

(Sumber: Analisis,2015)

#### 4. Kantin

Tabel. 4.15 Analisis Ruang Kantin Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m2)
Ruang Makanan	1	- 20 box makanan - 1 lemari pendingin - 1 lemari pembeku	Luas Box Makanan = 50 cm x 75 cm = 37,50 cm Luas Lemari pendingin = 100 cm x 50 cm = 50,00cm Luas lemari pembeku = 200 cm x 75 cm = 150,00 cm	237,5m <sup>2</sup>	237,5m <sup>2</sup>
Ruang Cuci	1	- 2 orang - 1 wastafel - 2 rak	1,2m <sup>2</sup> /org Wastafel = 45cm x 50cm = 2,25m <sup>2</sup> Rak 100cm x 150cm = 1,5 m <sup>2</sup>	2 x 1,2m <sup>2</sup> /org = 2,4m <sup>2</sup> Wastafel = 1 x 2,25m <sup>2</sup> = 2,25m <sup>2</sup> Rak = 2 x 1,5m <sup>2</sup> = 3m <sup>2</sup>	7,65m <sup>2</sup>
Tempat Makan	1	- 100 orang - 100 kursi - 10 meja	1m <sup>2</sup> /org Luas Meja =	100 x 1m <sup>2</sup> = 100m <sup>2</sup>	454m <sup>2</sup>

		makan panjang	180 cm x 300 cm = 5,40 m <sup>2</sup>  Luas Kursi = 60 cm x 50 cm = 3 m <sup>2</sup>	10 x 5,4m <sup>2</sup> = 54m <sup>2</sup>  Kursi = 100 x 3m <sup>2</sup> = 300m <sup>2</sup>	
Panggung Kecil	1	- 4 orang - 1 set perlengkapan band akustik	Ruang Gerak 4 x 100cm = 400cm  Luas 1 set perlengkapan akustik = 800 cm	4m <sup>2</sup>  8m <sup>2</sup>	12m <sup>2</sup>
Km. Mandi/WC	2	4 orang	Ukuran Lavatori = 1,2cm x 1,2cm = 1,44m <sup>2</sup>	4 x 1,44m <sup>2</sup> = 5,76m <sup>2</sup>	5,76m <sup>2</sup>
Total					716,19 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30%					215,073 m <sup>2</sup>
Total Luas					931,263 m <sup>2</sup>

(Sumber: Analisis,2015)

## 5. Parkir

Tabel. 4.16 Analisis Ruang Parkir Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Parkir Umum	1	20 kendaraan roda 4 2 bus 100 kendaraan roda dua	Mobil = 2,3m x 5m = 11,5m <sup>2</sup>  Bus = 3,4m x 12,5m = 42,5m <sup>2</sup>  Sepeda Motor = 0,75 x 2 = 1,5m <sup>2</sup>	20 x 11,5m <sup>2</sup> = 230m <sup>2</sup>  Bus (2 x 42,5m <sup>2</sup> ) = 85m <sup>2</sup>  Kendaraan Roda 2 (10 x 1,5m <sup>2</sup> ) = 15m <sup>2</sup>	330m <sup>2</sup>
Parkir Pengelola	1	4 kendaraan	Mobil =	Mobil = 4 x	61m <sup>2</sup>

dan Penghuni		roda 4 10 kendaraan roda dua	$2,3\text{m} \times 5\text{m} = 11,5\text{m}^2$  Sepeda Motor = $0,75 \times 2 = 1,5\text{m}^2$	$11,5\text{m}^2 = 46\text{m}^2$  Sepeda Motor = 10 $\times 1,5\text{m}^2 = 15\text{m}^2$	
Ruang Petugas/ <i>Ticketing</i>	2	1 orang	$1,2\text{m}^2/\text{org}$	$2 \times 1,2\text{m}^2/\text{org} = 2,4\text{m}^2$	$2,4\text{m}^2$
Total					$393,4\text{m}^2$
Sirkulasi 40%					$157,36\text{m}^2$
Total Luas					$551,76\text{m}^2$

(sumber: Analisis,2015)

## 6. Gudang Alat

Tabel. 4.17 Analisis Ruang Gudang Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan

Nama Ruang	Jumlah	Pendekatan	Perhitungan	Luas (m <sup>2</sup> )
Gudang Alat Lukis	1	Mampu menyimpan barang 20 x dimensi manusia	$1,2\text{m}^2 \times 20 = 24\text{m}^2$ Dimensi ruang = $24\text{m}^2$ $\times 160\% = 42\text{m}^2$	$66\text{m}^2$
Gudang Alat Pertunjukan	1	Mampu menyimpan barang 20 x dimensi manusia	$1,2\text{m}^2 \times 20 = 24\text{m}^2$ Dimensi ruang = $24\text{m}^2$ $\times 160\% = 42\text{m}^2$	$66\text{m}^2$
Gudang Alat Prakarya	1	Mampu menyimpan barang 20 x dimensi manusia	$1,2\text{m}^2 \times 20 = 24\text{m}^2$ Dimensi ruang = $24\text{m}^2$ $\times 160\% = 42\text{m}^2$	$66\text{m}^2$
Gudang Alat Pameran	1	Mampu menyimpan barang 20 x dimensi manusia	$1,2\text{m}^2 \times 20 = 24\text{m}^2$ Dimensi ruang = $24\text{m}^2$ $\times 160\% = 42\text{m}^2$	$66\text{m}^2$
Gudang Alat Bersih-bersih	1	Mampu menyimpan barang 10 x dimensi manusia	$1,2\text{m}^2 \times 10 = 12\text{m}^2$ Dimensi ruang = $12\text{m}^2$	$31,2\text{m}^2$

			$\times 160\% =$	
			$19,2\text{m}^2$	
Total				$295,2\text{m}^2$
Sirkulasi 20%				$59,04\text{m}^2$
Luas Total				$354,24\text{m}^2$

(Sumber: Analisis,2015)



## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Perancangan

Konsep dasar yang digunakan dalam Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan mencakup tiga aspek yaitu:

- Prinsip-prinsip yang ada di dalam *association with performing art*.
- Lima karakter dan lima pembabakan dari Tari Topeng Cirebon.
- Integerasi keislaman.

Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai tiga aspek yang memperkuat konsep dasar dari Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan di Bekasi.

##### 5.1.1 Prinsip *Association With Performing Art*

Prinsip-prinsip *Association With Performing Art* yang dipakai di dalam konsep yaitu: pengembangan apresiasi dan kreasi dari bentuk atau wujud suatu gerak atau dari narasi (Pembabakan/Alur).

##### 5.1.2 Gerakan Tari Topeng Cirebon

Gerakan tari Topeng Cirebon yang dipakai dalam konsep Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa Anak Jalanan ini mengambil dari lima pembabakan/tahapan dalam Tari Topeng Cirebon. Berikut penjelasan dari lima pembabakan dari Tari Topeng Cirebon.

➤ Babak Pertama

Pada tahap ini penari menggunakan salah satu topeng yang bernama Panji. Tahap ini merupakan sebuah pendahuluan pada alur tarian topeng ini. Gerakannya halus dan lebih seperti diam, karena karakter topeng ini alim, tuturkatanya lemah lembut, lebih seperti Arjuna dalam cerita pewayangan.

➤ Pembabakan Kedua

Tahap ini penari sudah mengganti topengnya dengan Topeng Samba yang mempunyai gerakan yang gesit dan lincah/luwes, serta periang. Karakter Topeng Samba ini genit dan seperti menggambarkan seseorang yang tengah beranjak dewasa, periang dan penu suka cita.

➤ Pembabakan Ketiga

Pada tahap ini penari sudah mengganti topengnya dari Topeng Samba menjadi Topeng Rummyang. Gerakan yang ditampilkan menunjukkan sisi perempuan. Karakter Topeng Rummyang ini menggambarkan seseorang yang mulai dewasa dan tahu arti dari kehidupan.

➤ Pembabakan Keempat

Pada tahap keempat ini penari juga mengganti topengnya menjadi Topeng Tumenggung dengan gerakan yang gagah. Karakter topeng ini menyiratkan seseorang yang gagah, pemberani, dan beribawa.

➤ Pembabakan Kelima

Tahap terakhir ini penari menggunakan Topeng Klana/Rahwana dengan gerakan seseorang yang gagah tetapi susah ditebak dia sedang

marah atau tertawa terbahak-bahak. Karakter topeng ini menggambarkan orang yang serakah, penuh amarah dan tidak bisa menjaga hawa nafsu.

### 5.1.3 Integrasi Keislaman

Integrasi keislaman yang dipakai adalah dari ayat-ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan pembabakan dari Tari Topeng Cirebon. Berikut adalah ayat-ayat Al-Qur'an yang dipakai di dalam integrasi keislaman.

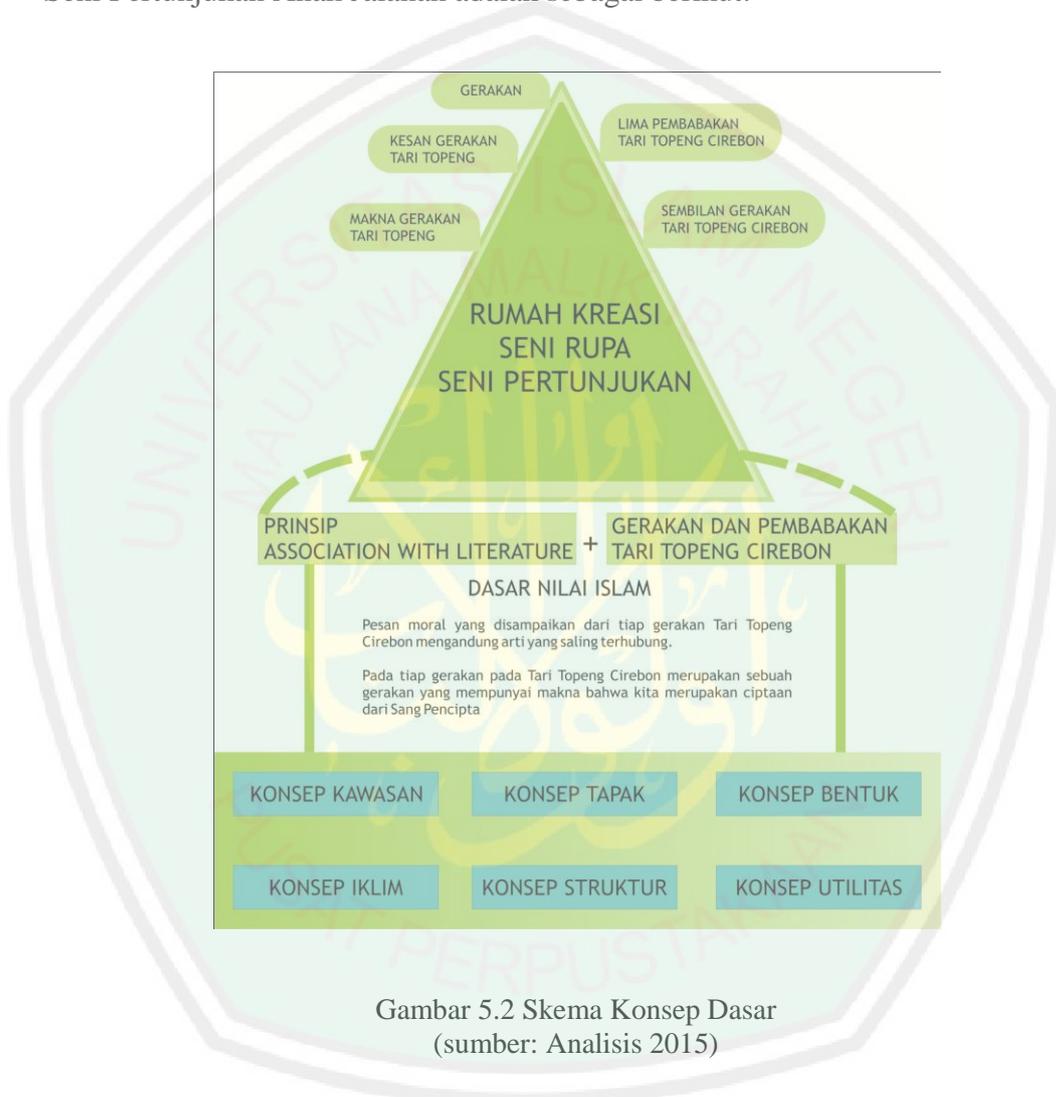
- QS. Ar-Ruum:22
- QS. Al-Isra: 37
- QS. Ar-Ruum: 6-7
- QS. Al Hujurat:11
- QS. Al-Huud: 32

Skema Konsep Secara Umum				
Pembabakan Pertama	Pembabakan Kedua	Pembabakan Ketiga	Pembabakan Keempat	Pembabakan Kelima
<b>Topeng Panji</b> <b>Surat Ar-Ruum 22</b>	<b>Topeng Samba</b> <b>Surat Al-Isra 37</b>	<b>Topeng Rummyang</b> <b>Surat Ar-Ruum 6-7</b>	<b>Topeng Tumenggung</b> <b>Surat Al-Hujurat 11</b>	<b>Topeng Klana/Rahwana</b> <b>Surat Al-Huud, 32</b>
<p><b>Ayat</b> ini menceritakan tentang tanda-tanda kekuasaan Sang Pencipta, dari langit dan bumi hingga perbedaan warna kulit.</p> <p><b>Hikmah yang dapat diambil</b> Menyadarkan manusia betapa luasnya semesta alam untuk menanamkan rasa kepercayaan. Dan perbedaan yang ada menanamkan rasa percaya antar sesama.</p> <p><b>Nilai yang dapat diambil dalam Topeng Panji</b> Pesan karakter yang terdapat dalam Topeng Panji yang lembut dan halus. Mensandakan seseorang yang alim dengan tuturkatanya yang lembut.</p>	<p><b>Ayat</b> ini memberitahukan kepada umat manusia untuk tidak sombong.</p> <p><b>Hikmah yang dapat diambil</b> Menyadarkan manusia untuk tidak menyombongkan dirinya dengan bersikap angkuh, acuh tak acuh dengan apa yang telah diperolehnya.</p> <p><b>Nilai yang dapat diambil dalam Topeng Samba</b> Pesan karakter yang terdapat dalam Topeng Samba untuk menjadi umat manusia yang periang dan gesit (mau berusaha).</p>	<p><b>Ayat</b> ini menerangkan bahwa manusia mempunyai batasan dalam memahami arti hidup.</p> <p><b>Hikmah yang dapat diambil</b> Menyadarkan manusia untuk tidak menjadi yang paling tahu dalam kehidupan di dunia ini.</p> <p><b>Nilai yang dapat diambil dalam Topeng Rummyang</b> Pesan karakter yang terdapat dalam Topeng Rummyang adalah untuk menjadi manusia yang dewasa.</p>	<p><b>Ayat</b> ini memberitahukan kepada manusia untuk tidak merendahkan sesamanya.</p> <p><b>Hikmah yang dapat diambil</b> Menyadarkan manusia untuk tidak menjadi bersikap gagah dan tangguh dengan penuh kebibawaan.</p> <p><b>Nilai yang dapat diambil dalam Topeng Tumenggung</b> Pesan karakter yang terdapat dalam Topeng Tumenggung untuk menjadi manusia yang memandang kebawah dengan kebibawaan.</p>	<p><b>Ayat</b> ini menceritakan tentang kaum yang selalu membangkang</p> <p><b>Hikmah yang dapat diambil</b> Menyadarkan manusia untuk senantiasa menanamkan kepercayaan dan tidak cepat memaknai emosi atau amarahnya.</p> <p><b>Nilai yang dapat diambil dalam Topeng Klana/Rahwana</b> Pesan karakter yang terdapat dalam Topeng Klana/Rahwana ini agar menjadi manusia yang lebih baik dan tidak terbawa hawa nafsu dari emosinya.</p>

Gambar.5.1 Skema Konsep Secara Umum  
(Sumber: Analisis, 2015)

## 5.2 Konsep Dasar

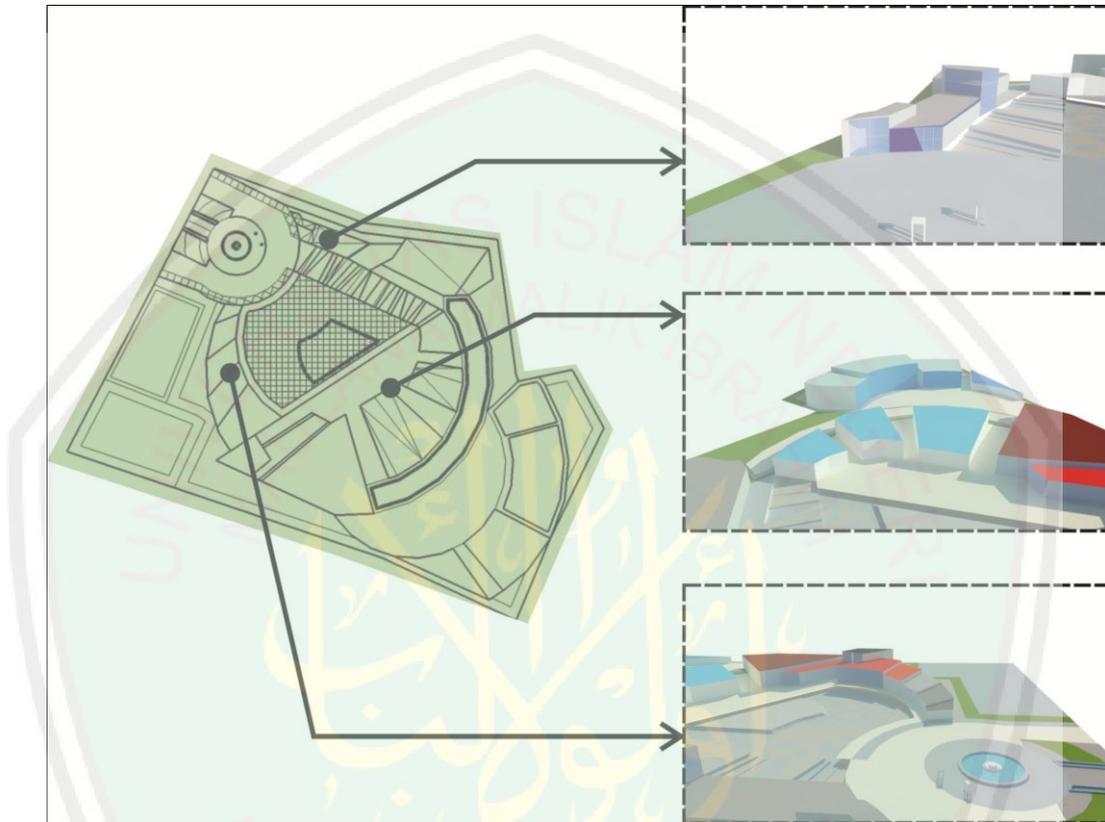
Penjabaran konsep dasar dalam Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan adalah sebagai berikut:



## 5.3 Konsep Kawasan

Bangunan dibuat beratapkan rumput (*roof garden*) agar terlihat ramah lingkungan dan tidak kering. Pemakaian *roof garden* tidak akan memberikan kesan mengejek bangunan sekitar yang ada dekat dengan tapak, malah dapat menjadi contoh. Hal ini menerapkan makna dari babak topeng panji yang

mempunyai arti memberikan kesan kekuatan alam, dan selalu taat kepada Sang Pencipta.



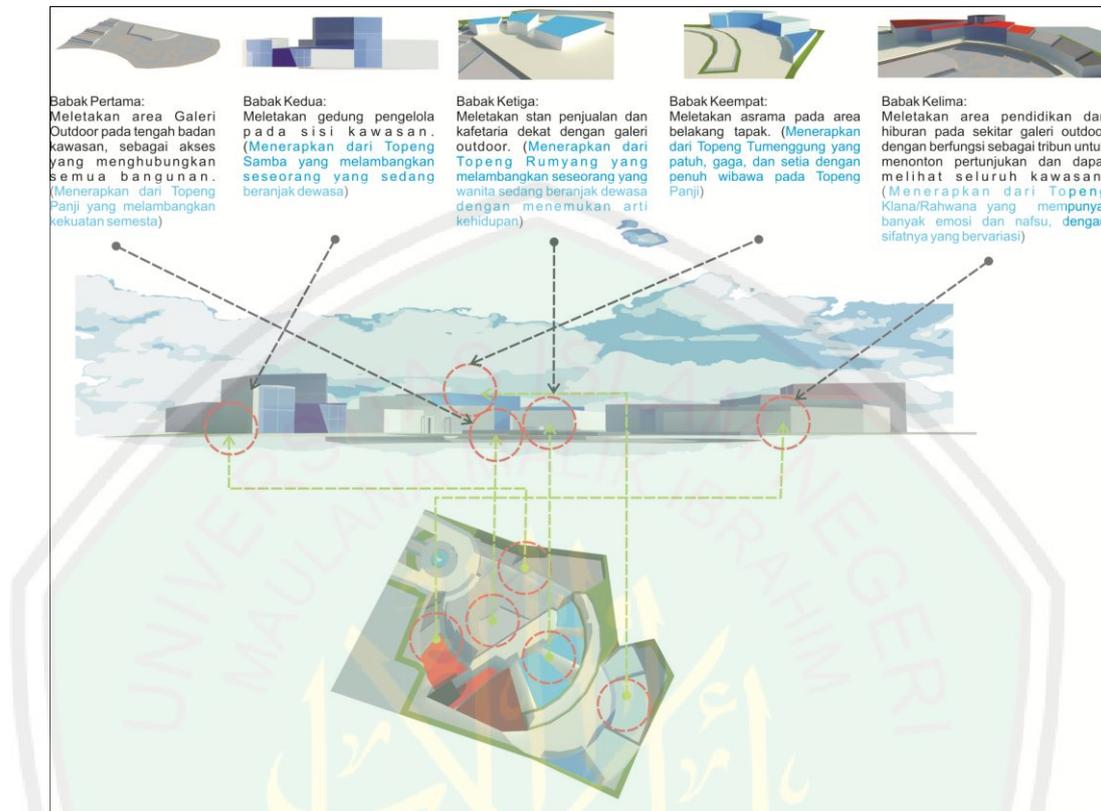
Gambar.5.3 Konsep Kawasan  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 5.4 Konsep Tapak

Konsep tapak terdiri dari pola tatanan massa pada tapak yang sesuai dengan konsep dasar yaitu lima pembabakan dalam Tari Topeng Cirebon. Pada konsep tapak ini juga dapat mengetahui pembatas antara zoning yang sesuai dengan urutan gerakan.

##### 5.4.1 Pola Tatanan Massa

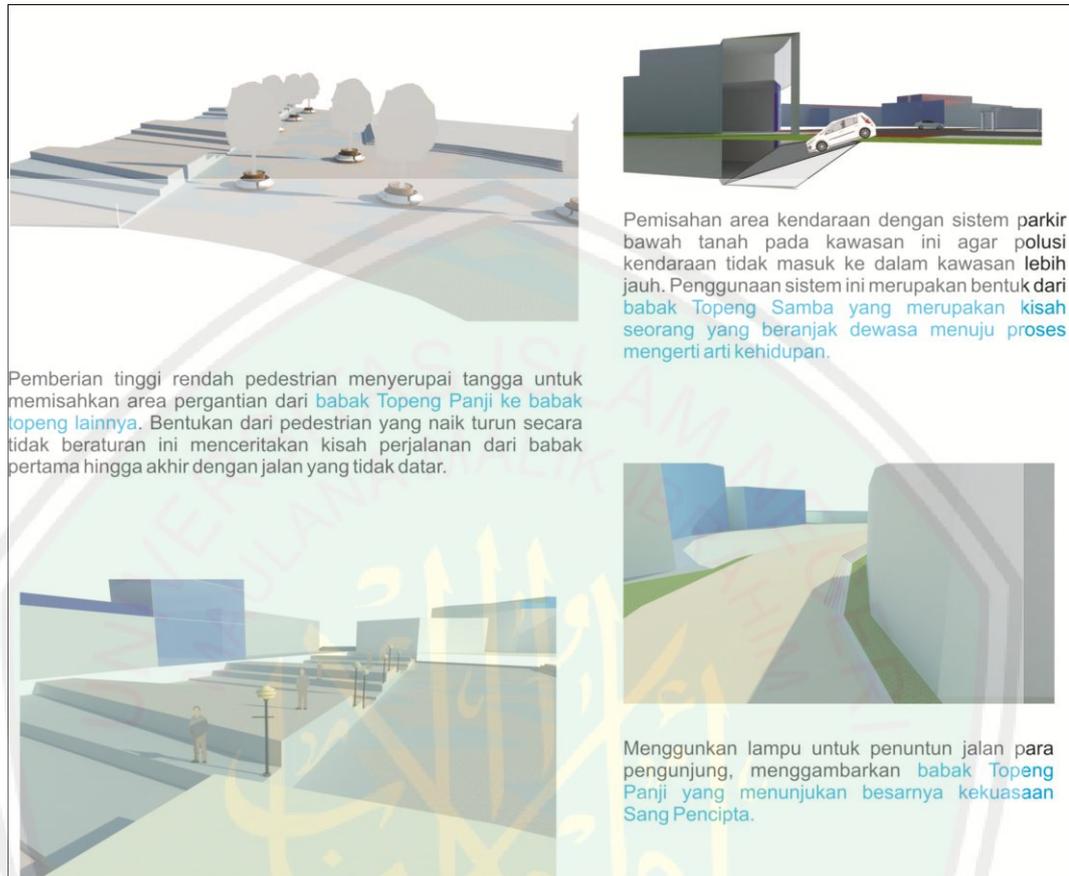
Pola tatanan massa mengikuti pembabakan tari yang telah dipaparkan dalam konsep dasar, mulai dari pembabakan/tahapan pertama hingga akhir.



Gambar. 5.4 Pola Tatanan Massa  
(Sumber: Analisis 2015)

#### 5.4.2 Batas Zoning (Pembabakan/Tahapan Tari Topeng)

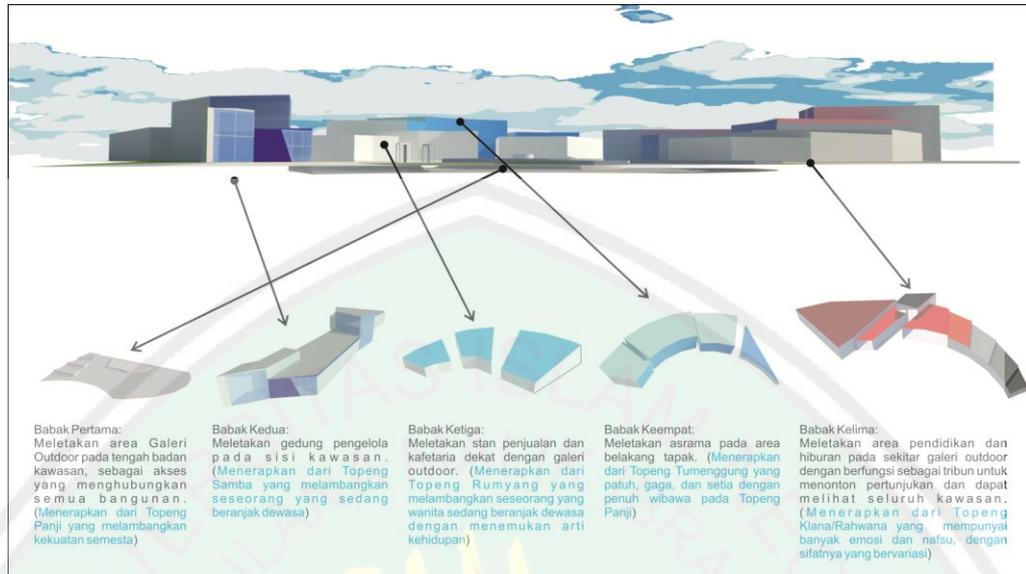
Batas zoning ini terdiri dari lima batas, yang pertama membatasi zona pembabakan tarian topeng pertama yang mengaplikasikan karakter *Panji*, menuju zona pembabakan kedua yang mengaplikasikan karakter Samba dengan karakter seseorang beranjak dewasa, menuju zona ketiga dengan mengaplikasikan karakter *Rumyang* yang memiliki karakter feminisme, menuju zona keempat dengan mengaplikasikan karakter *Tumenggung* yang mempunyai sifat yang gagah, lalu menuju zona akhir dengan mengaplikasikan karakter *Klana/Rahwana* yang mempunyai sifat serakah, penuh amarah dan nafsu yang tidak beraturan.



Gambar 5.5 Pembatas antara Zoning  
(Sumber: Analisis 2015)

### 5.5 Konsep Bentuk

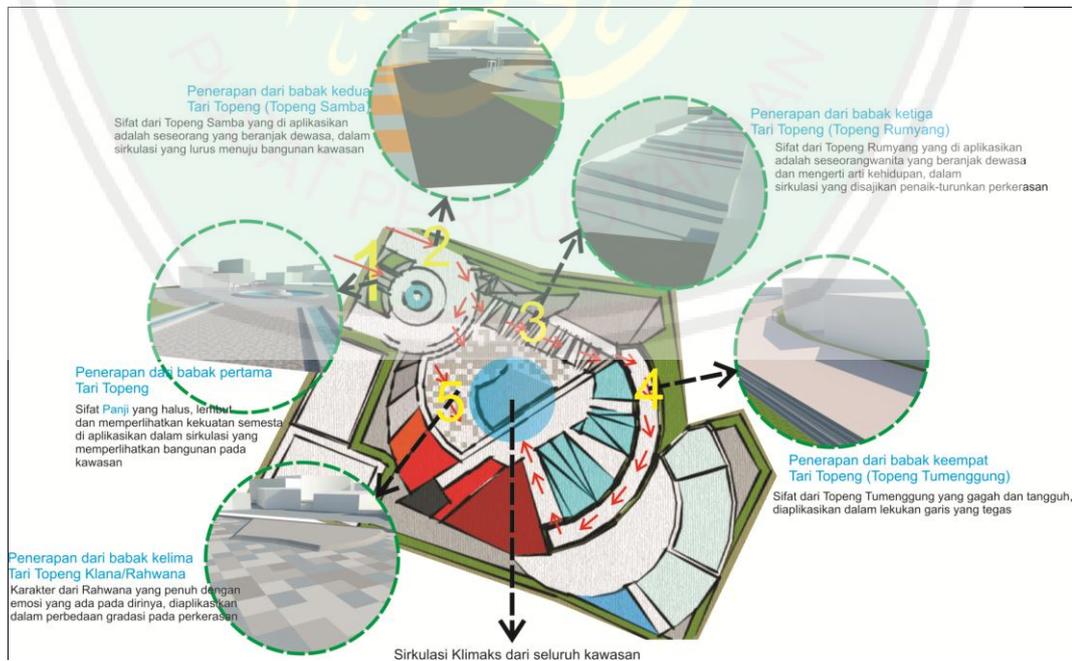
Konsep bentuk mengikuti tiap gerakan yang telah dipaparkan dalam konsep dasar, mulai dari gerakan yang pertama hingga gerakan terakhir.



Gambar. 5.6 Konsep Bentuk Massa  
(Sumber: Analisis,2015)

### 5.6 Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi yang ada pada kawasan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini menerapkan dari tiap pembabakan dari Tari Topeng Cirebon.



Gambar.5.7 Konsep Sirkulasi  
(Sumber: Analisis,2015)

## 5.7 Konsep Utilitas

Konsep utilitas yang ada pada kawasan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ini adalah sumber air bersih, pengolahan air limbah, pemanfaatan air kotor, dan menanggulangi bahaya kebakaran

### 5.7.1 Utilitas Air Bersih

Sumber air bersih pada kawasan ini menggunakan PDAM dan sumur bor. PDAM mengairi ruang-ruang penunjang, asrama dan bangunan pengelola. Sedangkan sumur bor yang diletakan di area pojok kawasan mengairi air bersih ke bangunan-bangunan yang ada sebagai cadangan jika PDAM tidak dapat mengalir. Menggunakan dua sumber air bersih ini bertujuan supaya aliran air di kawasan Isntitut Seni Rupa dan Seni Pertunjukan stabil.



Gambar. 5.8 Konsep Utilitas Air Bersih  
 (Sumber: Analisis,2015)

### 5.7.2 Utilitas Limbah Air Kotor

Setiap bangunan dibuatkan saluran untuk pembuangan air kotor, yang kemudian di saluran-saluran air kotor ini akan dipertemukan dengan saluran

pembuangan utama pada kawasan. Saluran air kotor kawasan ini tidak langsung menuju ke pembuangan riot kota, melainkan melalui proses penyaringan terlebih dahulu sebelum mengalir ke riot kota. Sebagian air yang telah tersaring bisa dimanfaatkan untuk penyiraman tanaman sekitar dan menanggulangi bahaya kebakaran.

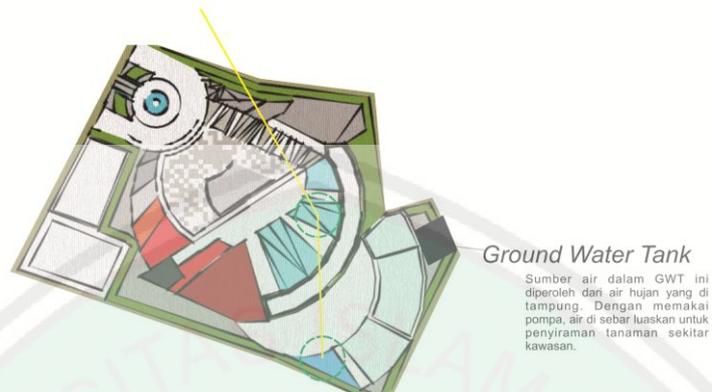


Gambar. 5.9 Konsep Utilitas Limbah Air Kotor  
(Sumber: Analisis,2015)

### 5.7.3 Utilitas Pemanfaatan Limbah Air Kotor

Limbah air kotor yang di maksud seperti air hujan dan air luapan dari sungai, sebelum digunakan disaring terlebih dahulu ke dalam bak penampungan bawah tanah/*ground water tank* di manfaatkan untuk penyiraman tanaman dan penyiraman pada *roof garden* yang ada di setiap bangunan.

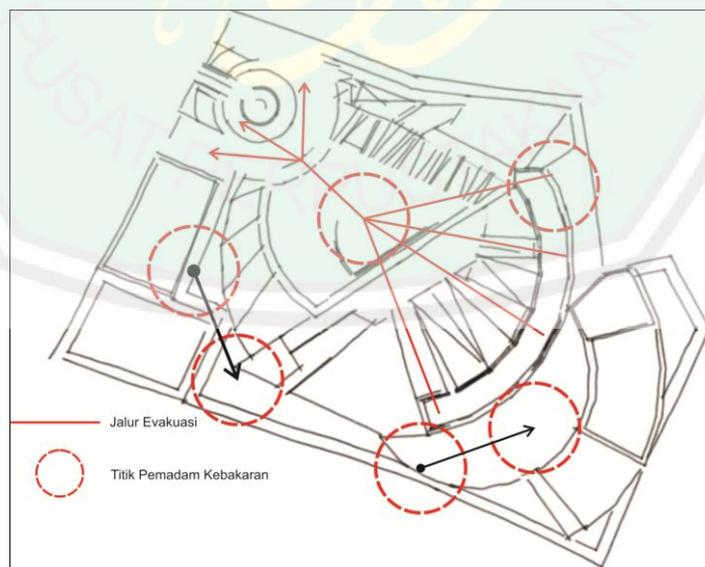
Atap yang memakai *Roof Garden*



Gambar. 5.10 Konsep Pemanfaatan Utilitas Limbah Air Kotor (Sumber: Analisis,2015)

#### 5.7.4 Utilitas Menanggulangi Bahaya Kebakaran

Sistem untuk menanggulangi bahaya kebakaran yaitu setiap bangunan diberikan mesin pompa air. Kemudian apabila terjadi kebakaran disalah satu bangunan atau area kawasan mesin pompa tersebut dapat digunakan untuk memadamkan api.

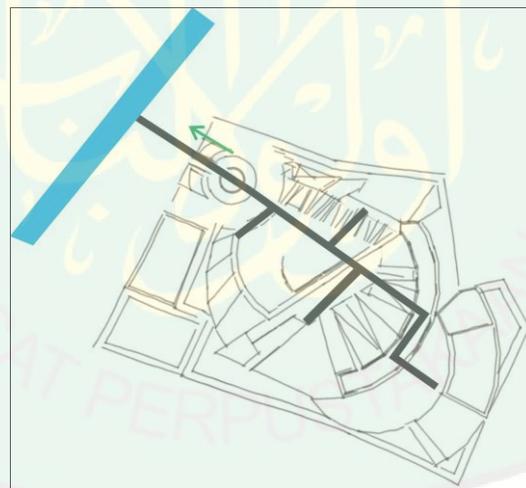


Gambar. 5.11 Konsep Pemanfaatan Utilitas Limbah Air Kotor (Sumber: Analisis,2015)

Jalur evakuasi kebakaran dalam kawasan ini menggunakan jalur sirkulasi servis yang memutar tapak. Jalur tersebut terhubung langsung dengan pusat lokasi penyemprotan air yang terletak di tengah kawasan, sehingga penyemprotan air bisa menjangkau bangunan-bangunan yang ada pada tapak.

#### 5.7.5 Utilitas Penanggulangan Banjir

Penanggulangan banjir pada kawasan diselesaikan dengan cara disediakan gorong-gorong. Gorong-gorong ini berfungsi untuk mengalirkan air hujan dan air luapan dari sungai yang berada di sebrang tapak ke riot kota. Selain itu juga disediakan danau kecil yang dibuat dengan bahan yang mempunyai daya serap yang tinggi jika sudah mencapai batas penampungan danau tersebut.

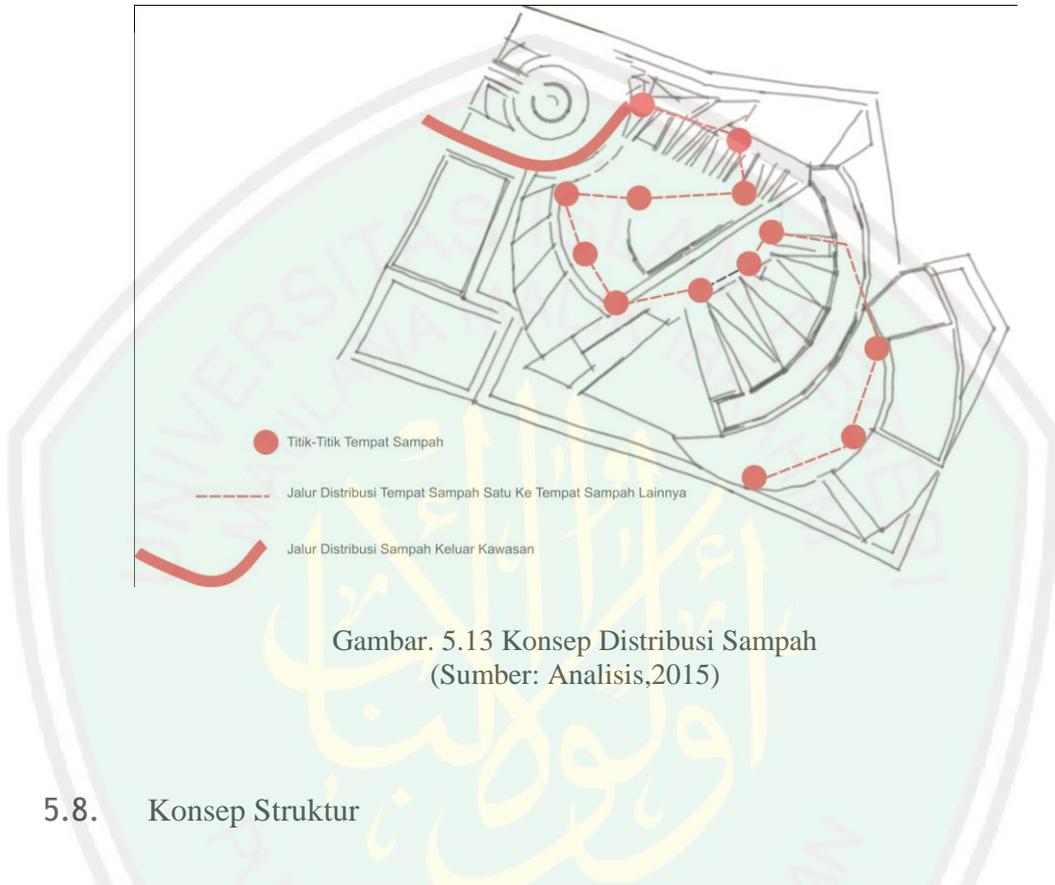


Gambar. 5.12 Konsep Penanggulangan Banjir  
(Sumber: Analisis,2015)

#### 5.7.6 Utilitas Distribusi Sampah

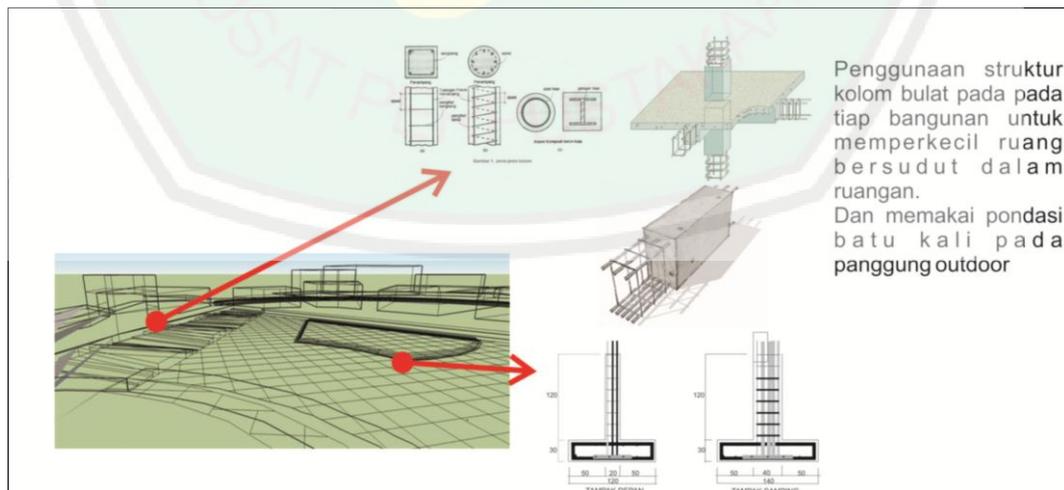
Perletakan tempat sampah pada kawasan diletakan menyebar di area publik, hal ini untuk mempermudah pengunjung untuk membuang sampah.

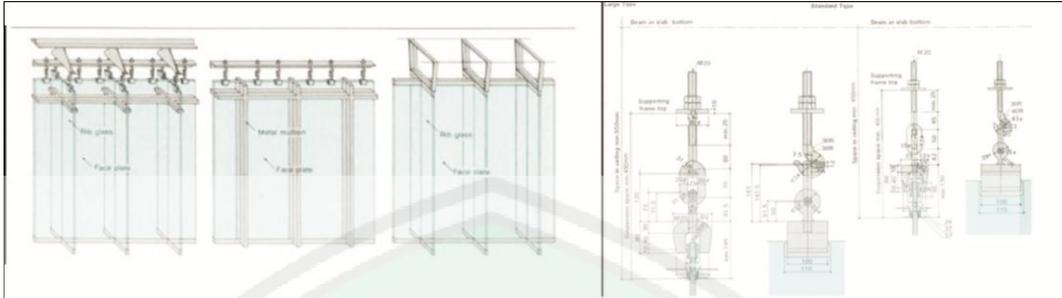
Meskipun tempat sampah letaknya menyebar, namun antara satu tempat sampah dengan yang lain memiliki satu jalur dalam pemungutannya.



Gambar. 5.13 Konsep Distribusi Sampah  
(Sumber: Analisis,2015)

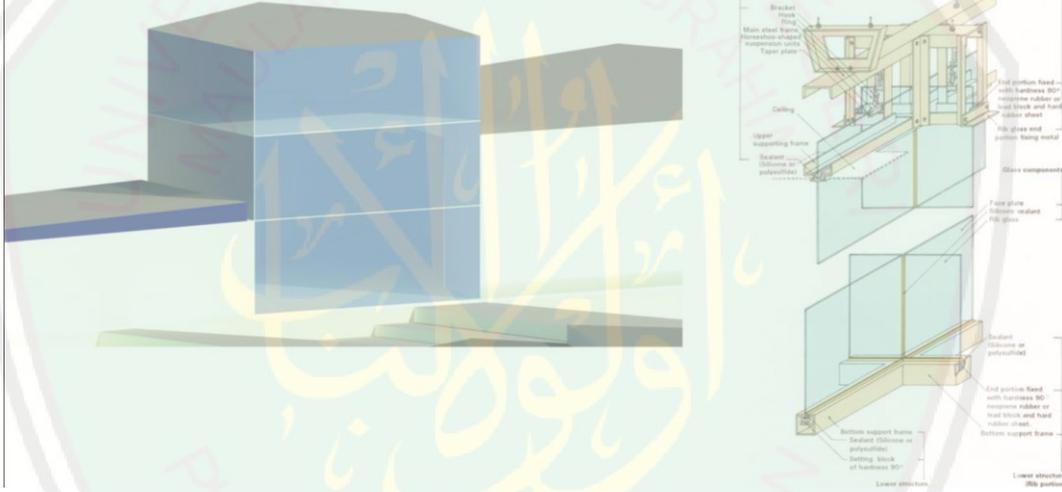
### 5.8. Konsep Struktur





Menerapkan dari babak Topeng Klana/Rahwana yang gagah, berani, dan penuh emosi.

Menggunakan Glacade (Suspension Glass System)



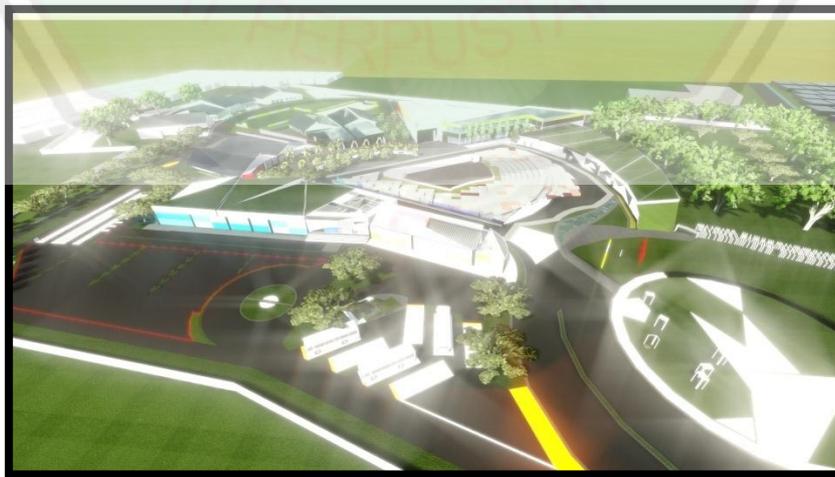
Gambar. 5.14 Konsep Struktur  
(Sumber: Analisis, 2015)

## BAB VI

### HASIL RANCANGAN

#### 6.1 HASIL RACANGAN TAPAK

Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan mengambil sebuah tradisi budaya setempat yang merupakan tradisi yang sudah ada pada suatu daerah tertentu, dalam tradisi itu mengandung unsur pendidikan dan keindahan dalam suatu hal yang berbeda. Konsep perancangan kesatuan dalam perbedaan, dalam tapak di ambil dari tari topeng yang mempunyai beberapa karakter berbeda tetapi menjadikan kesatuan cerita. Tari Topeng sendiri merupakan budaya asli yang memiliki beberapa karakter dan tidak lepas dari nilai keislaman. Konsep perancangan yang digunakan dalam Rumah Kreasi Seni di Bekasi menggunakan konsep awal "Satu Kesatuan dalam Perbedaan" yang di turunkan dengan mengambil dari nilai dasar semboyan bangsa, yakni Bhineka Tunggal Ika.



Gambar 6.1 Perspektif Tapak Rumah Kreasi Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Perancangan Rumah Kreasi ini mengambil nilai filosofi dari Bhineka Tunggal Ika yang berarti walaupun berbeda beda namun tetap satu juga. Perbedaan yang nampak merupakan perwujudan dari bentuk dan fasad yang berbeda pada tiap zona kawasan yang memiliki dasar nilai islam. Nilai filosofi ini diterapkan pada konsep “Perwujudan sesuatu hal lama menjadi baru dengan nilai yang membentuk” yang artinya rancangan bangunan ini nantinya memiliki sifat-sifat modern dan bernilai yakni sebagai pusat dari bangunan-bangunan disekitarnya agar dapat belajar secara modern menjadi lebih baik dan Rumah Kreasi Seni sebagai wadah dalam pembelajaran seni.

Ide dasar perancangan sendiri dari pola karakter Tari Topeng dan cerita yang tersampaikan dalam tariannya. Bermula dari seorang sosok yang tangguh dan maskulin diiringi dengan kemunculan seorang wanita cantik yang akan dipersuntingnya. Pada dua karakter itu tercipta 2 bentukan yang berhubungan namun memiliki pola yang berbeda, dengan garis tegas yang menunjukkan kemaskulinan seorang pria dan garis lengkung yang mewakili sosok feminim dalam cerita. Kawasan bangunan mengambil dari nilai perbedaan yang terinspirasi dari tokoh-tokoh yang muncul dan kesatuan dari jalan cerita yang saling berhubungan. Dalam Al-Qur’an sudah dijelaskan bahwa Allah SWT menciptakan makhluk hidup dengan beragam dan berbeda namun saling melengkapi satu sama lainnya. Sama halnya dengan pola yang berbeda yang dipakai untuk membentuk kawasan Perancangan Rumah Kreasi ini .

Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan yang berlokasi di Bekasi, tepatnya di daerah Jalan Baru Underpass yang mana

kawasan tersebut adalah lingkungan perkembangan dan dapat menjadi lingkungan belajar serta wisata. Perancangan ini bertujuan memwadhahi aktifitas belajar dan mengajar dari potensi yang dimiliki anak-anak jalanan dalam bidang kesenian. Perancangan ini memiliki ± 6 ha dengan berbagai fasilitas, seperti fasilitas gedung pengelola, gedung seni, perpustakaan, galeri, *souvenir store*, *office*, wisma tamu, ruang serbaguna (halaqoh), dan masjid. Kawasan yang memiliki nama Rumah Kreasi Seni, dirancang sedemikian rupa dengan mempertimbangkan prinsip yang berdasarkan nilai keislaman atas tradisi arsitektur nusantara dan tradisi budaya setempat.





Gambar 6.2 Layout dan Siteplan Rumah Kreasi  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Gambar di atas adalah layout plan dan siteplan hasil dari perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan yang memunculkan konsep Satu Kesatuan dalam Perbedaan atas berdasarkan nilai keislaman dari fenomena tradisi arsitektur nusantara yang berada di kawasan perancangan, hal tersebut adalah termasuk landasan manusia terhadap perbedaan suku-suku dan budaya.

Satu Kesatuan dalam Perbedaan sendiri merupakan bagian dalam proses penerapan rancangan ke dalam bangunan dan lanskap Rumah Kreasi Seni. Hal tersebut erat kaitannya dengan wawasan islam yang tidak lepas dari tradisi nusantara terutama fokus kepada fenomena islam nusantara yaitu “Satu Kesatuan dalam Perbedaan”. Maka konsep pada perancangan ini bertujuan menghadirkan dan mengenalkan sebuah tradisi lokal yang tak hanya terpusat pada arsitektur, tetapi juga dengan nilai sosial. Berikut pemaparan konsep yang berkaitan dengan satu kesatuan dalam perbedaan;

1. Pembentukan dua bangunan utama yang tidak sama, bangunan satunya dengan garis tegas (maskulin) dengan sedikit lengkungan dan yang satu dengan bentuk lengkung (feminim).
2. Pengambilan bentukan sederhana dari bangunan tradisional yang diterapkan dengan pola modern dan dinamis.
3. Keseimbangan antar massa bangunan dengan perulangan dan komposisi detail yang berdasarkan atas massa bangunan utama perancangan.

4. Akses struktur bangunan utama yang berbeda-beda dalam satu bangunan dengan menjadikan pendukung dari terbentuknya bangunan yang mempunyai nilai estetis.
5. Penciptaan ruang bersama dalam interior maupun eksterior yang berfungsi untuk menciptakan tali silaturahmi yang erat dan memiliki ikatan batin terhadap antar sesama.

Site Plan perancangan juga mengikuti komposisi ide bentuk bangunan yang sudah terlahir dari konsep satu kesatuan dalam perbedaan yang berfokus pada kesinambungan, dan juga mempertimbangkan kondisi lingkungan yang terdapat disekitar tapak. Adapun penjelasan selain spesifikasi terhadap zona kawasan, terdapat juga spesifikasi mengenai massa bangunan yang ada pada kawasan serta gambaran objektifitas dan visual dari kawasan. Berikut merupakan penjelasan gambar terkait dengan spesifikasi berikut.

Spesifikasi bangunan pada kawasan, terdapat beberapa jenis bangunan yaitu :

- a. Massa bangunan Pengelola, Gedung Seni, Galeri, dan Perpustakaan yang diperuntukkan sebagai bangunan utama yang difungsikan bagi pengunjung mendekat diri kepada Allah SWT melalui pembelajaran tentang kesenian dan pengenalan atas seni.
- b. Massa bangunan Masjid, bertujuan sebagai tempat ibadah bagi para pengunjung yang mendatangi kawasan Rumah Kreasi Seni.
- c. Massa bangunan ruang *Souvenir Store*, difungsikan sebagai tempat penjualan sovenir.

- d. Massa bangunan ruang kantin, sebagai tempat istirahat yang bisa juga digunakan untuk membeli makanan.
- e. Massa bangunan wisma tamu(guest house), difungsikan sebagai tempat istirahat yang bersifat privat bagi pengunjung kawasan.
- f. Massa bangunan *Office*, digunakan sebagai tempat pusat pengelolaan kawasan Rumah Kreasi Seni.
- g. Massa bangunan ruang Halaqoh (serbaguna), sebagai tempat diadakannya acara dan berkumpul serta belajar *indoor*.
- h. Massa bangunan Kelas Khusus, sebagai tempat perbaikan mental dari para anak jalanan.
- i. Massa bangunan Asrama dan Kantin, sebagai tempat tinggal bagi para anak jalanan jika tidak mempunyai tempat tinggal dan tempat untuk saling mengenal dan bercengkramah.

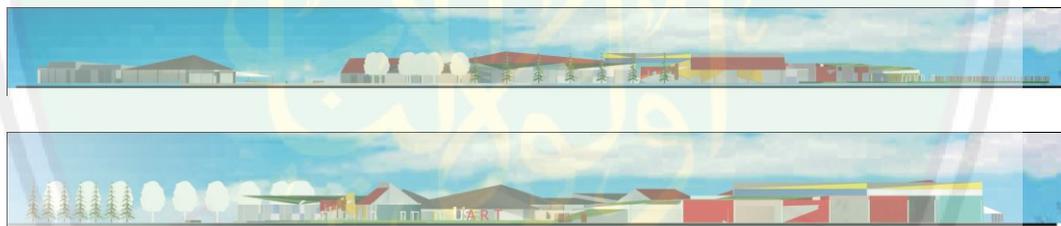
Kemudian terkait dengan penjelasan spesifikasi gambaran visual dari tapak sebagai berikut:



Gambar 6.3 Perspektif Visual Bangunan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Perspektif visual tampak terlihat secara keseluruhan bentukan bangunan mengambil dari karakter dan penyampaian cerita dalam tiap tarian tari topeng yang dikombinasi dengan unsur modernisasi yang dijadikan sebagai batasan visualisasi perancangan. Hal ini bertujuan memunculkan sebuah bangunan yang berkarakter dengan bentukan yang mengacu kepada konsep “Satu Kesatuan dalam Perbedaan” dan menghadirkan wujud baru dalam arsitektur.

Dalam kasat bentuk bangunan dapat kita lihat adanya perbedaan bentuk massa yang mendukung untuk satu titik temu pada kawasan. Dengan pengulangan warna dan dari bentukan atap yang membuat tiap massa saling memiliki hubungan. Berikut adalah tampak bangunan yang dapat dilihat dari luar tampak:



Gambar 6.4 Tampak Rumah Kreasi Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

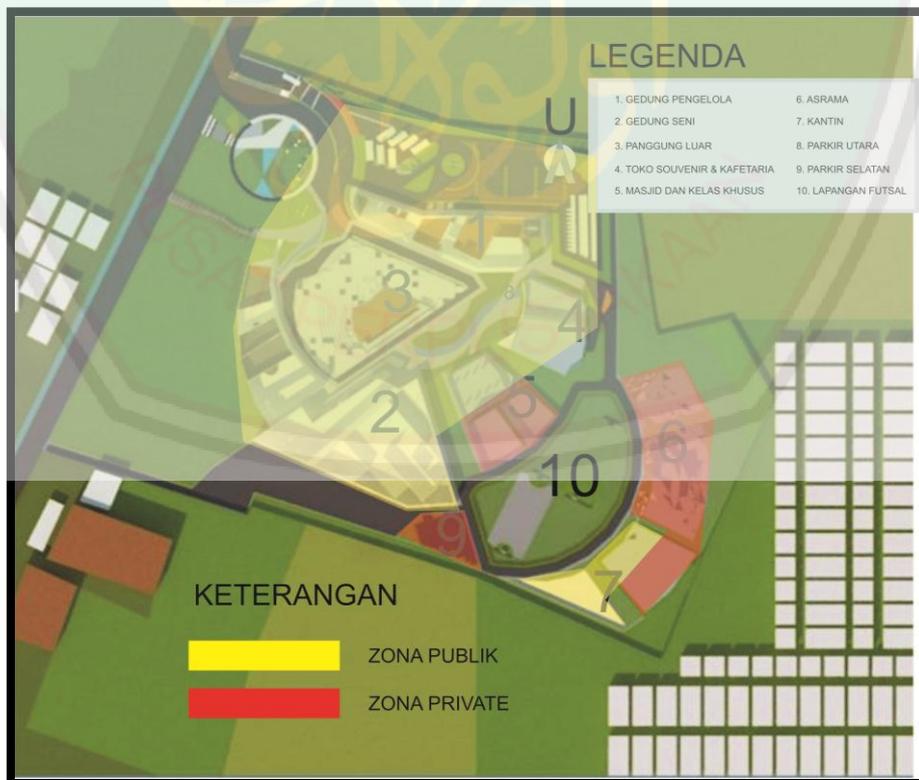
Adapun hasil rancangan tampak yang berdasarkan dasar konsep satu kesatuan dalam perbedaan sebagai acuan dalam hasil akhir merencanakan yaitu zoning, sirkulasi, bentuk bangunan pada tampak, dan lanskap.

### 6.1.1 Zoning

Peletakan massa bangunan beserta penataan lanskap menyesuaikan konsep membuka kekhasan tradisi dalam merespon tempat yang kemudian melahirkan identitas formal atau simbolik ke dalam bentuk kreatif yang dapat dikenali

tradisinya dan dapat seimbang dengan lingkungannya. Fasilitas untuk Gedung Seni terbagi 2 zoning publik (area pembelajaran, toko souvenir, masjid), dan privat (asrama, wisma tamu, *office*).

Bangunan Rumah Kreasi Seni memiliki 2 massa bangunan utama dan 8 massa pendukung. Bangunan utama yang pertama memiliki fungsi yang menjadi tempat pendaftaran bagi yang akan mengikuti kelas seni, kantor para pengelola Rumah Kreasi Seni, dan perpustakaan sebagai media pendukung untuk mempelajari seni secara. Untuk bangunan utama yang kedua berfungsi sebagai kelas seni dan workshop, serta galeri *indoor* seni. Konektivitas sirkulasi yang saling berhubungan agar dapat memaksimalkan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan fungsinya. Berikut adalah penjelasan fungsi dan jenis bangunan.



Gambar 6.5 Penataan Zona dan Pembagian Ruang  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

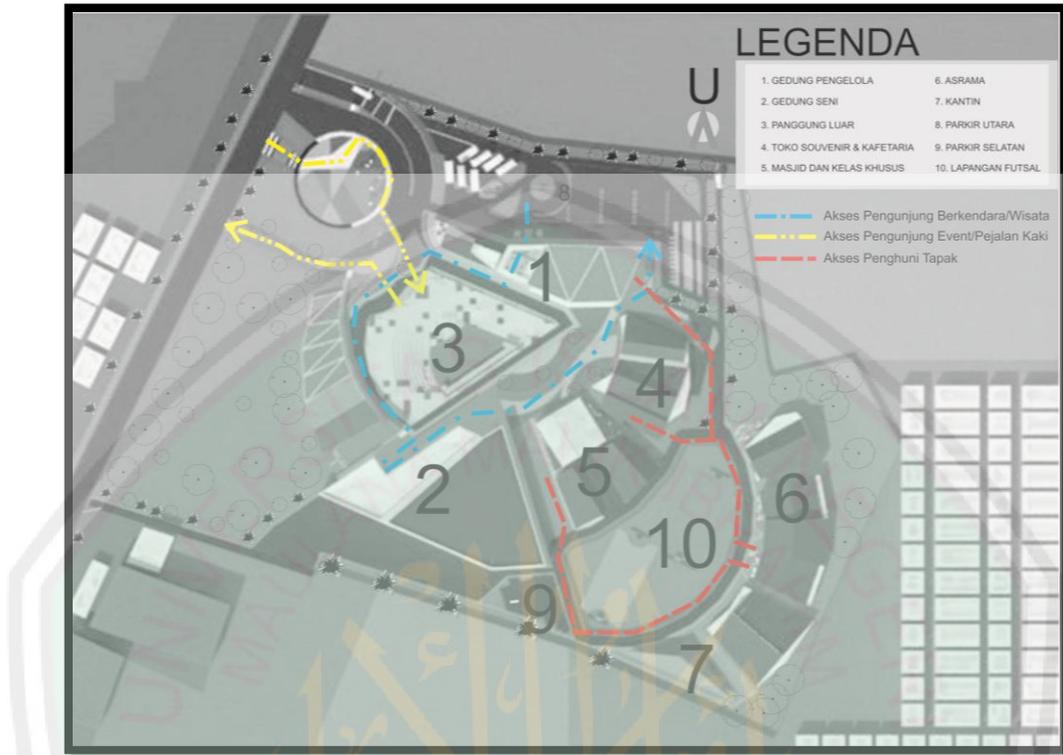
### 6.1.2 Sirkulasi dan Aksesibilitas

Sirkulasi yang ada pada tapak terbagi atas sirkulasi umum dan khusus. Pembagian sirkulasi pada tapak terkait erat dengan operasional dan aktivitas yang ada di dalamnya. Pembagian pengunjung melalui kendaraan dapat dipisahkan area parkirannya.

Sementara untuk sirkulasi kendaraan pada tapak dibedakan menjadi 2, yaitu kendaraan pengunjung-pengelola dan pengelola-anak jalanan-servis. Hal ini berkaitan dengan system privasi yang ada pada tapak, ada beberapa area yang hanya dapat di akses oleh pengelola dan anak jalanan. Berikut ini penjelasan dengan gambar mengenai sirkulasi yang ada pada tapak:

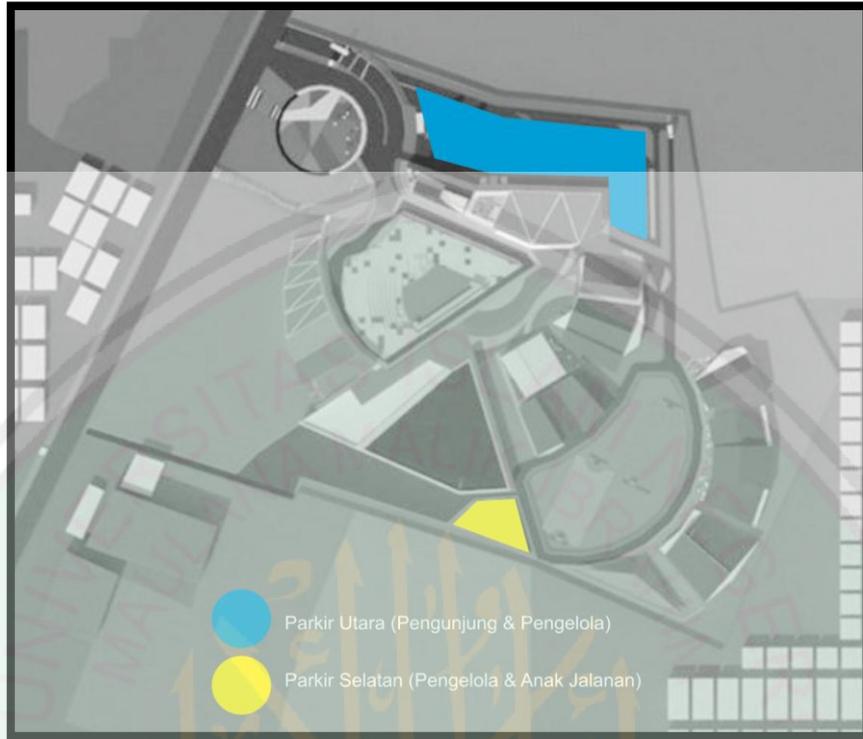


Gambar 6.6 Sirkulasi Kendaraan pada Tapak  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

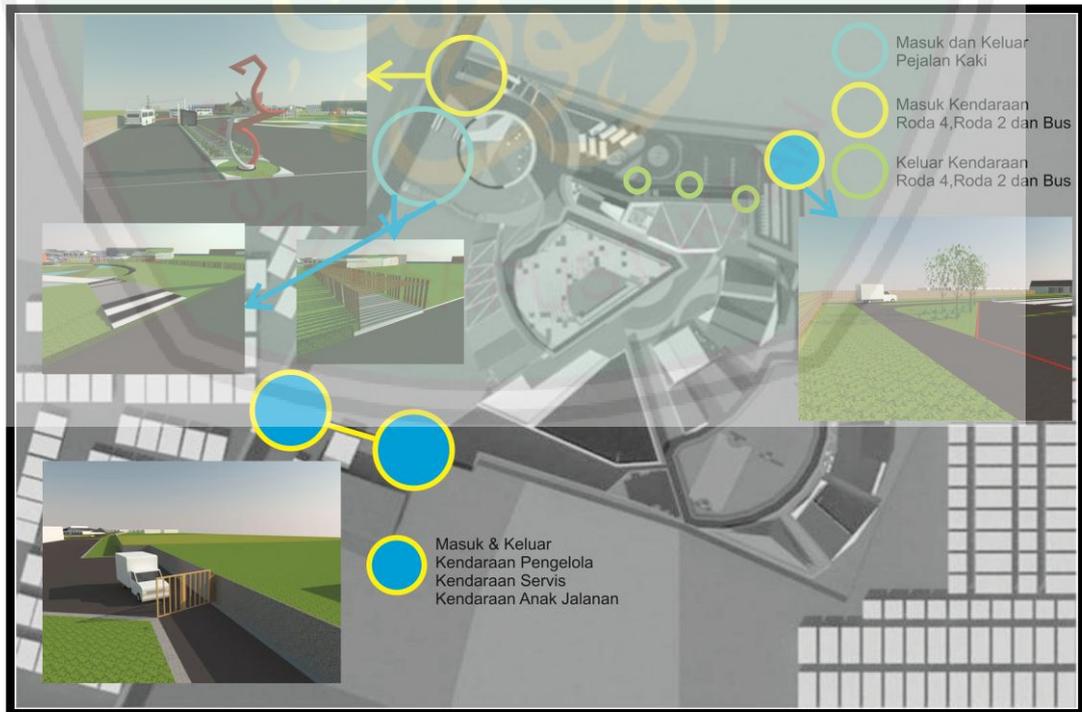


Gambar 6.7 Sirkulasi Pejalan Kaki pada Tapak  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Penempatan dan posisi parkir yang disesuaikan dengan penempatan fungsi utama bangunan agar memudahkan dalam pencapaian. Lokasi parkir yang di bedakan menjadi tiga karena berdasarkan fungsi pengunjung publik, pihak pengelola dan pengunjung tamu dengan syarat dan prosedur yang berlaku. Penempatan lokasi parkir yang berada di arah utara yang merupakan digunakan untuk pengunjung publik dibagi dua antara parkir bus dan mobil dan motor. Parkir selatan digunakan untuk pihak pengelola dan anak jalanan.



Gambar 6.8 Penempatan Area Parkir Rumah Kreasi Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.9 Penempatan *Entrance & Exit* Rumah Kreasi Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

### 6.1.3 Bentuk dan Tataan Massa

Bentuk setiap bangunan pada tapak di dominasi dengan bersudut dengan kemiringan yang berbeda tiap bangunannya. Hal ini dikarenakan bentukan tiap bangunan pada tapak mengacu kepada konsep kesatuan yang terjadi karena adanya perbedaan yang diambil dari perulangan bentuk bersudut dan tetap menghasilkan wujud yang baru. Berikut ini penjelasan dengan gambar mengenai bentuk setiap bangunan yang ada pada tapak:

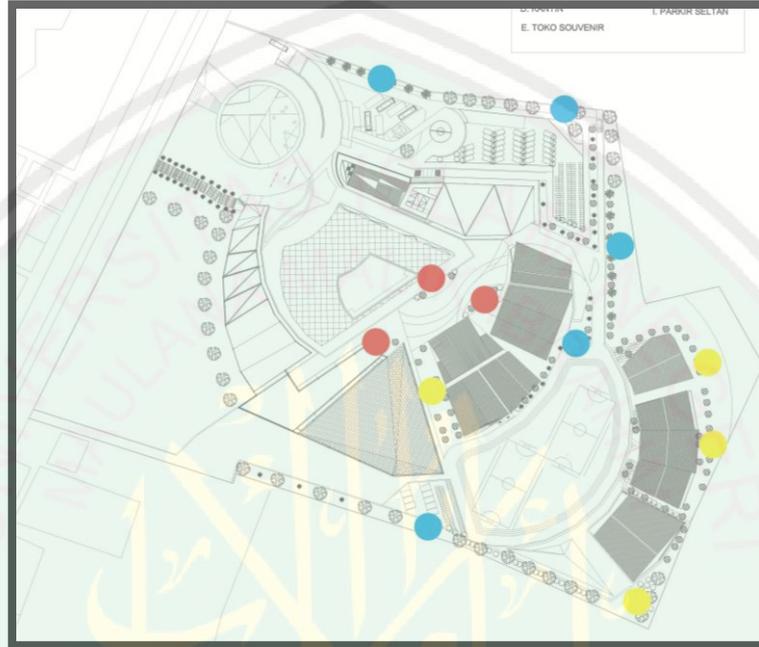


Gambar 6.10 Bentuk Bangunan pada Tapak  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

### 6.1.4 Lanskap

Pemilihan vegetasi dilakukan sesuai dengan fungsi dan perawatannya pada tapak didasarkan oleh konsep pada fungsi kegunaannya pada tapak serta didasarkan pada konsep turunan dari kesatuan dalam perbedaan yaitu tentang nilai

keberagaman. Hal ini bertujuan untuk menambah suasana yang berkarakter. Berikut ini gambaran mengenai jenis vegetasi yang ada dalam tapak.



Gambar 6.11 Area Vegetasi Rumah Kreasi Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Berikut merupakan detail gambaran dari kondisi lanskap pada eksterior tapak Rumah Kreasi Seni. Penerapan konsep pada lanskap melalui jenis-jenis tanaman yang bermacam-macam tetapi tetap terkesan menyatu dengan tanaman lain. Pengaplikasian dari perbedaan yang muncul dalam jenis tanaman yang dapat mempersatukan integritas bangunan dengan lingkungannya.



Gambar 6.12 Vegetasi Rumah Kreasi Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Tanaman yang digunakan berupa palem-paleman, pohon peneduh dan tanaman perdu. Berikut penjelasan mengenai vegetasi yang digunakan:

6.1 Tabel Penjelasan Vegetasi pada Tapak

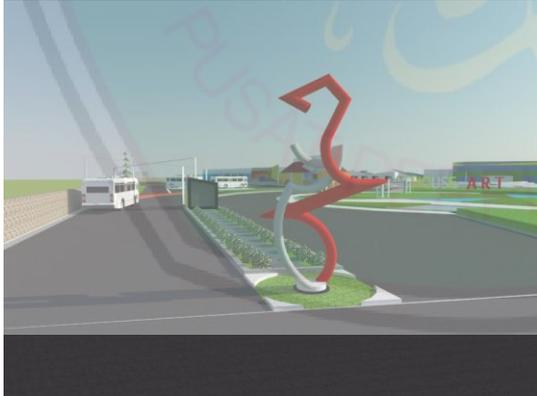
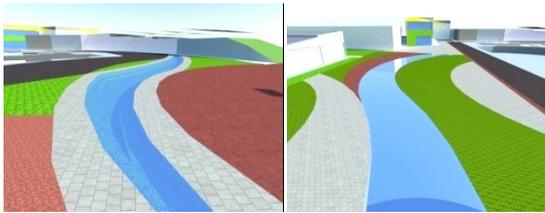
Jenis Vegetasi	Keterangan
<p>Palem Raja</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuknya yang besar dan tinggi dapat sebagai pengarah sirkulasi pada tapak.</li> <li>- Terkait dengan namanya Palem Raja ini sama dengan cerita yang ingin disampaikan dalam tapak(pembabakan pertama dalam tari topeng, dengan pengenalan dan pengarahan pada cerita selanjutnya)</li> </ul>
<p>Pohon Tanjung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pohon dengan tajuk yang besar ini sangat cocok untuk tapak sebagai peneduh karena suhu tapak yang panas.</li> <li>- Pohon ini menggambarkan</li> </ul>

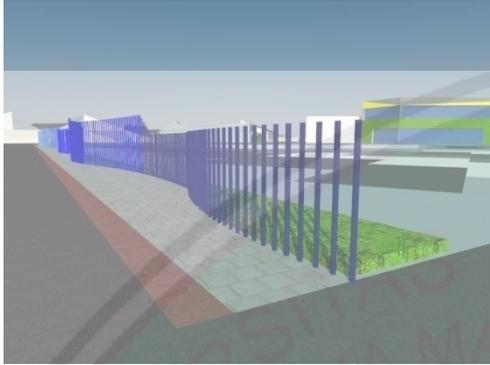
	<p>memberikan kesan ajakan dan mendukung alur cerita tari topeng yang dipakai dalam rancangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terkait dengan tema, pohon ini mengaplikasi dari pembabakan ketiga(memperkuat jalan cerita tari topeng)</li> </ul>
<p>Pohon Trembesi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pohon yang dapat tumbuh sangat besar ini terletak diarea paling belakang tapak.</li> <li>- Sebagai area hisap air hujan juga sebagai pendingin dalam area tapak.</li> <li>- Pohon ini digunakan terkait dengan jalan cerita dari tema yang dipakai (pembabakan keempat pada tari topeng)</li> </ul>
<p>Tanaman Perdu</p>  <p>- Rambusa</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanaman perdu digunakan sebagai pembatas halaman tapak dengan jalan dan sebagai pembatas antara bangunan dengan pedestrian.</li> <li>- Cirri tumbuhnya yang khas dan tidak terkira ini mengambil penerapan pada jalan cerita pada tema yang di ambil.</li> </ul>

(Sumber: Hasil Rancangan 2016)

Selain penggunaan vegetasi pada tapak, pada rancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini menggunakan beberapa material seperti beton, bebatuan dan kaca sebagai elemen lanskap. Berikut penjelasan mengenai elemen tersebut:

### 6.2 Tabel Elemen Pembentuk Lanskap pada Tapak

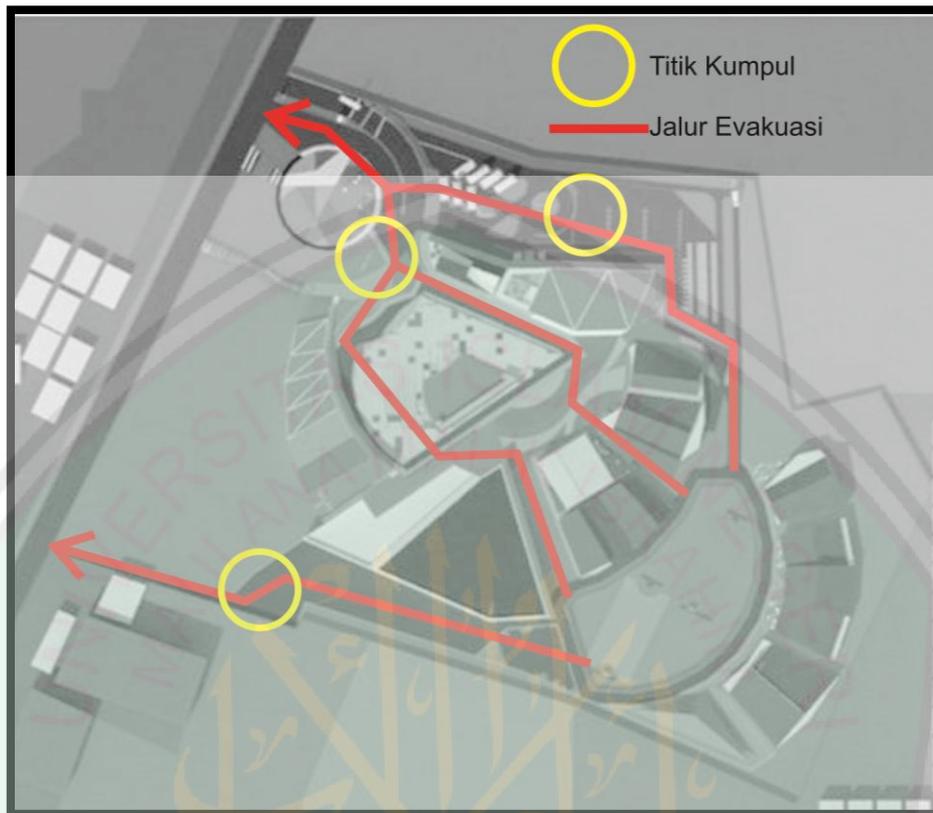
Jenis	Keterangan
<p>Beton</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beton ini digunakan sebagai penanda atau photo shoot tampak pada tapak dalam pandangan luar.</li> <li>- Memberikan kesan artistik dari tapak</li> </ul>
<p>Material Baja</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebagai penanda atau sculpture pada tapak.</li> <li>- Menerapkan dari gerakan gemulai tari topeng, dengan menggabungkan 2 sosok karakter yang terhubung menjadi satu.</li> </ul>
<p>Tempered Glass</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebagai pedestrian tapak.</li> <li>- Memberikan kesan bagi yang melaluinya.</li> <li>- Terkait dengan tema jalur ini membawa pada suasana alur dalam cerita tari topeng dan</li> </ul>

	melambangkan gerakan tari.
<p><b>Bambu</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebagai pembatas dari zona satu dengan yang lainnya.</li> <li>- Menerapkan tema dan gerakan dari tari topeng.</li> <li>- Dengan permainan tinggi rendah memperlihatkan dari berbagai macam tokoh yang terdapat dalam cerita tari topeng.</li> </ul>

(Sumber: Hasil Rancangan 2016)

### 6.1.5 Darurat atau Jalur Evakuasi

Pada jalur evakuasi kawasan Rumah Kreasi Seni memakai titik kumpul evakuasi pada pusat kawasan. Hal ini selain memberikan kemudahan untuk para pengunjung keluar dalam kawasan Rumah Kreasi Seni. Jalur yang ada mempunyai luasan dan jarak yang cukup pada tiap zona. Berikut ini gambaran mengenai jalur evakuasi yang ada dalam tapak.



Gambar 6.13 Area Titik Kumpul dan Sirkulasi Keluar  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

## 6.2 HASIL RANCANGAN RUANG DAN BENTUK BANGUNAN

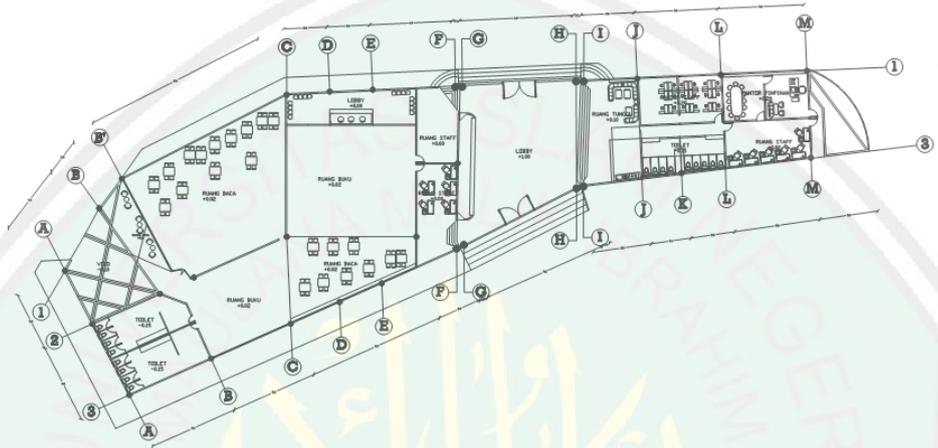
Terdapat beberapa poin yang dapat dihasilkan dari hasil perancangan tapak yang mengacu pada konsep Satu Kesatuan dalam Perbedaan yaitu susunan massa, visual bangunan, dan fungsi dari setiap bangunan berikut jenis bangunan yang telah dirancang dan penjelasan dari perancangan setiap bangunan tersebut.

### 6.2.1 PEMBAGIAN MASSA BANGUNAN

#### A. Gedung Pengelola

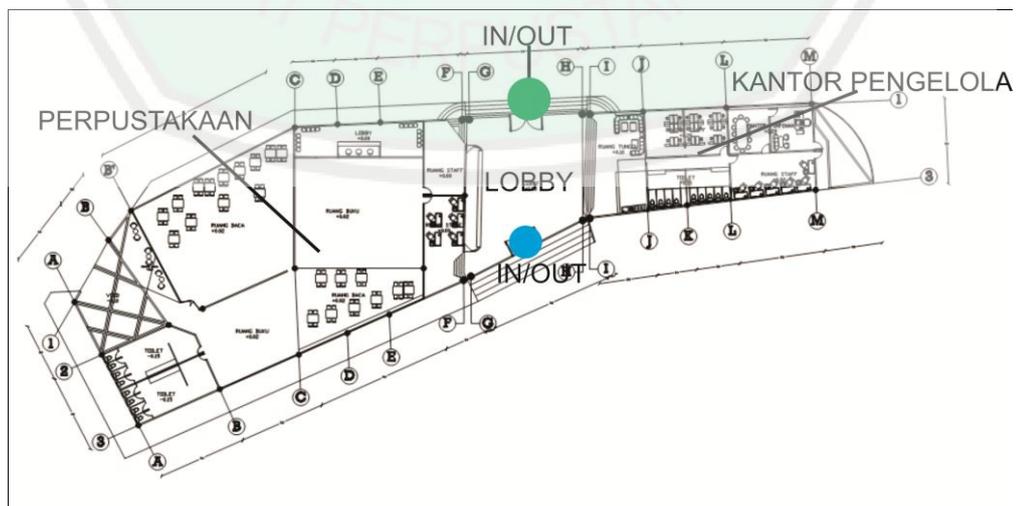
Gedung Pengelola merupakan area yang memiliki fungsi utama bangunan sebagai tempat untuk pengelolaan acara dan data anak jalanan

serta *event* yang akan berlangsung pada kawasan. Gedung Pengelola ini dilengkapi dengan adanya perpustakaan sebagai fungsi penunjang untuk para pengunjung dan anak jalanan dalam menunggu proses pendataan.



Gambar 6.14 Denah Gedung Pengelola  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Adapun alur sirkulasi pengunjung pada massa bangunan yang berawal dari pintu masuk dari area parkir utara dan di akhiri dengan berjalan ke selatan yang langsung tertuju pada bangunan Gedung Seni.



Gambar 6.15 Keterangan Gedung Pengelola  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

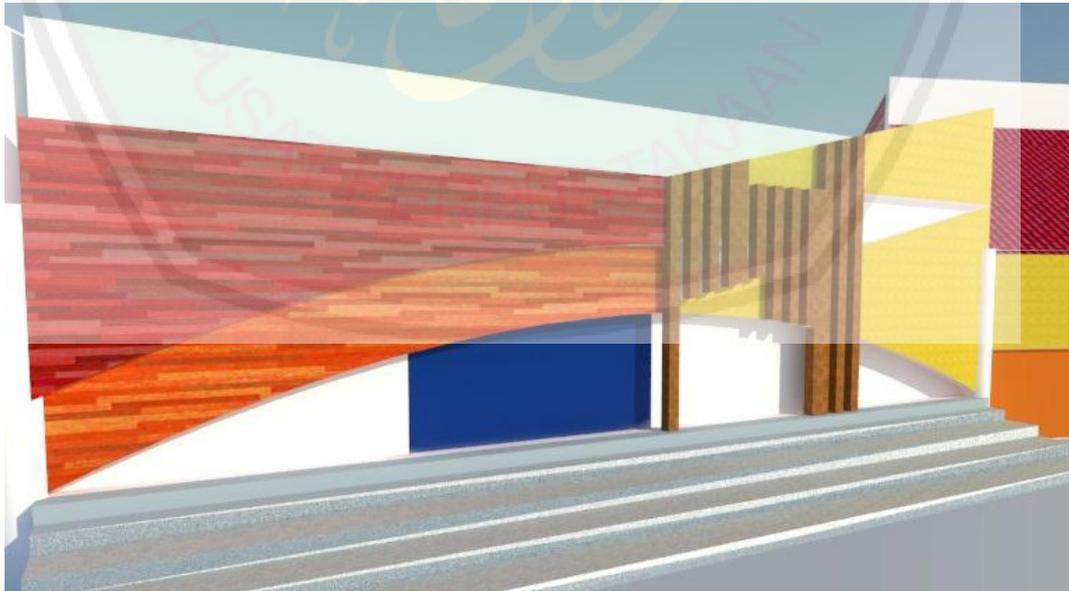
Di dalam bangunan Gedung Pengelola, diisi juga dengan beberapa karya seni yang berupa ukiran pada dinding dan area lobby sebagai pengenalan awal pada para pengunjung.



TAMPAK SAMPING GEDUNG PENGELOLA

Gambar 6.16 Tampak Gedung Pengelola  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

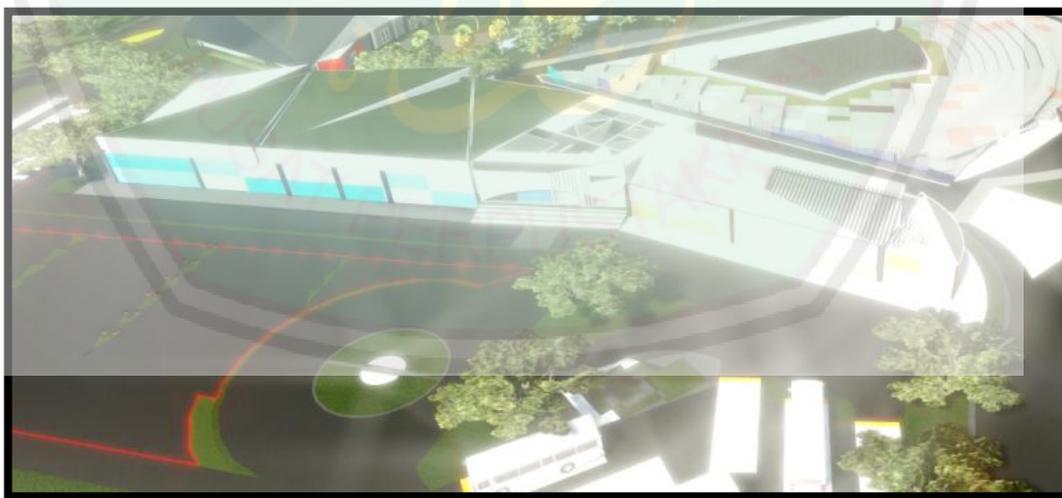
Bentukan secara visual bangunan Gedung Pengelola ini dibuat dengan banyak ornamen struktural yang berfungsi sebagai fasad bangunan dan sebagai karakter identitas bangunan Gedung Pengelola yang menerapkan karakter dari berbagai tokoh dalam tari topeng. Berikut gambar perspektif visual manusia.



Gambar 6.17 Detail Ornamen Gedung Pengelola  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



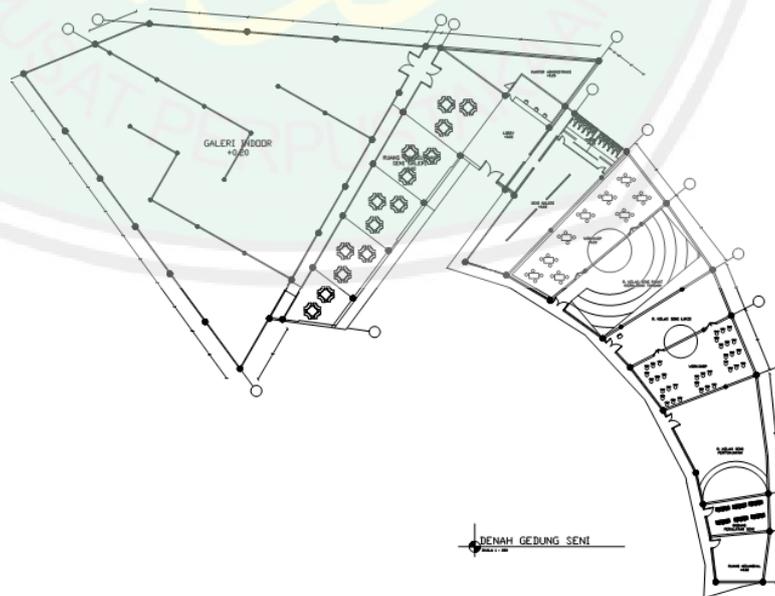
Gambar 6.18 Interior Gedung Pengelola  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.19 Perspektif Gedung Pengelola  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

## B. Gedung Seni

Massa bangunan ini diperuntukkan sebagai tempat terjadinya proses belajar mengajar dan mempraktekan atau membuat karya seni. Bangunan ini memiliki tata massa yang terletak di depan pintu keluar dari Gedung Pengelola agar massa bangunan tersebut dapat terlihat langsung bagi para pengunjung. Lokasi yang sedikit jauh dengan area parkir pengunjung dan parkir pengelola kantor dapat membuat bangunan ini terlihat ramah. Posisi bentukan massa yang menerapkan pembentukan dari karakter wanita pada Tari Topeng yang dipadukan pada beberapa tokoh pada fasad bangunan. Gedung Seni ini mempunyai galeri *indoor* yang berfungsi sebagai penempatan hasil karya seni yang telah dibuat. Berikut gambar dari massa bangunan Gedung Seni beserta denahnya:



Gambar 6.20 Denah Gedung Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

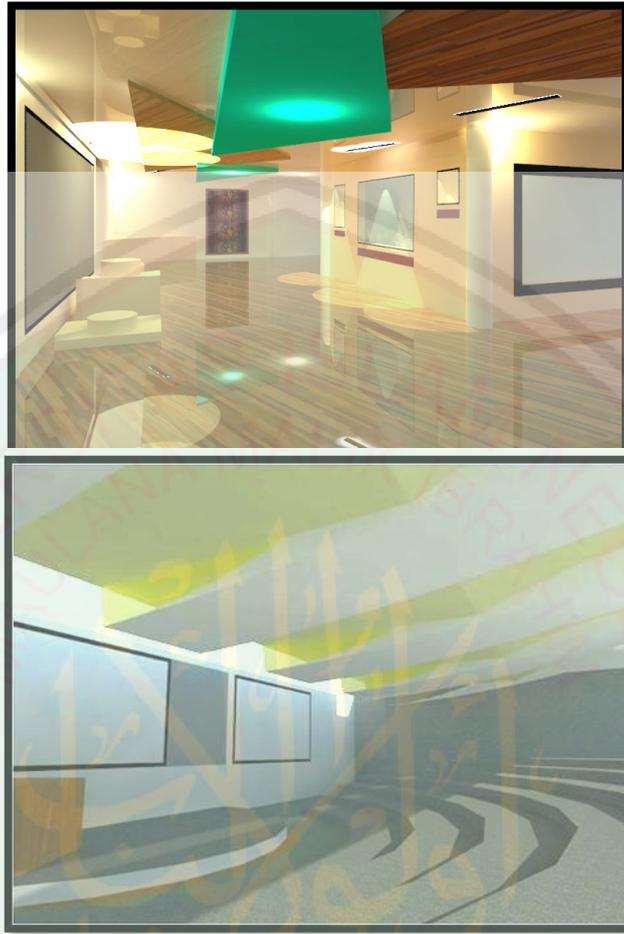
Massa bangunan Gedung Seni merupakan penerapan dari karakter Rummyang yang merupakan seorang wanita, sehingga pembentukan bangunan melengkung dengan bidang besar sebagai pemaknaan dari gerak tarinya. Bentuk ini juga diambil dari cerita ketika pengenalan tentang karakter Rummyang yang akan diperatukan dengan Panji. Bangunan ini memiliki ruang tunggu sebagai semi galeri. Pada fasad bangunan terdapat permainan bentuk pola yang menerapkan dari berbagai macam tokoh tari topeng.



Gambar 6.21 Tampak Gedung Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

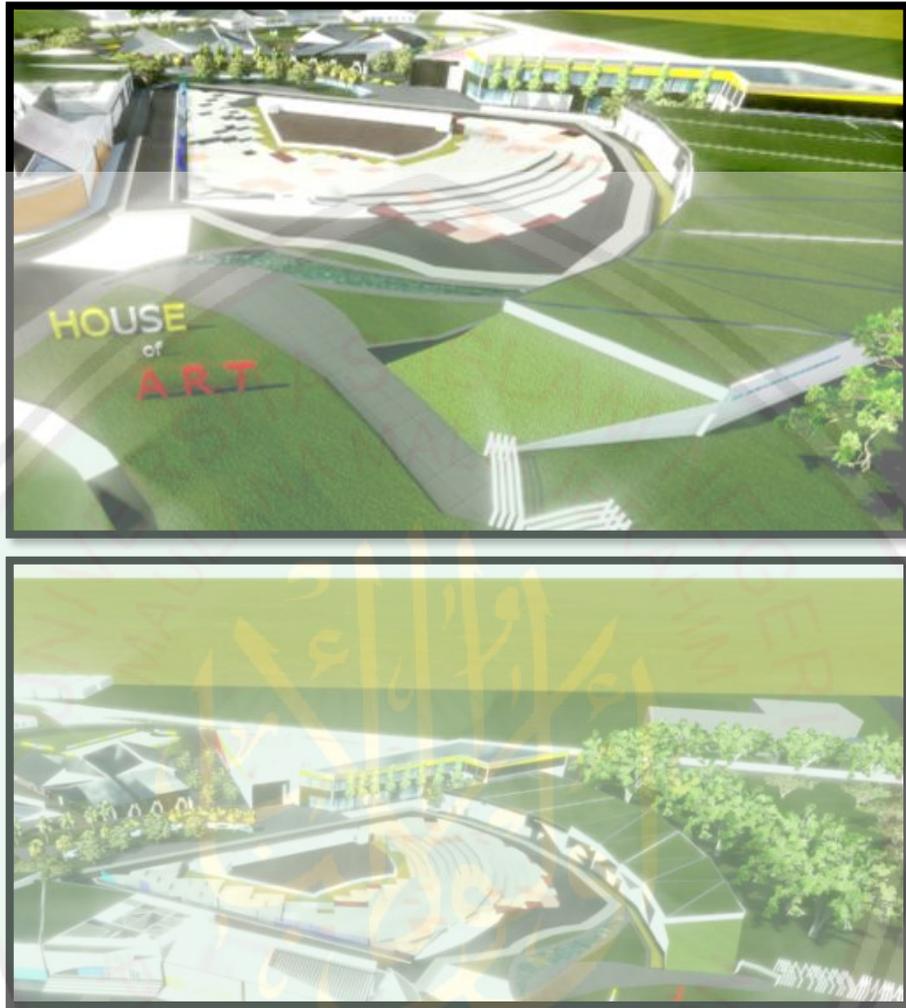


Gambar 6.22 Detail Pola Gedung Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.23 Interior Galeri Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

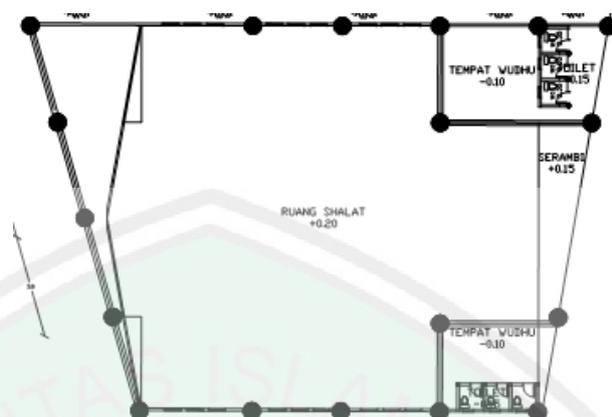
Adanya berbagai macam pola pada fasad menerapkan tentang hadist yang menceritakan seni yaitu Allah SWT itu Maha Indah dan menyukai keindahan.



Gambar 6.24 Perspektif Gedung Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

### C. Masjid

Bentukan secara visual bangunan ini mengikuti perulangan garis dari bangunan gedung seni yang berada tepat disampingnya. Masjid dapat terlihat langsung baik dari pintu keluar gedung pengelola, dari pusat kawasan Rumah Kreasi Seni maupun dari luar kawasan Rumah Kreasi Seni.



Gambar 6.25 Denah Masjid  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Bangunan ini secara visual di buat modern tetapi dengan unsur tradisional yaitu berupa bentukan atap dan material yang digunakannya. Hal ini untuk menguatkan konsep dari perbedaan yang ditunjukkan tetapi dapat menyatu dengan massa sekitar. Berikut gambar denah beserta massa dari bangunan dari masjid:



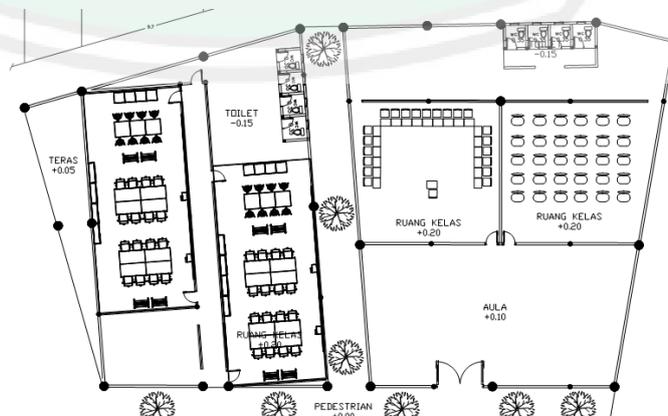
Gambar 6.26 Detail Massa Bangunan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.27 Perspektif Massa Bangunan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

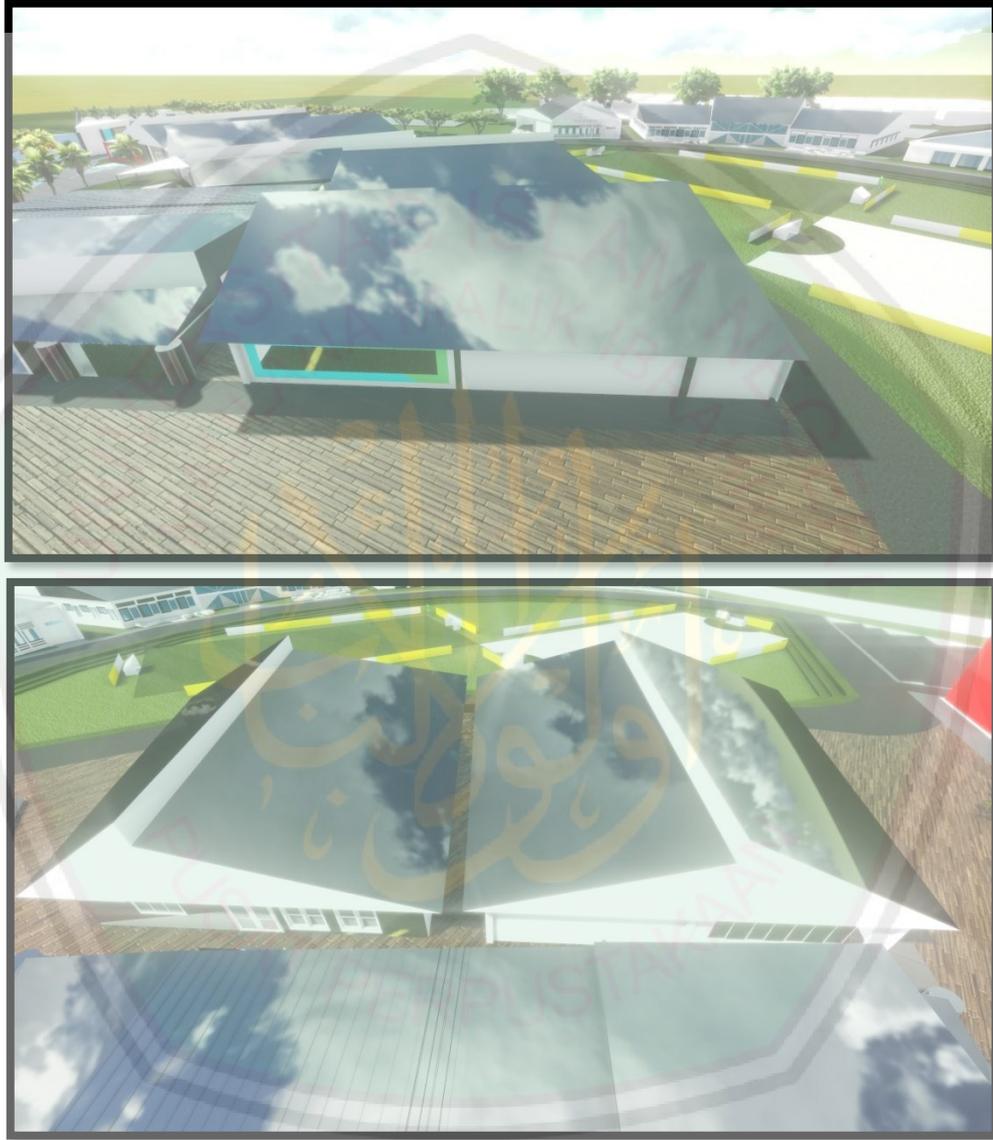
#### D. Kelas “Khusus” Anak Jalanan

Kelas khusus ini tepat berada di samping masjid dan sengaja dibuat tidak terlihat dari kawasan. Ruang ini merupakan ruangan yang digunakan sebagai aktivitas/kegiatan pembelajaran dan pembentukan mental anak jalanan. Suasana ruang yang dibuat seperti halaqoh/ruang bersama yang sering digunakan untuk majelis umat islam dalam melakukan kegiatan. Berikut merupakan denah ruang berkumpul:



Gambar 6.28 Denah Kelas Khusus Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Berikut ini gambaran mengenai tata ruang dari Kelas Khusus Anak Jalanan yang disajikan dalam gambar interior bangunan.



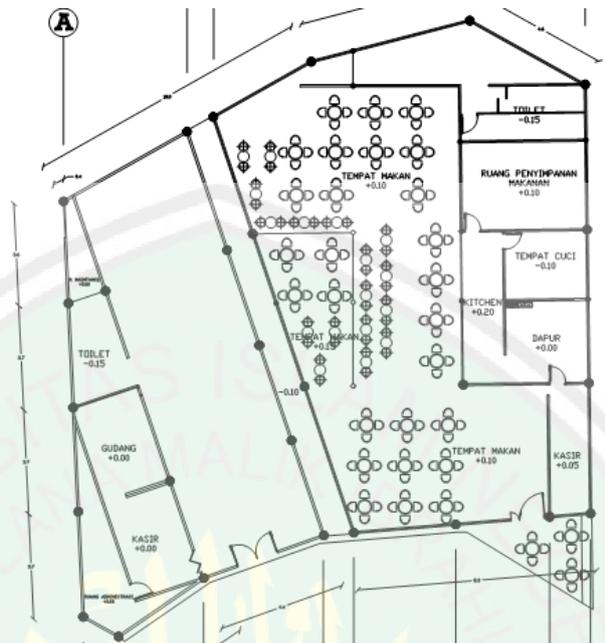
Gambar 6.29 Prespektif Kelas Khusus Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.30 Interior Kelas Khusus Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

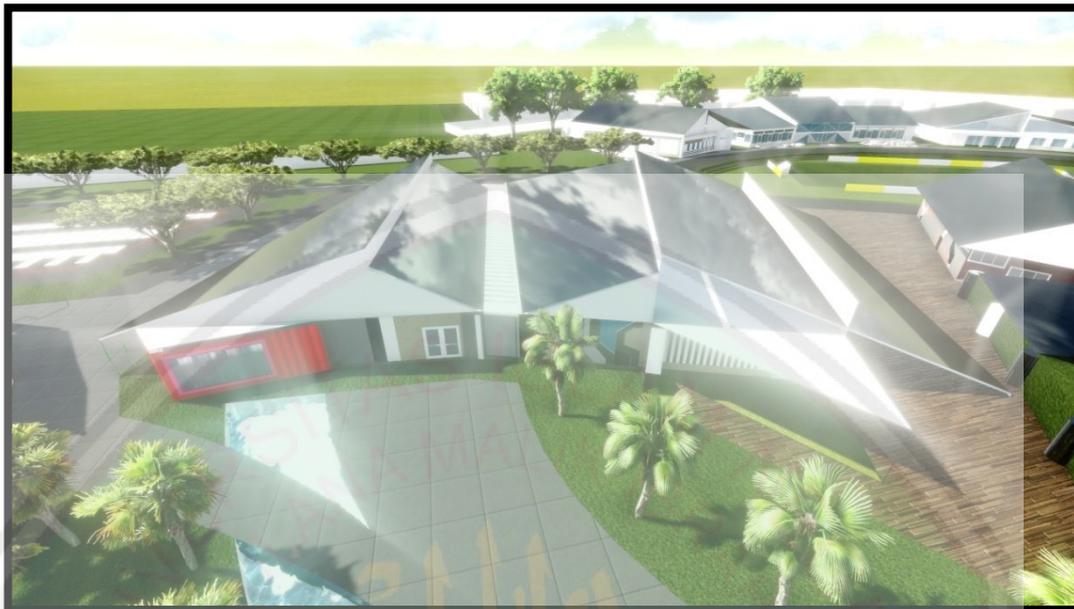
#### **E. Toko Souvenir dan Kafetaria**

Ruang pada massa bangunan yang sama ini diperuntukkan sebagai tempat istirahat bagi pengunjung dan juga berfungsi untuk tempat membeli buah tangan hasil karya seni para anak jalanan. Bangunan ini memiliki sirkulasi pengunjung yang mudah dicapai pada tapak perancangan yang menghubungkan sirkulasi dari dua bangunan utama. Toko Souvenir dan Kafetaria ini mempunyai fungsi sebagai pembatas sirkulasi dari zona umum dan zona khusus. Berikut gambar denah Toko Souvenir dan Kafetaria:



Gambar 6.31 Denah Toko Souvenir dan Kafetaria  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Penerapan konsep tidak lepas dari kebaruaran yang mengandung unsur modern. Atap yang mempunyai lebar yang berbeda yang merupakan pengulangan dari bentuk massa disampingnya yang mengalami sedikit perubahan. Toko souvenir dan kafetaria ini menggunakan unsur warna yang membuat hubungan antar massa. Berikut adalah detail toko souvenir dan kafetaria:



Gambar 6.32 Perspektif Toko Souvenir dan Kafetaria  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.33 Detail Toko Souvenir dan Kafetaria  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

## F. Asrama Anak Jalanan

Massa bangunan Asrama Anak Jalanan ini terbagi menjadi dua massa yang berbeda namun mempunyai fungsi yang sama. Asrama anak jalanan merupakan tempat untuk tinggal para anak jalanan yang tidak mempunyai keluarga untuk pulang atau tidak mempunyai tempat tujuan lain untuk istirahat. Asrama anak jalanan ini bersifat sementara, hal ini bermaksud untuk mempersilahkan siapa saja yang sedang dalam masa perbaikan mental untuk para anak jalanan. Hal ini dikarenakan para anak jalanan yang ditampung yayasan kurang memadai untuk memwadahi dan memberikan pelajaran yang cukup.



Gambar 6.34 Denah Asrama Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Bentukan secara visual bangunan asrama ini memiliki fasad yang menerapkan bentukan atap tradisional yang diambil dalam lingkup tradisional dan kesetempatan, hal ini untuk menguatkan konsep kesatuan pada lingkungan sekitar yang diciptakan melalui aksentuasi garis pada bangunan.

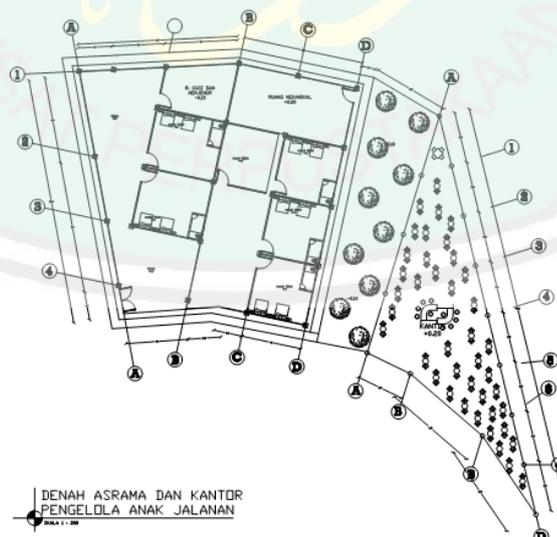
Bentukan bangunan ini secara visual mengambil dari pengulangan massa di kawasan Rumah Kreasi Seni. Sehingga bentuk atap yang disamakan pada massa sekitarnya. Berikut gambar dari massa bangunan asrama anak jalanan:



Gambar 6.35 Perspektif Asrama Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

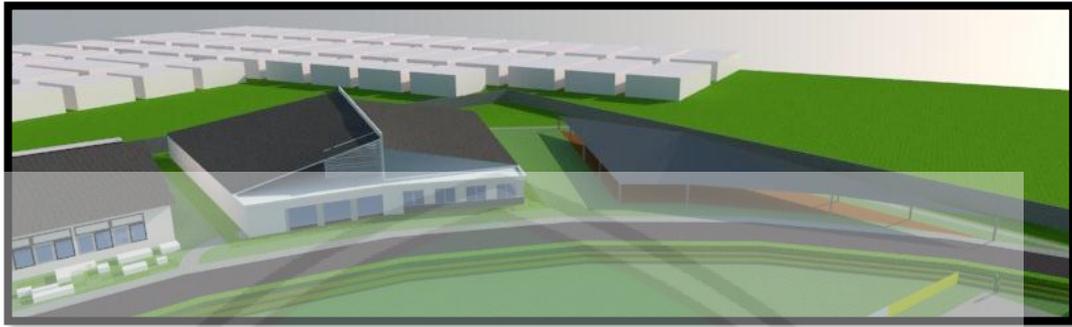
### G. Guest House dan Kantin

Guest House dan Kantin ini merupakan salah satu massa penunjang dari kawasan Rumah Kreasi Seni ini. Bentuk massanya mengikuti pola dari asrama anak jalanan dan pengulangan dari batas tapak kawasan. Berikut denah dari Guest House dan Kantin.



DENAH ASRAMA DAN KANTOR  
PENGELOLA ANAK JALANAN  
SKALA 1:100

Gambar 6.36 Denah Guest House dan Kantin  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.37 Prespektif Guest House dan Kantin  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

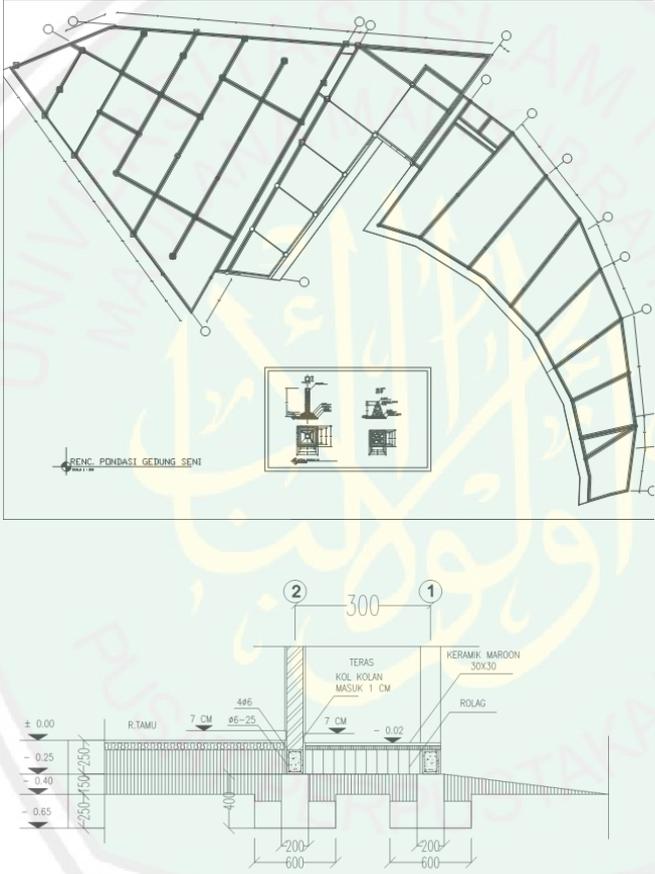
### 6.3 HASIL RANCANGAN STRUKTUR DAN UTILITAS

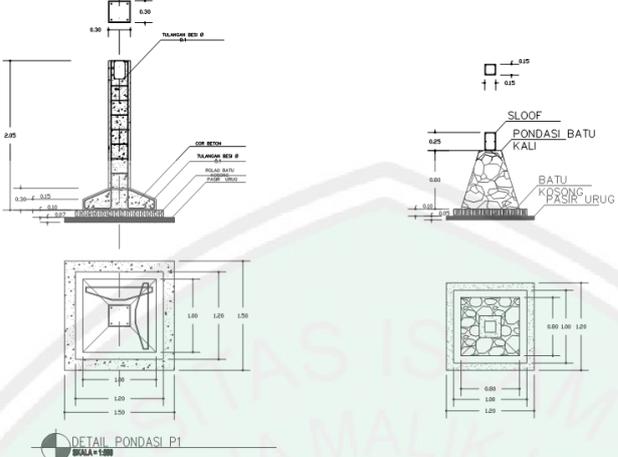
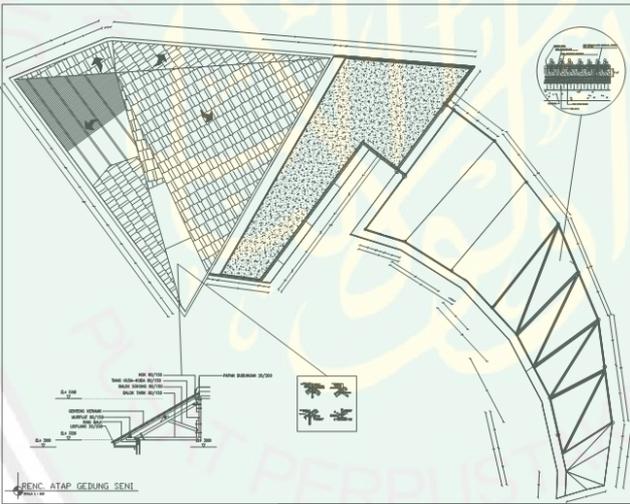
Rancangan struktur dan utilitas bangunan merupakan perancangan yang diterapkan kepada bangunan, baik itu mulai dari unsur ruang, visual bangunan, dan fungsi dari setiap bangunan. Ada beberapa jenis bangunan yang terdapat dalam Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan, berikut jenis bangunan yang telah dirancang dan penjelasan dari perancangan setiap bangunan tersebut.

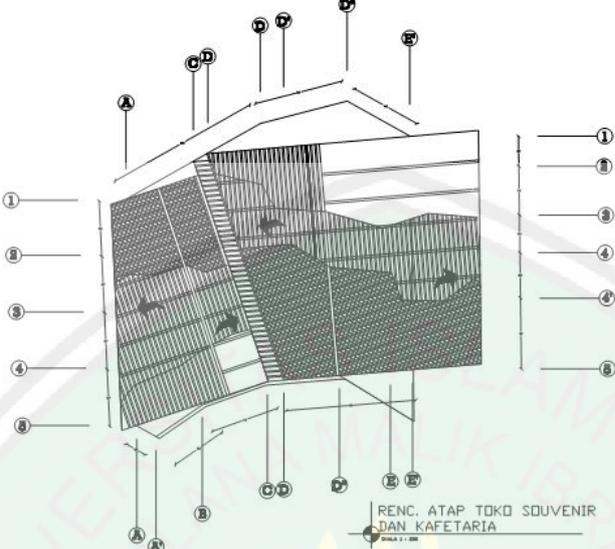
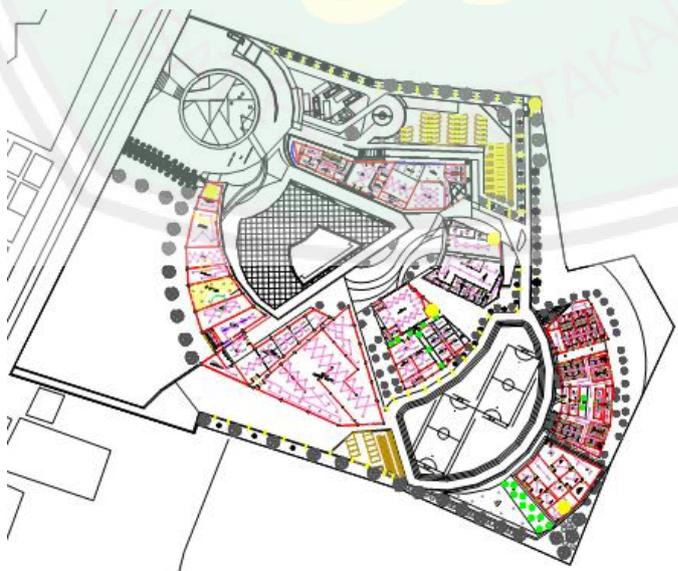
Objek perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan menggunakan struktur jenis pondasi *foodplat* sebagai pondasi struktur dan pondasi setempat dengan pondasi batu kali dengan pertimbangan kondisi bangunan yang terbangun 1 lantai untuk menahan atap bangunan. Penggunaan atap yang menggunakan penutup atap jenis material genteng tanah liat dan aspal serta roof garden, kaca tempered, dan beton bertulang, ACP (*aluminium composite panel*) sebagai ornamen. Material penutup atap tradisional dan modern yang tergolong lebih ringan. Kaca tempered juga merupakan aksesoris modernisasi, material yang cukup aman dan mudah dalam pemasangannya dengan bantuan

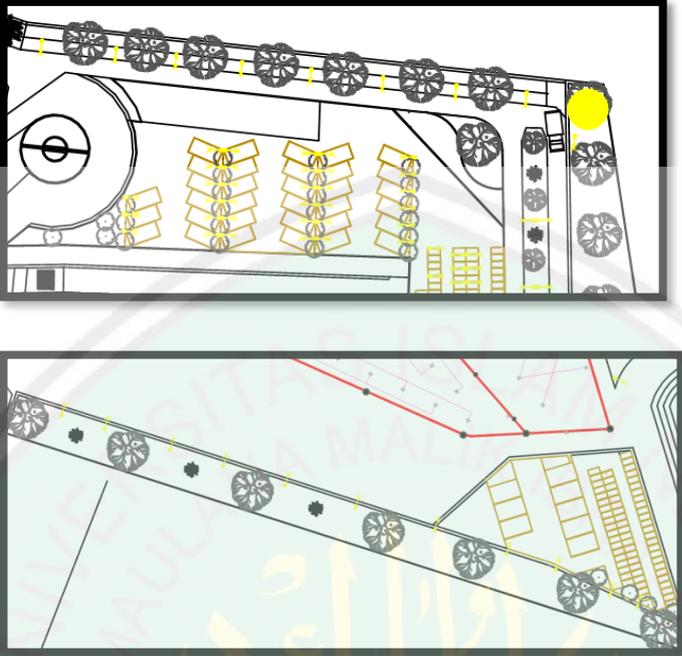
frame penopang kaca. Aplikasi ACP dan beton bertulang sebagai ornamen pembentuk aksan tradisional dan modern yang didukung dengan motif-motif.

### 6.3 Tabel Struktur dan Utilitas pada Bangunan

No	Gambar	Keterangan
1	<p>Rencana Pondasi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis pondasi plat menerus dengan ukuran memanjang sebagai struktur utama. (100cmx200cm)</li> <li>- Sloof (15cm x 20cm)</li> <li>- Foot plat 100cmx100cm (pondasi sepatu struktur utama)</li> <li>- pondasi setempat batu kali</li> </ul>

	 <p>DETAIL PONDASI P1 SKALA 1:20</p>	
<p>2</p>	<p>Rencana Atap</p>  <p>RENCANA ATAP GETUNG SENI SKALA 1:100</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penutup atap jenis sirap merbabu (58cmx5cmx5mm ) dan kaca tempered (2130 mm x 4100 mm) dengan ketebalan 5mm</li> <li>- Kemiringan vertikal minimal 120 derajat untuk pembentukan rangkan <i>space truss</i>.</li> <li>- Atap dak dengan struktur tulangan besi ulir berdiameter 16mm, sebagai ornamen</li> </ul>

	 <p>RENC. ATAP TOKO SOUVENIR DAN KAFETARIA</p>	<p>pembentukan konsep.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rangka atap kaca menggunakan besi hollow dengan sistem sambungan <i>spider fitting</i>.</li> <li>- Struktur utama miring 30 derajat pembentuk atap dan pengganti kolom dengan struktur <i>space truss</i></li> </ul>
<p>3</p>	<p>Rencana Elektrikal</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perpustakaan, Ticketing, Ruang Servis, Ruang kelas (Lampu LED 36 watt)</li> <li>- Kamar mandi (Lampu Down Light 12 watt)</li> <li>- Entrance (Lampu Down Light 18 watt)</li> </ul>

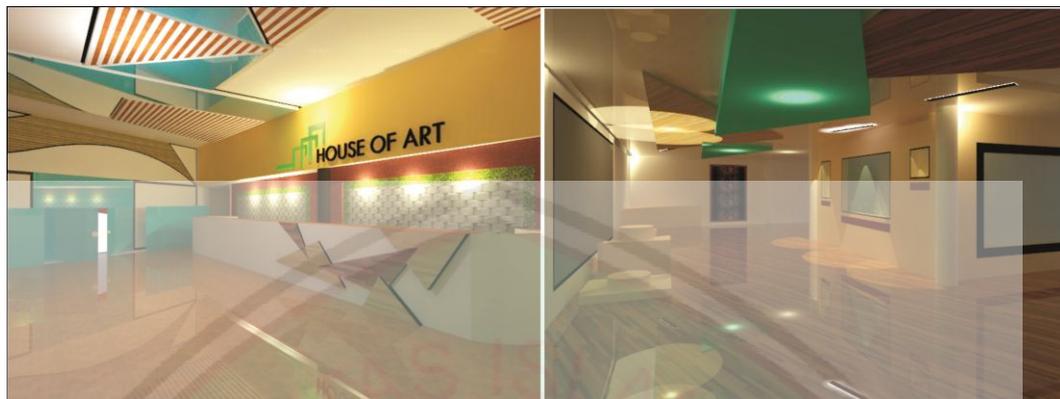
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lampu Up Light dengan saklar memusat pada area depan dan memakai sambungan sistem seri.</li> <li>- Lampu taman 20 watt yang diletakkan pad ataman dengan sambungan kabel sistem seri.</li> <li>- Area parkir (Lampu jalan 100 watt)</li> </ul>
<p>4</p>	<p>Rencana Utilitas</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilitas air bersih bersumber dari sumur bor - tendon bawah - pompa - tandon Atas - keseluruhan ujung saluran.</li> <li>- Utilitas air kotor dari flour drain - sumur resapan - bak kontrol - saluran pemipaan / selokan sekitar.</li> <li>- Utilitas air limbah dengan</li> </ul>



(Sumber: Hasil Rancangan 2016)

#### 6.4 HASIL RANCANGAN INTERIOR

Konsep interior menggunakan konsep satu kesatuan dalam perbedaan, dengan menggunakan berbagai macam pola dan permainan warna yang sama. Warna yang sama ini memberikan kesan keterhubungan antara interior bangunan satu dengan yang lainnya, meskipun menggunakan pola yang berbeda dalam tiap bangunan.



Gambar 6.39 Interior Gedung Pengelola dan Gedung Seni  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

Penciptaan ruang interior galeri yang menerapkan interior yang membentuk sebuah labirin kecil dari pintu masuk hingga keluar hanya mempunyai satu jalur. Hal ini agar para pengunjung dapat menikmati setiap karya seni yang tersusun dalam ruangan tanpa melewatkan satupun.



Gambar 6.40 Interior Kelas Khusus Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Gambar 6.41 Interior Asrama dan Guest House Anak Jalanan  
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)

## BAB. VII

### PENUTUP

#### 14.1 Kesimpulan

Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Anak Jalanan ini merupakan sebuah objek rancangan yang menaungi dan mendidik anak jalanan menjadi seniman, yang dapat berkarya layaknya seniman profesional. Dalam tugas akhir ini, telah melakukan beberapa kajian mengenai sistem, proses, dan fungsi yang berkaitan mengenai seni rupa dan seni pertunjukan. Selain itu telah melakukan beberapa pencarian data mengenai minat dan bakat, dan keunggulan dari anak jalanan. Proses ini didasari dari surat *Ar-Rum ayat 22* yang mempunyai arti

*“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”.*

Oleh karena itu, dalam perancangan objek rancangan ini berusaha menampilkan keunggulan dari anak jalanan atau sisi positif dari para anak jalanan. Selain itu juga menampilkan unsur kesenian dan kebudayaan setempat dalam pengaplikasiannya dalam rancangan. Khususnya untuk menampilkan kesenian yang dimiliki pada anak jalanan berupa seni rupa dan seni pertunjukannya. Pada perancangan ini memunculkan sudut pandang lain mengenai anak jalanan dan seni pada umumnya. Sehingga perancangan ini memunculkan kesadaran kepada manusia untuk menghargai sesamanya dan saling menghormati sesama. Hal ini terkait pada sifat ego manusia yang memandang hanya sebelah mata. Dengan adanya rancangan ini, memunculkan unsur dari perintah Sang Pencipta untuk

menyadarkan kepada manusia betapa besarnya alam semesta ini beserta keindahan yang terdapat di dalamnya dengan mengkaji ayat-ayat kauniyah-Nya.

Disisi lain, seperti yang telah digambarkan pada bab sebelumnya, bahwa kota Bekasi masih memerlukan pengembangan dan pengolahan yang baik untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam lebih menghargai seni dan budaya. Pada objek perancangan ini memiliki fasilitas yang juga dapat digunakan masyarakat umum, sehingga masyarakat juga dapat mempelajari dan memahami kesenian lebih dalam. Pemilihan konsep *belajar dari kebudayaan* ini merupakan konsep yang berdasarkan dari literatur sebuah kesenian. Konsep ini di aplikasikan dalam rancangan objek sehingga memunculkan hubungannya dengan literatur yang digunakan sehubungan dengan fungsi utama objek rancangan sebagai media pembelajaran kesenian dan wisata seni. Beberapa kajian dari mulai latar belakang hingga perolehan konsep pada akhirnya dituangkan dalam proses perancangan tugas akhir yang mencakup gambar dan desain rancangan.

## 14.2 Saran

Pengerjaan tugas akhir ini diharapkan dapat dipenuhi dan direalisasikan dalam sebuah pelaksanaan pekerjaan rencana pusat kesenian Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan. Hal ini dikarenakan sudah mempertimbangkan masukan dan arahan dari berbagai literatur dan bimbingan, sehingga dalam tahapan selanjutnya tugas akhir ini akan menjadi acuan dalam tahapan yang lebih detail dalam bentuk hasil rancangan untuk fasilitas dan bangunan yang ada dalam objek rancang tersebut.

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan di atas serta berdasarkan proses yang sesuai dengan metode rancang, diperlukan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Hendaknya memiliki kajian dan pedoman yang kuat untuk menentukan judul dan tema dari tugas akhir sehingga dalam proses pelaksanaan penyusunan dapat berjalan dengan lancar.
2. Harus senantiasa melakukan studi literatur baik secara tekstual maupun kontekstual yang cukup agar hasil yang didapatkan mempunyai tingkat kajian yang dalam dan memuaskan.
3. Meneliti lebih lanjut tentang hubungan penggunaan tema kedalam rancangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur Jilid 2*. Jakarta: ERLANGGA.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur Jilid 1*. Jakarta: ERLANGGA.
- Neufert Ernrrnst, Neufert Peter. *Architect's Data Third Edition*. Oxford Brokes University Blackwell Science
- Harris, Charles. Dines, Nicholas. 1998. *Time-Saver Standards for Landscape Architecture*. US: McGraw-Hill, Inc.
- <https://Archdaily.com>
- <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/06/pengertian-seni-rupa-dan-jenis-jenisnya.html>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_rupa](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa)
- <http://carajuki.com/pengertian-dan-contoh-seni-rupa-murni/>
- <http://sen1budaya.blogspot.co.id/2009/05/pengertian-seni-rupa.html>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_pertunjukan](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pertunjukan)
- [http://pariwisata.natunakab.go.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=55:mengenal-seni-pertunjukan-dari-masa-ke-masa&catid=6:opini&Itemid=10](http://pariwisata.natunakab.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=55:mengenal-seni-pertunjukan-dari-masa-ke-masa&catid=6:opini&Itemid=10)
- <https://sanggarcendrawasih.wordpress.com/tari-topeng/tari-topeng-cirebonan/>
- <https://sanggarcendrawasih.wordpress.com/tari-topeng/sejarah-perkembangan-tari-topeng-cirebon/>
- <http://www.senitari.com/2015/08/sejarah-tari-topeng-cirebon-beserta-jenisnya.html>
- <https://guruipsgempol1.wordpress.com/2012/03/27/tari-topeng-cirebon/>
- <https://rehsos.kemsos.go.id/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=5>
- <http://megapolitan.kompas.com/read/2011/08/24/1641249/Jumlah.Anak.Jalanan.Meningkat.Signifikan>
- <http://metro.tempo.co/read/news/2010/01/21/083220532/dinas-sosial-dki-data-anak-jalanan>
- <https://minanullahkajianalquran.wordpress.com/2013/11/05/penafsiran-dan-kontekstualisasi-surat-ar-rum-ayat-22/>
- <http://tafsirq.com/30-ar-rum/ayat-22>

<http://www.zulfanafdhilla.com/2013/02/tafsir-surat-al-hujurat-ayat-13.html>

<http://www.jinkurakura.blogspot.co.id/2009/03/seni-menurut-al-quran.html>



LAMPIRAN





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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pudji. P. Wismantara, M.T.

NIP : NIP. 19731209 200801 1 007

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto

Nim : 12660012

Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni  
Pertunjukan Anak Jalanan  
(Tema : *Association with Performing Art*)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 14 September 2016  
Yang menyatakan,

Pudji. P. Wismantara, M.T  
NIP. 19731209 200801 1 007



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP : NIP. 19781024 200501 1 003

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
Nim : 12660012  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni  
Pertunjukan Anak Jalanan  
(Tema : *Association with Performing Art*)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 14 September 2016  
Yang menyatakan,

Dr. Agung Sedayu, M.T.  
NIP. 19781024 200501 1 003



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Maslucha, M.Sc.

NIP : NIP. 19800917 200501 2 003

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto

Nim : 12660012

Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni  
Pertunjukan Anak Jalanan  
(Tema : *Association with Performing Art*)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 14 September 2016  
Yang menyatakan,

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



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Kurniawaty, M.Si

NIP : 200130902 2 320

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto

Nim : 12660012

Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni  
Pertunjukan Anak Jalanan  
(Tema : *Association with Performing Art*)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 14 September 2016  
Yang menyatakan,

Prima Kurniawaty, M.Si  
NIP. 20130902 2 320



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP : 19790913 200604 2 001

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto

Nim : 12660012

Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni  
Pertunjukan Anak Jalanan  
(Tema : *Association with Performing Art*)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 14 September 2016  
Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T  
NIP. 19790913 200604 2 001



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

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
Nim : 12660012  
Tugas : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan  
Anak Jalanan (Tema: *Association with Performing Art*)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 14 September 2016  
Dosen Pembimbing I,

Pudji. P. Wisnantara, M.T  
NIP. 19731209 200801 1 007



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

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
Nim : 12660012  
Tugas : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan  
Anak Jalanan (Tema: *Association with Performing Art*)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 14 September 2016  
Dosen Pembimbing II,

Dr. Agung Sedayu, M.T.  
NIP. 19781024 200501 1 003



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

### FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
Nim : 12660012  
Tugas : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan  
Anak Jalanan (Tema: *Association with Performing Art*)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 14 September 2016  
Dosen Ketua Penguji,

Prima Kurniawaty, M.Si.  
NIP. 20130902 2 320



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

### FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
Nim : 12660012  
Tugas : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan  
Anak Jalanan (Tema: *Association with Performing Art*)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 14 September 2016  
Dosen Penguji Utama,

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



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

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Septian Fajar Rianto  
Nim : 12660012  
Tugas : Perancangan Rumah Kreasi Seni Rupa dan Seni Pertunjukan  
Anak Jalanan (Tema: *Association with Performing Art*)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 14 September 2016  
Dosen Penguji Agama,

Tarranita Kusumadewi, M.T  
NIP. 19790913 200604 2 001





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SENI DAN PERFORMANSI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD SEPTIAN ISHAR R

NIM

12660012

**JUDUL TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN RUMAH KREASI  
SENI RUPA DAN SENI PERTUNDIKAN  
ANAK JALANNAN

PEMBIMBING I

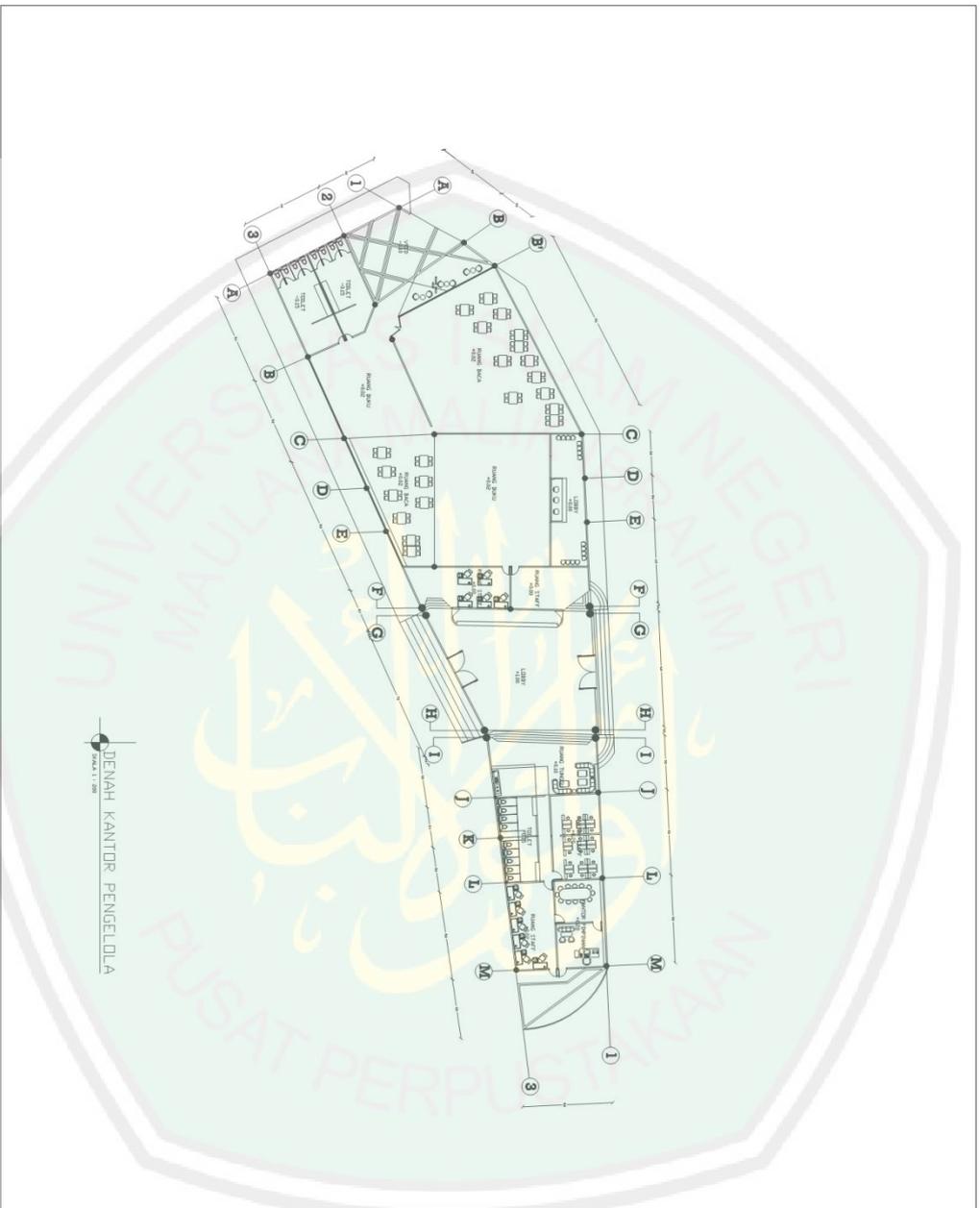
PEMBIMBING II

CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

LAYOUT  
PLAN

KODE SRS	NOMOR	JUMLAH



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
NAMA MAHASISWA MUHAMMAD SEPTEMI FIKAR RAHMO	
NIM 12060012	
<b>TUGAS AKHIR</b>	
JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN RUMAH REZEK BEN REZA DAN BEN PERUBAHAN TUKAN ALYAN	
PERSEKIPSI I PUDI P. WISNANTARAJANT NIP. 19731209 200801 1 007	
PERSEKIPSI II DR. AGUNG SEDYANTO NIP. 19781024 200801 1 009	
CATITAN	
NO. GURUN	
JUDUL GAMBAR	SKALA
KODE NOHOR AFS	JUMLAH



DENAH GEDUNG SENI  
SKALA 1:100

<b>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR</b> <small>Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan Fakultas Teknik, Universitas Islam Malang</small>		
<b>NUVA MUHAMMADIYAH</b> <small>Musyawarah Kemahasiswaan Muhammadiyah</small>		
<b>NAMA</b> SAMUDRA		
<b>TUGAS AKHIR</b>		
<b>JUDUL TUGAS AKHIR</b> PERENCANAAN RUMAH NEGARA ESTETIS DAN BERKUALITAS BERHIMPUNAN PUSAT MAJLIS PERMUDAAN I		
<b>PURUL P. YUSRIANTOPULUHT</b> NIP. 19732003200011007		
<b>PERMUDAAN I</b> DE ANJUNG BERKUALITAS NIP. 19770003200011005		
<b>CATATAN</b> NO. 000000		
<b>JUDUL GAMBAR</b>		<b>SKALA</b>
<b>KODE</b>	<b>NOMOR</b>	<b>Jumlah</b>
<b>ANS</b>		





 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SENI, BUDAYA DAN KREASI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
NAMA MAHASISWA		
MUHAMMAD SEPTIAN FADAR R		
NIM		
12660012		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN RUMAH KREASI SENI RUMAH DAN SENI PERTUNJUKAN ANAK JALAMAN		
PEMBIMBING I		
PEMBIMBING II		
CATATAN		
JUDUL GAMBAR	SKALA	
TAMPAK		
KODE	NOMOR	JUMLAH
05		

**PERANGKAT TEKNIK ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS SENI DAN TEKNOLOGI**  
**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**NAMA MAHASISWA**  
 MUHAMMAD SEPTIAN FALAR R

**NIM**  
 12660012

**JUDUL TUGAS AKHIR**  
 PERANCANGAN RUMAH KREASI  
 SENI RUMAH SEMPAN  
 ANAK MALAMAN

**PEMIMBING I**

**PEMIMBING II**

**CATATAN**

TAMPAK		SKALA
KODE RHS	NOOROR	



Interior Lobby  
Gedung Pengelola



Interior Galeri Indoor  
Gedung Seni



Interior Guest House



Interior Kamar  
Asrama Anak Jalanan



FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN  
MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

NAMA MAHASISWA

MURHAMAD SEPTIAN FALAH R

NIM

12660012

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUMAH KREASI  
SENI RUPA DAN SENI PERTUNJUKAN  
ANAK JALANAN

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

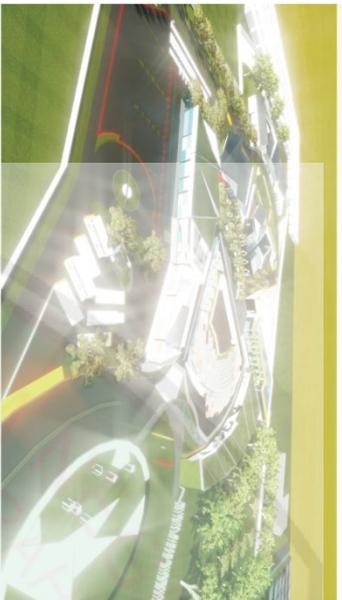
CATATAN

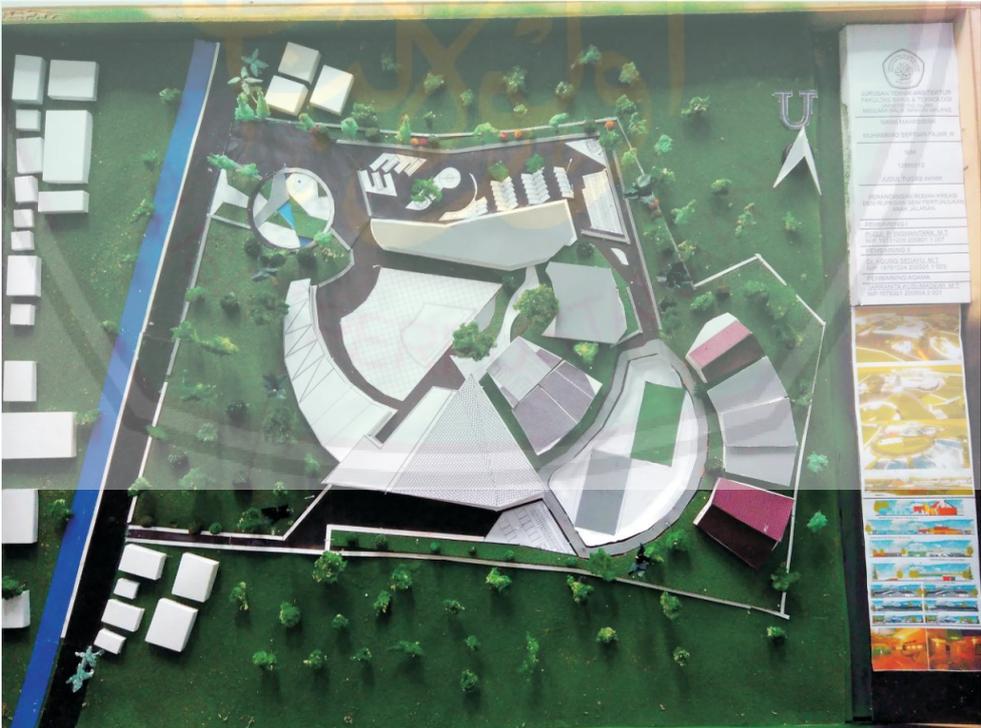
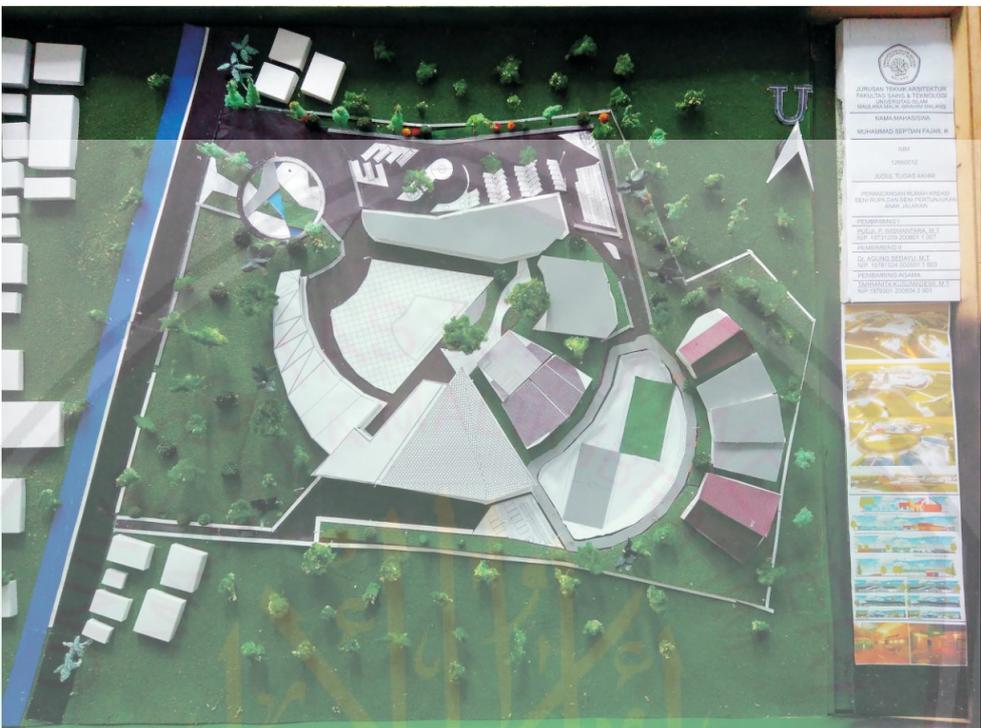
JUDUL GAMBAR SKALA

INTERIOR

KODE ANS	NOGOR	JUMLAH

 <p>                 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI                  MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG             </p>		
<p>                 NAMA MAHASISWA                  MOHAMMAD SEPTIAN FAJAR             </p>		
<p>                 NIM                  12660012             </p>		
<p>                 JUDUL TUGAS AKHIR                  PERANCANGAN RUMAH KREASI                  SENI RUPA DAN SENI PERTUNJUKAN                  ANAK JALANAN             </p>		
<p>                 PEMBIMBING I                    PEMBIMBING II             </p>		
<p>                 CATATAN             </p>		
<p>                 JUDUL GAMBAR                  SKALA             </p>		
<p>                 PRESPEKTIF             </p>		
<p>                 KODE                  879             </p>	<p>                 NOMOR             </p>	<p>                 JUMLAH             </p>





UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
 UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
 MALANG

TEKNIK ARSITEKTUR  
 STUDIO RUGAS RAHMI

MUHAMMAD SEFTIAN FAJRI R  
 0888212

PEMBIMBING I  
 FIDIA P. NIRMALAYANA, M.T  
 NIP. 1971220 200801 1 007

PEMBIMBING II  
 CA. ACHMAD SECCAVI, M.T  
 NIP. 1978104 200501 1 003

PEMBIMBING AGAMA  
 TARIKHAUL HUSAINI, M.T  
 NIP. 1976113 200604 2 001

# PERANCANGAN

## RUMAH KREASI SENI RUPA DAN SENI PERTUNJUKAN ANAK JALAN

### KONSEP

**Konsep Zona Kawasan**

**Konsep Struktur**

**Konsep Emergency**

**Konsep Bentuk**

**Konsep Sirkulasi**

**Konsep Utilitas**

**Konsep Sirkulasi Distribusi Ruang**

**TARI TOPENG**

1  
2  
3  
4  
5

**SITE PLAN**

**LAYOUT PLAN**