



6.24%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUL 2025, 4:00 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 6.24% ● QUOTES 0.02%

Report #27594291

22 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Menurut Koentjaraningrat sebagaimana dalam jurnal budaya merupakan bentuk jamak dari “buddi” yang memiliki arti budi atau akal. **2 33** Sehingga, kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan juga rasa itu. **2 6 18** Terdapat tujuh unsur kebudayaan yang dapat ditemukan di setiap bangsa di dunia, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, teknologi dan peralatan hidup, sistem mata pencaharian, serta sistem religi. Sebagaimana yang tertulis dalam jurnal Mangunwijaya mengatakan bahwa sejarah kebudayaan Indonesia merupakan cermin dari perjalanan panjang yang berada dari masa prasejarah hingga era modern saat ini, dengan adanya perkembangan yang dipengaruhi oleh interaksi dari berbagai budaya luar yang datang melalui jalur perdagangan, kolonisasi, dan juga pertukaran budaya. **14** Adanya globalisasi yang sering dianggap sebagai bentuk dari imperialisme budaya, hal ini menyebabkan perubahan yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari metode pakaian, gaya hidup, dan sistem ekonomi politik hal ini dilanturkan oleh Sibarani . Kota Semarang, merupakan salah satu kota penting di Indonesia yang menjadi saksi dari adanya berbagai peristiwa budaya-budaya ini, termasuk adanya akulturasi budaya lokal dengan pengaruh asing. Semarang dijadikan kota yang memiliki kekayaan tradisi dan sejarah budaya yang sangat beragam dan akan terus berkembang seiring waktu. Keberadaan pusat kesenian di Kota Semarang

REPORT #27594291

memiliki komunitas seni yang cukup besar. Dikutip dari laman , tercatat bahwa terdapat 358 kelompok kesenian yang tersebar diberbagai kelurahan diseluruh wilayah Kota Semarang. Siregar et al. (2024) Fadli et al. (2024) (Siregar et al., 2024) Pariwisata Semarangkota (2023) Dengan tingginya jumlah kominutas kesenian di Kota Semarang. Oleh karena itu, diperlukannya upaya dalam melestarikan serta mengembangkan kekayaan budaya dengan diadakannya sebuah wadah yang dapat mengakomodasi berbagai jenis kegiatan budaya di Semarang, salah satunya melalui pengelolaan dan pengembangan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti menjadi pusat kesenian. Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan oleh Koentjaraningrat pusat kesenian merupakan sebuah tempat atau wadah yang akan berfungsi sebagai pelestarian, pengembangan, dan juga tempat mempromosikan berbagai aspek kebudayaan lokal. Sanggar Sobokartti merupakan salah satu lembaga pendidikan non-formal dimana pada sanggar ini akan mempelajari kebudayaan Jawa Tengah seperti tari tradisional, pranatacara (pembawa acara) , macapat (puisi bahasa Jawa), pewayangan (dalang) , tata sungging (membuat wayang), dan juga karawitan (musik gamelan). Sanggar Sobokartti berada di Jalan Dr. Cipto, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang yang dapat dilihat pada peta digambar 1.1. Sanggar Sobokartti didirikan pada tahun 1920, dan sanggar ini sejak tahun 1920 sampai 2020 selalu berupaya dalam mempertahankan pelestariannya Sanggar Sobokartti,

REPORT #27594291

dirancang oleh insinyur Belanda Herman Thomas Karsten, yang merupakan salah satu Cagar Budaya di Semarang. Namun, sanggar ini menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya perhatian terhadap pelestarian dan juga pengelolaan, minimnya dukungan untuk kegiatan seni, serta keterbatasan akses masyarakat dalam memanfaatkan sanggar sebagai ruang. Berdasarkan Surat Keputusan Wali Kotamadya Kepala Daerah Tingkat II Semarang Nomor 646/50 tanggal 4 Februari 1992 menetapkan bahwa Sanggar Sobokartti salah satu Cagar Budaya yang harus dilindungi keberadaannya dan sanggar ini menjadi saksi bisu panjangnya umur kebudayaan Jawa di Semarang (Sinta et al., 2021). (Piliandana & Amin, 2021) (Mutiara Fitri & Priyatno Utomo, 2022). Sanggar Sobokartti, memiliki nilai sejarah dan budaya yang signifikan, namun menghadapi berbagai tantangan terkait pelestarian dan pengelolaannya. Salah satu masalah dalam Sanggar Sobokartti adalah minimnya perhatian terhadap kondisi fisik sebagai Cagar Budaya. Selain itu, banyaknya komunitas seni di Kota Semarang sehingga perlu adanya integrasi dalam satu pusat kesenian yang terintegrasi. Berdasarkan keterangan Bapak Soetrisno Budoyonagoro, ketua umum Sanggar Sobokartti telah diajukan rencana perluasan fasilitas dan penambahan pendapatan kepada Kementerian Kebudayaan untuk mendukung pengembangan sanggar ini. Dalam upaya menjaga relevansi sanggar dengan kebutuhan masyarakat saat ini, optimalisasi Sobokartti sebagai pusat kesenian Jawa

Tengah menjadi prioritas. Pendekatan arsitektur neo-vernakular dianggap solusi tepat untuk mengintegrasikan tradisi lokal dengan elemen modern, sehingga mampu menjaga keseimbangan antara warisan budaya dan perkembangan zaman. Dengan diangkatnya Sanggar Sobokartti sebagai objek perancangan yang akan dikembangkan dengan muatan kesenian Jawa Tengah yang akan digelar, maka objek rancangan akan berkonsep untuk mengangkat lokalitas arsitektur Jawa Tengah yaitu Neo- Vernakular. Hal ini penulis usulkan karena Neo-Vernakular menggabungkan antara elemen arsitektur tradisional Jawa Tengah dengan inovasi modern, rancangan ini akan menciptakan harmoni antara nilai budaya lokal dan juga kebutuhan zaman saat ini. Konsep dari pendekatan arsitektur Neo-Vernakular ini menghadirkan ruangan yang akan mempresentasikan identitas budaya Semarang dengan penekanan khusus terhadap pelestarian elemen-elemen lokal seperti bentuk atap, ornamen khas, serta tata ruang tradisional vernakular Jawa Tengah yang kemudian diinterpretasikan melalui teknologi material modern dan menggunakan prinsip bangunan keberlanjutan . (Wiryadhi Saidi et al., 2019)

Arsitektur dengan pendekatan Neo-Vernakular dapat didefinisikan sebagai konsep arsitektur tradisional yang telah dikembangkan oleh masyarakat lokal, kemudian diadaptasi dengan pendekatan baru melalui penerapan teknologi modern serta juga penggunaan material kontemporer . Perencanaan ini tidak akan hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas kesenian, tetapi

juga sebagai simbol arsitektur yang akan menggambarkan harmonisasi antara warisan masa lalu dan visi masa depan. 6 10 1.2 Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam perancangan ini sebagai berikut: Bagaimana merancang pusat kesenian di kawasan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti dengan pendekatan Neo-Vernakular sehingga bangunan ini dapat menarik minat pengunjung dan juga dapat memperkenalkan budaya Jawa Tengah ke tingkat nasional? 1.3 Tujuan Perancangan Rancangan ini akan bertujuan untuk mengembangkan kawasan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti dengan menyediakan ruang bagi para komunitas kesenian di Semarang sebagai wadah dalam mengembangkan bakat, sekaligus menjadi sarana yang dapat memperkenalkan budaya lokal di tingkat nasional. Tujuan lainnya adalah untuk menjadikan Cagar Budaya ini memiliki pendapatan otonom, yang memungkinkan pengembangan bangunan secara maksimal. Desain pusat kesenian ini akan menggunakan pendekatan neo-vernakular, yang akan mengintegrasikan elemen tradisional dari arsitektur vernakular Jawa Tengah dengan inovasi arsitektur modern. Pendekatan neo-vernakular ini akan menciptakan bangunan yang tidak hanya mencerminkan harmoni antara nilai-nilai budaya dan visi masa depan, tetapi juga bertujuan untuk memperkuat peran Cagar Budaya sebagai pusat pelestarian seni. (Wiryadhi Saidi et al., 2019) 1.4 Manfaat Perancangan 1.4.1 Manfaat untuk Masyarakat Perancangan pusat kesenian ini dapat memberikan ruang untuk pengembangan serta pelestarian budaya tari tradisional di Kota Semarang, perancangan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk komunitas seni mengekspresikan diri, dan meningkatkan apresiasi terhadap seni budaya lokal. Rancangan pusat kesenian ini juga dapat memperkuat identitas budaya dan memberikan peluang bagi generasi muda untuk belajar serta berkarya dalam seni tari dan pewayangan. 1.4.2 Manfaat untuk Perancang Dapat menjadikan alternatif desain dengan menerapkan konsep inovatif dan kreatif, serta dapat mengasah kemampuan dalam merancang ruang yang mendukung kegiatan seni dan budaya. 1.5 Sistematika Penulisan Sistem penulisan yang diterapkan berupa pengumpulan data- data dengan sistematis

sebagai berikut: BAB I PENDAHULUAN Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang terkait kebudayaan, permasalahan kesenian di Kota Semarang, serta kondisi Cagar Budaya Sanggar Sobokartti. Pembahasan tersebut akan mencakup pentingnya kolaborasi antara berbagai jenis kesenian, dan rencana pengembangan fasilitas. Bab ini juga akan membahas mengenai data-data komunitas kesenian yang perlu difasilitasi. BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bab ini berisi mengenai kajian teori yang berhubungan dengan perancangan sanggar kesenian tari tradisional dan pewayangan melalui pendekatan arsitektur Neo-Vernakular dan akan berisi preseden dari fungsi serta pendekatan yang sesuai dengan pusat kesenian. BAB III METODOLOGI DESAIN Pada bab ini akan membahas mengenai metode desain yang diperoleh melalui sintesis data teori, referensi, dan juga melalui analisis makro dan mikro tapak. Bab ini juga akan berisi data pendukung yang relevan dengan dasar-dasar perancangan bangunan, termasuk isu, tema, dan konsep desain. Selain itu, akan terdapat uraian dari batasan-batasan yang akan dipertimbangkan dalam proses perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan ini agar mencapai tujuan dengan tepat yang mencakup data lokasi, kawasan, dan tapak baik dalam skala makro maupun mikro, serta juga penyusunan tema dan konsep dasar perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN Bab ini akan berisi mengenai analisis dan konsep perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan yang telah diimplementasikan kedalam tahap desain. Serta analisis mendalam mengenai pendekatan arsitektur neo-vernakular. BAB V HASIL PERANCANGAN Bab ini akan membahas secara mendalam mengenai hasil rancangan yang akan dihasilkan dari data yang telah diolah dan dianalisis sebelumnya. Pembahasan mencakup konsep perancangan serta implementasinya dalam desain, disertai penjelasan detail mengenai pengaplikasian konsep ke dalam hasil akhir rancangan. BAB VI PENUTUP Bab ini akan berisi kesimpulan serta rekomendasi berdasarkan hasil perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan. BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori Dalam bab ini, kajian teori akan menjelaskan berbagai

elemen budaya Jawa Tengah, pemahaman mengenai Cagar Budaya yang akan relevan dengan perancangan arsitektur, khususnya dalam konteks perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan Jawa Tengah di kawasan Cagar Budaya dengan pendekatan neo-vernakular yang akan berupaya mengintegrasikan nilai tradisional dengan tetap memperhatikan kebutuhan modern. 2.1 **1 3 5 12 17** 1 Sejarah

Jawa Tengah Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi yang berbatasan dengan Provinsi Jawa Barat di sisi barat, Samudra Hindia dan Daerah Istimewa Yogyakarta di bagian selatan, Jawa Timur di sisi timur, serta Laut Jawa di bagian utara. Jawa Tengah terbentuk sejak zaman Hindia-Belanda. Hingga tahun 1905, wilayah Jawa Tengah terdiri atas lima gewest atau provinsi (Semarang, Rembang, Kedu, Banyumas, dan Pekalongan), sementara untuk daerah Surakarta berstatus daerah swapraja (daerah berpemerintah sendiri oleh pribumi) yang mencakup Kasunanan dan Mangkunegara, serupa dengan Yogyakarta. Masing-masing gewest ini terdiri dari kabupaten, dengan Rembang gewest juga mencakup Tuban dan Bojonegoro. setelah Decentralisatie Beskuit tahun 1905 diterapkan, gewest memperoleh otonomi dengan dibentukannya Dewan Daerah, serta munculnya beberapa gemeente (kotapraja) yang memiliki status otonom, seperti Pekalongan, Tegal, Semarang, Salatiga, dan Magelang. **1 3 5 8** Pada tahun 1930, provinsi resmi menjadi daerah otonom dengan keberadaan Dewan Provinsi dan terbagi menjadi lima karesidenan, yaitu Pekalongan, Jepara-Rembang, Semarang, banyumas, dan Kedu. **1 3 5 8 9** Lalu setelah Indonesia merdeka, pada tahun 1946, wilayah swapraja Kasunanan dan Mangkunegaran diubah menjadi bagian dari karesidenan. **1 3 5 8 9 12 32** Kemudian, melalui undang-undang tahun 1950, Provinsi Jawa Tengah terdiri dari 29 kabupaten dan 6 kotamadya. **1 3 5 8 9** Penetapan melalui undang- undang ini diperingati sebagai hari lahir Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 15 Agustus 2.1 **2** 2 Kebudayaan Jawa Tengah Sesuai dari yang dikatakan oleh Koentjaraningrat sebagaimana dikutip oleh dalam kebudayaan terdapat tujuh unsur utama yang meliputi teknologi, Bahasa, organisasi sosial, sistem ekonomi, pengetahuan, seni, serta kepercayaan atau religi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebudayaan

adalah sebuah tantangan yang dapat mengatur kehidupan, norma dan juga nilai yang akan terbentuk dalam suatu lingkungan masyarakat Menurut Soerjono sebagaimana dikutip dalam kebudayaan dapat mengatur manusia untuk dapat mengetahui cara bertindak, berbuat, dan juga dapat menentukan sikap kepada orang lain. Dalam jurnal Setyawan juga menyatakan bahwa kesenian-kesenian yang ada merupakan bentuk dari suatu kebudayaan dan unsur-unsur dari suatu budaya merupakan latar belakang dari terciptanya suatu kesenian. Menurut Mojo yang dikutip dari jurnal Budaya Jawa adalah salah satu budaya yang berada di Indonesia yang selalu menekankan standar tinggi terhadap kesopanan dan juga tata krama dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Identitas dalam budaya Jawa mencerminkan kebijaksanaan serta pengetahuan tradisional yang telah di wariskan oleh masyarakatnya. **2** Budaya Jawa juga berarti budaya hasil karya, cipta, karsa masyarakat Jawa. Budaya Jawa tentunya berasal dari daerah (Fidelia, 2019). Puddin et al. (2021) (Puddin et al., 2021). Puddin et al. (2021) Puddin et al. (2021) Dewi Puspaningrum et al. (2024) Jawa seperti Jawa Tengah, Jawa Timur, serta Daerah Istimewa Yogyakarta. **2 28** Dalam budaya Jawa terdapat tiga bagian yaitu budaya Jawa Tengah-DIY, budaya Jawa Timur, serta budaya Banyumasan. Budaya ini dinilai untuk selalu mengutamakan adanya keselarasan, keserasian, serta keseimbangan dalam kehidupan masyarakatna dan budaya Jawa selalu menjunjung tinggi kesederhanaan dan kesopanan Menurut Clifford Geertz sebagaimana dikutip oleh mendefinisikan budaya sebagai sistem simbolik yang memiliki makna penting, yang akan digunakan oleh individu untuk memahami pengalaman mereka dan menjalani kehidupan sosial. Menurut Geertz budaya juga merupakan pola makna (pattern of meaning) yang akan diwujudkan melalui beragam simbol. **2** Menurut M. Dimiyati Huda (2011) dalam menyebutkan dalam budaya Jawa terdapat 3 makna yang harus diperhatikan yaitu : 1. Rasa, dalam mistik dan juga praktis, rasa diartikan sebagai intuisi yang memberikan sensitivitas terhadap hal-hal yang mungkin terlewat oleh orang lain. 2. Tatanan, konsep kepatuhan pada hukum kosmis, dalam budaya Jawa disebut “hukum pinesti”. Mencakup penerimaan terhadap takdir

dengan keyakinan bahwa setiap bagian hidup memiliki makna, dan nasib seseorang tergantung pada tindakan serta akibatnya. Hal ini mendorong kontribusi aktif untuk memenuhi kewajiban dalam kehidupan. 3. Selamatan, merupakan tradisi makan bersama dengan dimensi sosial dan religious, melibatkan keluarga, tetangga, dan teman untuk mencapai keharmonisan. Selamatan (Puddin et al., 2021). Dewi Puspaningrum et al. (2024)

Puddin et al. (2021) diadakan saat keseimbangan terganggu atau untuk memohon keberhasilan dan berkah dari Tuhan dan Leluhur, serta menjadi simbol kerukunan masyarakat Kebudayaan Jawa, yang berasal dari zaman kuno, berkembang menjadi kebudayaan Jawa Klasik yang kini berkontribusi pada kebudayaan Indonesia. Istilah “klasik” merujuk pada karya sastra bernilai tinggi yang diciptakan oleh tokoh ningrat bernama Clacius. 1 3 Kebudayaan Jawa Klasik telah diakui oleh dunia internasional melalui candi, stupa, bahasa, sastra, seni, dan adat istiadat. Masyarakat Jawa Tengah, sebagai pewaris dari kebudayaan Jawa klasik, bukanlah kelompok yang homogen, melainkan masyarakat yang kaya akan keragaman budaya. Terdapat tiga wilayah budaya yang dapat mencerminkan keragaman ini: 1. Negarigung: Meliputi Surakarta, Yogyakarta, dan sekitarnya, wilayah ini erat kaitannya dengan tradisi keraton Surakarta dan Yogyakarta. 2. Banyumasan: Mencakup wilayah Banyumas, Kedu, dan Bagelan 3. Pesisiran: Membentang di sepanjang Pantai Utara Jawa Tengah, dari timur hingga barat. Kebaragaman budaya ini menciptakan pondasi yang mendukung berkembangnya kreativitas dalam karya, rasa, dan upaya masyarakat, yang tercermin dalam sikap budaya mereka Terdapat kebudayaan Jawa Tengah yang banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Jawa (Kejawen). 1 Kebudayaan Kejawen berasal dari suku bangsa Jawa yang mayoritas mendiami wilayah ini. Kebudayaan Jawa Tengah berpusat di Keraton Surakarta, yang menjadi acuan bagi masyarakat Provinsi Jawa Tengah. Selain itu, di wilayah Provinsi Jawa Tengah juga berkembang kebudayaan Jawa pesisir yang terdapat di daerah pantai, serta kebudayaan (Fidelia, 2019). Banyumasan yang merupakan gabungan antara kebudayaan Jawa, Sunda, dan juga Cirebon 2.1 1 2.1 Kesenian Tari Pada zaman kerjaan

dahulu kesenian tari ini untuk mencapai tingkat estetika yang tinggi, tarian di lingkungan masyarakat cenderung bersifat spontan dan sederhana, sementara di lingkungan istana, tarian memiliki standar yang lebih rumit, halus, dan simbolis. Aspek gerakan dalam tarian dipengaruhi oleh pengaruh tari India, yang terlihat pada posisi tangan dalam tari-tarian istana Jawa. Sedangkan, untuk tarian yang telah dikenal sebagai ciptaan raja berbentuk teater tari seperti Wayang Wong dan Bedhaya Ketawang. Bedhaya Ketawang merupakan tarian yang diciptakan oleh Raja Mataram pertama dengan Kangjeng Ratu Kidul. Dalam Provinsi Jawa Tengah terdapat beberapa tarian daerah, antara lain: Tari Bambang Cakil, Tari Klono Topeng Sewandono, Tari Srimpi, Tari Gambyong, Tari Gathutkaca Gandrung, dan juga Jaran Kepang Calung Tari dijadikan alat komunikasi dalam menyapaikan pesan moral, sejarah dan juga filosofi kehidupan. Dalam kebudayaan Jawa Tengah tari-tarian Jawa ini sering dikaitkan dengan unsur magis. Dalam tarian-tarian Jawa ini ada yang berupa gerakan lemah gemulai, dan terdapat juga gerakan yang tangkas. Beberapa yang dikenal antara lain seperti Tarian Sinten, Bedhaya, Kuda Lumping, Reog dan lainnya, tarian ini bisanya diiringi oleh musik gamelan dan juga seruling. Tarian seperti inilah yang dikenal sebagai tradisi masyarakat budaya (Fidelia, 2019). (Fidelia, 2019) (Fidelia, 2019). serta tarian ini memiliki arti dan sejarahnya 2.1  2.2 Rumah Adat Pada Jawa Tengah, rumah adat dibedakan berdasarkan bentuk atapnya, yang terdiri dari empat jenis, yaitu limasan, joglo, panggangpe, dan kampong. Secara umum, rumah adat Jawa Tengah memiliki beberapa bagian, seperti pintu gerbang, pendopo, pringgitan, dalem, gandhok, dan dapur, meskipun tidak semua rumah adat memiliki seluruh bagian tersebut. Sebagai contoh, rumah adat dengan atap joglo umumnya memiliki pendopo dan dalem, sementara rumah adat dengan atap limasan biasanya memiliki bagian pringgitan. Rumah adat ini melambangkan harmoni antara manusia dan alam. Atapnya menjulang tinggi karena menggambarkan kedekatan dengan Tuhan, serta kestabilan sosial dan ketahanan budaya. Zoning dalam pembagian ruang

juga menggambarkan system hierarki dala masyarakat. 2.1  2.3Pakaian Adat Jawa Tengah Pakaian adat memiliki makna sebagai kehormatan dan juga martabat yang dimiliki seseorang. Pakaian adat Jawa Tengah memiliki keberagaman, dengan simbol utama pakaian adat Surakarta.   Pakaian adat terbagi menjadi dua kategori, yaitu pakaian bangsawan (kerabat keraton) dan pakaian untuk rakyat biasa.  Dalam upacara pernikahan, pria mengenakan Jawi Jangkep , sementara wanita mengenakan kebaya. Masyarakat Jawa Tengah juga memakai baju batik dan kain jarik, terutama saat upacara adat, yang dilengkapi (Yulianingsih & Nanang Rifa, n.d.). (Fidelia, 2019). aksesoris sesuai jenis pakaian dan tujuannya . 2.1  2.4Lagu Daerah Kebudayaan yang ada pada Jawa Tengah memiliki sejumlah keunikan yang akan menjadi ciri khas setiap daerah. Hingga saat ini, banyak masyarakat yang mengenal lagu-lagu daerah Jawa Tengah dan lagu-lagu inilah yang sangat perlu dilestarikan, contoh lagunya terdapat lagu Suwe Ora Jamu, Gambang Suling , dan juga Gambang Semarang Lagu daerah memiliki fungsi sebagai sarana untuk dapat menyampaikan pesan moral, ajaran hidup, dan juga nilai-nilai kebersamaan. 2.1.3 Pusat Kesenian Perkembangan teknologi pada era modern memberikan banyak manfaat, tetapi juga membawa dampak negatif, khususnya dalam aspek budaya. Salah satu pengaruh negatifnya ialah berkurangnya minat masyarakat terhadap budaya lokal. Hal ini terlihat dari semakin sedikitnya komunitas yang aktif mempelajari budaya serta banyaknya warisan budaya yang tidak terawat dan menjadi sasaran vandalisme. Kurangnya fasilitas atau sarana yang mendukung aktivitas pembelajaran budaya juga menjadi faktor utama dalam menurunnya minat masyarakat terhadap budaya tersebut. Oleh karena itu, diperlukan adanya pusat kesenian yang berfungsi sebagai tempat untuk melestarikan, mempelajari, dan mengembangkan budaya lokal agar tetap relevan di tengah arus modernisasi. Berdasarkan pernyataan Rosidi, A. (1974) yang dikutip dalam jurnal pusat seni dan budaya merupakan, tempat bagi para seniman dan penikmat seni akan (Fidelia, 2019) (Fidelia, 2019). Pitri & Qadri (2022) berkumpul, membentuk komunitas, serta mengembangkan seni dan juga budaya. Selain

hal itu, tempat ini juga akan menjadi wadah untuk menampilkan atau mempertunjukan karya seni kepada masyarakat luas. Kegiatan yang akan berlangsung di pusat kesenian akan membutuhkan sejumlah ruang pendukung, seperti galeri, ruang pertunjukan musik, teater, ruang pameran, studio, perpustakaan, ruang pertemuan, dan juga restaurant. Bahkan, beberapa pusat kesenian juga menyediakan fasilitas pendidikan seni. Sedangkan menurut Evan, G. (2001) yang dikutip oleh bahwa pusat seni dan budaya sebagai tempat yang akan menjadi pusat dari berbagai aktifitas seni, termasuk teater, musik, tari, seni rupa, sastra, dan juga film. ¹⁹ Untuk melengkapi kegiatan-kegiatan tersebut pusat seni akan dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti teater tertutup, teater terbuka, teater arena, ruang tari, ruang pameran, sanggar seni, kafetaria, dah bahkan planetarium. Pusat kebudayaan secara umum diartikan oleh masyarakat sebagai tempat atau sarana untuk menyimpan berbagai jenis kebudayaan dari suatu daerah atau bahkan negara .

¹³ Menurut Koentjaraningrat sebagaimana dikutip oleh dalam bukunya yang berjudul ¹ "kebudayaan, mentalis dan pembangunan ¹³ bahwa kebudayaan berasal dari kata Sansekerta " Buddhayah " yang merupakan bentuk jamak dari kata " Buddhi ," yang berarti budi atau akal, sehingga dapat diartikan sebagai budaya.

Buddhayah merujuk pada daya dari budi yang mencakup cipta, karsa, dan rasa. Berdasarkan pemahaman tersebut, pusat kesenian dapat diartikan sebagai tempat untuk membina dan mengembangkan kebudayaan, serta sebagai organisasi, bangunan, atau kompleks yang berfungsi untuk Pitri & Qadri (2022) (Santoso et al., 2022) Santoso et al. (2022) menampilkan dan memperkenalkan kebudayaan dari suatu daerah. Menurut di dalam pusat kebudayaan, akan terdapat berbagai kebutuhan fungsional yang perlu difasilitasi, seperti : 1. Seminar, lokakarya, dan pementasan yang dapat difasilitas di auditorium, teater, atau ruang pertemuan. 2. Pagelaran, pameran, dan pekan seni dapat diakomodasi di ruang pameran atau (exhibition). 3. Studio dan juga ruang pertunjukan yang dapat digunakan untuk proses pengolahan dan eksperimen seni. 4. Studio atau laboratorium atau bisa juga disebut ruang studi dapat digunakan untuk

upaya menjaga, merawat, dan membina seni daerah serta pelestarian kebudayaan. 5. Pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan, serta penyebaran informasi budaya kepada masyarakat dapat dilakukan melalui fasilitas seperti perpustakaan, ruang arsip atau dokumen, laboratorium, ruang informasi, studio, maupun ruang pameran. 31 6. Ruang Tata Usaha dan administrasi yang dapat digunakan untuk aktivitas tata usaha dan administrasi.

2.1.3.1 Rancangan Bangunan Pusat Kesenian 1. Gedung Pertunjukan Awietzuke (2012) sebagaimana yang dikutip oleh mengatakan bahwa Gedung pertunjukan memiliki fungsi dengan berperan sebagai tempat untuk mempersembahkan berbagai jenis kebudayaan di suatu kota, seperti seni tari, musik, pencak silat, dan teater. Untuk dapat memastikan kenyamanan pengunjung diperlukannya Santoso et al. (2022) Santoso et al. (2022) perencanaan ruang yang memadai sehingga pertunjukan dapat dinikmati dengan optimal. Dipastikan untuk pengunjung yang akan memasuki gedung pertunjukan harus merasakan kenyamanan, keamanan, pencahayaan yang memadai, pandangan yang jelas, serta kualitas suara yang baik. Menurut HAM, Roderick (1972) dalam buku Theater Planning, The Architectural, London yang dikutip oleh terdapat beberapa jenis-jenis theater berdasarkan bentuknya, sebagai berikut:

- ☒ Teater terbuka: Pertunjukan seni dilakukan di ruang terbuka
- ☒ Teater tertutup: pertunjukan seni berlangsung di ruang tertutup

Berdasarkan hubungan antara pertunjukan dan penontonnya, sebagai berikut:

- ☒ Tipe Arena: Penonton mengelilingi area pertunjukan, di mana umumnya tidak diperlukan tingkat penghayatan yang terlalu mendalam. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2.1.
- ☒ Tipe Transverse: variasi dari tipe arena, dimana pada tipe ini memungkinkan pemain atau aktor naik ke pentas tanpa melewati penonton yang terlihat pada gambar 2.2.
- ☒ Tipe $\frac{3}{4}$ Arena: tipe ini merupakan modifikasi dari tipe arena, di mana pemain atau aktor juga dapat naik ke panggung tanpa melalui ruang penonton dapat dilihat pada gambar 2.3.) Santoso et al. (2022)
- ☒ Tipe $\frac{1}{4}$ Arena: penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari satu arah, dengan area panggung yang relative kecil yang dapat dilihat pada

gambar 2.4. ❑ Tipe Proscenium: tipe ini merupakan tipe pengembangan dari tipe ¼ arena akibat terbatasnya luas panggung, di mana penonton hanya melihat pertunjukan dari arah depan panggung yang dapat dilihat pada gambar 2.5. ❑ Tipe Calliper Stage/Extended: Pada tipe ini, area pertunjukan dirancang untuk mengelilingi sebagian penonton, seperti yang ditampilkan pada gambar 2.6.

4 2. Standar Bentuk dan Ukuran Auditorium Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata (Permenpar) Nomor 1 Tahun 2017 tentang Dana Alokasi Khusus (DAK) yang dikutip oleh , auditorium untuk panggung seni atau pertunjukan dirancang dengan bentuk semi-lingkaran (Gambar 2.7), yaitu sudut 180° (Gaya Romawi) dan sudut 220° (Gaya Yunani). Tujuan dari desain ini adalah untuk dapat memastikan visibilitas yang optimal, sehingga penonton dapat dengan jelas melihat panggung yang terletak di bagian tengah. Di bawah ini pedoman ukuran panggung kesenian/pertunjukan sesuai dengan peraturan: ❑ Batas maksimum jarak terjauh agar penonton tetap dapat mendengar dengan jelas sekitar 65,62 kaki atau sekitar 20,5 meter ❑ Lebar minimum kursi yang diperlukan untuk satu orang adalah 1,5 kaki atau sekitar 55 cm.

3. Tempat Duduk Penonton Santoso et al. (2022) Berdasarkan pedoman arsitektur, seluruh tempat duduk penonton harus dirancang agar mudah dikenali. Untuk setiap 25 baris diperlukannya jalur sirkulasi yang jelas serta pintu di kedua sisinya. Namun, kebutuhan ini berbeda untuk barisan yang hanya berisi 16 kursi. Kenyamanan dalam menikmati pertunjukan dipengaruhi oleh ketinggian tempat duduk di ruang penonton, karena tempat duduk harus sesuai dengan garis pandangnya. Untuk desain garis pandang ini diterapkan pada seluruh tempat duduk, dengan setiap dua baris memerlukan peningkatan ketinggian sebesar 12 cm (Gambar 2.9).

4. Akustik Ruang Akustik ruangan berkaitan dengan pengendalian suara langsung dan suara pantulan melalui penentuan karakteristik akustik pada permukaan dalam ruangan, termasuk lantai, dinding, dan juga langit-langit. Berdasarkan aturan perancangannya, ruangan akustik memiliki langit-langit tinggi, bentuk sempit, dan dinding yang memantulkan suara secara merata akan dianggap

3. Tempat Duduk Penonton Santoso et al. (2022) Berdasarkan pedoman arsitektur, seluruh tempat duduk penonton harus dirancang agar mudah dikenali. Untuk setiap 25 baris diperlukannya jalur sirkulasi yang jelas serta pintu di kedua sisinya. Namun, kebutuhan ini berbeda untuk barisan yang hanya berisi 16 kursi. Kenyamanan dalam menikmati pertunjukan dipengaruhi oleh ketinggian tempat duduk di ruang penonton, karena tempat duduk harus sesuai dengan garis pandangnya. Untuk desain garis pandang ini diterapkan pada seluruh tempat duduk, dengan setiap dua baris memerlukan peningkatan ketinggian sebesar 12 cm (Gambar 2.9).

4. Akustik Ruang Akustik ruangan berkaitan dengan pengendalian suara langsung dan suara pantulan melalui penentuan karakteristik akustik pada permukaan dalam ruangan, termasuk lantai, dinding, dan juga langit-langit. Berdasarkan aturan perancangannya, ruangan akustik memiliki langit-langit tinggi, bentuk sempit, dan dinding yang memantulkan suara secara merata akan dianggap

ruang akustik yang memiliki kualitas akustik terbaik . Berdasarkan pengaturan akustik suatu ruangan ialah suatu sistem pengelolaan suara yang bertujuan untuk menciptakan kualitas suara yang nyaman dan dapat dinikmati oleh seluruh pengguna ruangan. Dengan sistem pengelolaan suara yang baik menjadikan salah satu indikator utama untuk mencapai keberhasilan suatu desain. Dalam merencanakan perancangan (Santoso et al., 2022) Nissa Amalia Putri & Caisarina (2020) sebuah auditorium yang baik, akan terdapat beberapa prinsip yang perlu diikuti, yaitu memastikan tingkat kekerasan suara (loudness) yang memadai, merancang bentuk suatu ruang yang sesuai, mendistribusikan suara secara merata ke seluruh penonton, serta menghindari potensi cacat akustik dalam ruangan. Gambar 2.10 menunjukkan bentuk ruang akustik yang memberikan keuntungan dalam kualitas suara. Berdasarkan kutipan karakteristik akustik ruang berdasarkan jenis bahannya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: a) Bahan Penyerap Suara (Absorber) Bahan ini merupakan permukaan yang dirancang untuk menyerap sebagian besar energi suara sehingga dapat mengurangi pantulan suara di dalam ruangnya. Material yang digunakan sebagai bahan penyerap seperti galsswool , mineralwool , dan juga foam . Material inilah yang biasanya digunakan sebagai bahan penyerap suara dan penggunaan bahan ini efektif untuk mengurangi gema dan meningkatkan kejernihan suara. b) Bahan Pemantul Suara (Reflector) Permukaan reflektor ini dirancang dengan menggunakan material yang memiliki kemampuan untuk memantulkan sebagian besar dari energi suara. Pantulan suara yang dihasilkan merupakan pantulan suara yang mengikuti prinsip Hukum Snellius, dimana pada hukum ini sudut datang sama dengan sudut pantul. Contoh dari material ini Santoso et al. (2022) adalah keramik, marmer, logam, alumunium, gypsum board , dan juga beton. Umumnya digunakan sebagai pengarah gelombang suara ke area tertentu dalam ruangan, seperti halnya dari panggung menuju penonton, agar dapat memastikan distribusi suara yang optimal. c) Bahan Penyebar Suara (Difusor) Pada permukaan ini akan didesain dengan struktur yang tidak

seragam secara akustik, sehingga memungkinkan energi suara tersebar secara merata ke berbagai arah. Pada bahan difusor memiliki fungsi penting dalam memastikan distribusi suara yang lebih seimbang di dalam ruangan.

5. Ruang Ganti dan Ruang Rias Ruang ganti dan ruang rias akan berfungsi sebagai ruang untuk persiapan para pelaku seni di mana ruang ini memerlukan fasilitas seperti meja rias, kursi, dan juga cermin.

Selain hal itu, ruang ini juga diharuskan memiliki pencahayaan khusus untuk dapat mendukung aktivitas tersebut. Ruangan ini akan memiliki area yang bersifat semi-private dan juga harus memiliki sirkulasi yang dapat dengan mudah diakses para pelaku seni di tengah area publik

Berdasarkan sumber ruang ganti dan ruang rias akan dirancang sebagai area pendukung bagi para pelaku seni yang akan tampil dalam pertunjukan. Pembagian ruang ganti dilakukan berdasarkan klasifikasi pelaku seni, seperti penyanyi dan juga anggota orkestra. Selain hal itu, (Rahman & Humaizy, 2020). Santoso et al. (2022) ruang rias juga dibagi menjadi dua bagian, yaitu terdapat ruang rias untuk pelaku seni dan terdapat juga ruang khusus untuk para pekerja rias. Fasilitas ini perlu disiapkan agar dapat mendukung kelancaran persiapan pertunjukan.

6. Galeri Seni mengatakan bahwa galeri seni bertujuan untuk menjaga dan melestarikan seni, dengan fokus utama pada pemberian perhatian kepada para seniman. dan juga penikmat seni sebagai bahan dari upaya pelestarian budaya. Menurut galeri seni merupakan fasilitas yang dirancang untuk menampilkan berbagai karya seni. Berdasarkan jenis dan juga fokusnya, galeri seni dapat dikategorikan sebagai berikut: 1. Art Gallery of Primitive Art dimana galeri ini akan menampilkan karya seni primitive.

24 2. Art Gallery of Classical Art galeri ini yang akan fokus terhadap seni klasik 3. Art Gallery of Modern Art adalah galeri yang akan menampilkan seni modern. Selain dibedakan berdasarkan kategori, juga menjelaskan jika galeri seni juga dapat dibedakan berdasarkan cakupan koleksi dan lokasinya: ☒ Galeri Lokal, galeri yang menampilkan koleksi seni dari lingkungan masyarakat. ☒ Galeri Regional, galeri yan

g menampilkan koleksi seni dari tingkat daerah atau juga provinsi. Yendra (2018) Santoso et al. (2022) Santoso et al. (2022) Galeri Internasional, galeri yang menampilkan koleksi seni dari berbagai negara. juga mengatakan bahwa galeri seni di pusat kebudayaan dapat dimanfaatkan untuk menampilkan berbagai koleksi alat dan karya seni seperti kerajinan topeng, rotan, batik, dan lukisan kaca. Dalam upaya mendukung aktivitas di dalam galeri seni diperlukannya standarisasi tertentu agar dapat menciptakan dan juga menjaga kenyamanan dan fungsi ruang. Standarisasi tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Berdasarkan gambar 2.12 tersebut disimpulkan bahwa suatu pameran yang ideal ialah harus dirancang agar dapat dinikmati oleh pengunjung tanpa menimbulkan rasa lelah. Dalam mendesain tata ruangnya perlu disesuaikan dengan bentuk ruang yang tersedia serta harus mempertimbangkan perubahan dan keserasian. Ruang pameran yang dikhususnya untuk memamerkan lukisan, perbandingan antara dinding dengan ukuran lukisan menjadi aspek penting, karena luas ruang akan sangat bergantung pada dimensi karya yang dipamerkan.

7. Sistem Pencahayaan dan juga Sirkulasi Ruang pameran

Berdasarkan kutipan sistem pencahayaan pada ruang pameran dan juga penataan koleksi pameran berpengaruh langsung terhadap kenyamanan visual pengunjung dan juga penempatan koleksi harus disesuaikan dengan jarak Santoso et al. (2022) Santoso et al. (2022) pandang optimal manusia, yakni antara 45° hingga 75° dari tingkat mata. Pada kutipan mengatakan terdapat tiga alternatif pendekatan dalam mengatur ketentuan sirkulasi pengunjung di penataan ruang pameran, sebagai berikut:

- Alur yang disarankan Dalam pendekatan alur pada gambar 2.13 ditentukan oleh elemen-elemen ruang dalam untuk dapat mengarahkan pengunjung untuk melewati jalur yang telah dirancang, di pendekatan ini umumnya pengunjung tetap dapat memiliki kebebasan memilih jalur sesuai prefensi pengunjung
- Alur yang tidak terstruktur Pada pendekatan gambar 2.14 disimpulkan bahwa pengunjung dapat bergerak bebas di dalam ruang tanpa harus mengikuti alur tertentu. Alur ini secara umum diterapkan dalam

galeri seni c) Alur yang diarahkan Pada gambar 2.15 ini sirkulasi pengunjung memiliki sidat yang terstruktur dan terarah, pengunjung akan diarahkan untuk mengikuti jalur tertentu yang telah dirancang. Pada pendekatan ini pola pergerakan akan memastikan bahwa setiap elemen dalam ruang dapat dengan mudah dilihat dan dialami secara berurutan, sesuai dengan narasi ataupun konsep yang disampaikan oleh perancang. Pendekatan ini secara umum dilakukan untuk menjaga keteraturan dalam alur sirkulasi dan menciptakan pengalangan yang Santoso et al. (2022) (Santoso et al., 2022). (Santoso et al., 2022). terpadu bagi para pengunjung 8. Ruang Pelatihan dan Edukasi Berdasarkan jurnal ruang pelatihan merupakan ruangan yang memiliki fungsi sebagai area untuk latihan bagi para pelaku seni. Untuk ruang latihan para penari memiliki fasilitas penting didalam ruangan ini yaitu fasilitas cermin besar yang akan dipasang di dinding untuk dapat membantu para penggunanya memantau gerakan secara visual. Berdasarkan kapasitasnya ruang ini dibagi menjadi dua, yaitu: ruang dengan kapasitas besar yang dapat menampung 7-15 orang termasuk pelatih, dan juga ruang latihan kecil dengan kapasitas 1-7 orang termasuk pelatih. Ruang pelatihan merupakan ruang yang berperan penting sebagai tempat persiapan para pelaku seni sebelum menampilkan sebuah pertunjukan, agar dapat memastikan mereka dapat berlatih secara optimal dan juga terfokus. Jika berdasarkan yang diungkapkan oleh ruang pelatihan dan edukasi merupakan ruang yang memiliki fungsi sebagai area yang dirancang khusus untuk dapat mendukung kegiatan belajar dan juga berlatih sesuai dengan jenis seni yang diajarkan. Aktivitas yang akan berada diruang ini akan melibatkan proses pengajaran dan praktik dengan karakteristik yang menuntut disiplin, kemampuan komunikasi yang baik, keleluasaan dalam bekerja, serta kemudahan dalam pengamatan. Karena itulah, ruang pelatihan dan juga edukasi ini harus dirancang dengan memperhatikan kebutuhan ventilasi udara yang memadai untuk kenyamanan (Santoso et al., 2022). Rahman & Humaizy (2020) Santoso et al. (2022) pengguna, serta area yang cukup luas untuk data mendukung aktivitas praktik secara optimal.

9. Perpustakaan Perpustakaan pada pusat kesenian memiliki peran sebagai fasilitas yang akan menyediakan berbagai koleksi buku, baik dalam bentuk cetak maupun juga digital, yang akan mencakup topik sejarah, kebudayaan, hingga informasi tentang makanan khas. Selain hal itu, perpustakaan juga dapat berfungsi sebagai tempat membaca, dan dapat juga menawarkan layanan peminjaman buku bagi pengunjung yang ingin memperdalam pemahamannya mengenai keanekaragaman budaya Gambar 2.16 dan gambar 2.17 menjelaskan standar dimensi meja dan kursi pada perpustakaan. Berdasarkan ketentuan pada buku data arsitek yang dikutip oleh , pencahayaan di dalam perpustakaan harus disesuaikan dengan fungsi masing-masing area. Cahaya alami sangat bermanfaat untuk area membaca dan juga bekerja, namun area penyimpanan buku sebaiknya terlindungi dari paparan langsung cahaya tersebut agar dapat menjaga kondisi koleksi buku. Gambar 2.18 dan 2.19 menggambarkan standar tinggi rak buku yang umumnya diterapkan dalam desain perpustakaan, serta menunjukkan tata letak sirkulasi yang dirancang untuk memastikan kenyamanan dan kelancaran pergerakan pengunjung. Standar ini penting untuk menciptakan ruang yang efisien dan mudah diakses, sambil mempertimbangkan faktor ergonomi dan alur aktivitas pengunjung. (Santoso et al., 2022). Santoso et al. (2022) 2.1 11 21 4 Cagar Budaya Cagar Budaya meliputi bangunan, struktur, atau wilayah yang memiliki nilai signifikan dalam aspek sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan budaya. Berdasarkan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Tahun 2010, bangunan Cagar Budaya harus memiliki usia minimal 50 tahun dan dilindungi oleh peraturan nasional maupun regional. Pelestarian Cagar Budaya bertujuan untuk melindungi nilai-nilai budaya dan juga sejarah agar tetap menjadi bagian dari identitas masyarakat dan pembelajaran lintas generasi Berdasarkan jurnal Cagar Budaya merupakan salah satu warisan berharga bangsa yang memiliki peran penting dikarenakan mengandung nilai-nilai yang mencerminkan sejarah dan identitas suatu bangsa. 11 20 Cagar Budaya memiliki bentuk fisik yang bersifat kebendaan, yang dapat berupa benda, bangunan, struktur, situs, atau juga kawasan, yang

dapat ditemukan baik di darat maupun perairan. Bangunan Cagar Budaya dikelompokkan dalam beberapa kelas. Kelas A wajib dipertahankan dalam bentuk aslinya, sementara kelas B memungkinkan dilakukan pemugaran melalui proses restorasi. Kelas C masih bisa mengalami perubahan dengan menjaga tampilan fasad utama bangunan, sedangkan kelas D dapat dibongkar dan dibangun kembali karena kondisinya yang membahayakan keselamatan penghuni dan lingkungan sekitar. Berdasarkan dari Surat Keputusan Wali Kota Madya Kepala Daerah Tingkat II Semarang Nomor 646/50 pada tanggal 4 Februari 1992, (Wiza Kesuma Rangkuti & Harastoeti Hartono, 2020). Herawati (2016) (Klasifikasi Cagar Budaya Terus Dilakukan, 2009) gedung Sanggar Sobokartti telah ditetapkan sebagai bangunan yang dilindungi berdasarkan Undang-Undang Monumen (Monumenten Ordonantie) Stbl. 1931 No. 238 dan Instruksi Menteri Dalam Negeri No. Pem. 35/1/7 tanggal 5 Februari 1960 dan bangunan Sobokartti merupakan bangunan asli serta tidak memerlukan perubahan (Gambar 2.20), sehingga Sanggar Sobokartti merupakan Cagar Budaya dengan tipe kelas A. 2.1.4.1 Sanggar Sobokartti Sanggar Sobokartti (Gambar 2.21) adalah salah satu Gedung Cagar Budaya tertua di Kota Semarang yang memiliki fungsi sebagai pusat seni dan budaya. Gedung ini berhasil mempertahankan keberadaannya meskipun belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi untuk dapat memperkenalkan budaya asli Jawa kepada masyarakat, terutama generasi muda. Sanggar Sobokartti dirancang oleh arsitek asal Belanda. Desainnya sangat mengutamakan aspek pencahayaan dan akustik untuk mendukung berbagai kegiatan seni di pertunjukan yang diadakan di dalamnya Menurut Maryelliwati (2013) dan Mirdamiwati (2014) berdasarkan kutipan oleh sanggar tari memiliki peranan yang sangat signifikan dalam mendukung pengembangan sekaligus pelestarian seni. juga menjelaskan jika Sanggar Sobokartti adalah lembaga pendidikan non-formal yang berfokus pada pelestarian seni budaya tradisional, termasuk tari tradisional, pranatacara (pembawa acara), macapat (puisi Bahasa Jawa), pewayangan (dalang), tata sungging (pembuatan wayang), dan juga karawitan (musik gamelan). (Agani, 2024) Karunianingtyas &

Putra (2021) Karunianingtyas & Putra (2021) Pada awalnya gedung ini lebih dikenal sebagai “Javaasche Volkscouwburg” atau juga disebut Gedung Pertunjukan Rakyat Jawa, yang telah diresmikan oleh Gubernur Jendral Belanda pada tanggal 9 Desember 1920. Sampai saat ini, Sanggar Sobokartti tetap dipertahankan sebagai asset nasional dan juga benda Cagar Budaya yang harus dilindungi berdasarkan UU No. 5 Tahun 1992 (Karunianingtyas & Putra, 2021). Karunianingtyas & Putra (2021) menjelaskan Sanggar Sobokartii bertujuan untuk dapat membentuk masyarakat Indonesia yang beretika, bermartabat, berkepribadian mumpuni, dan juga mandiri melalui seni budaya. Hal ini ingin diwujudkan melalui:

- ☒ Menjadikan sanggar Sobokartti sebagai tempat wisata seni dan budaya yang menarik serta representatif,
- ☒ Menjadi pusat acuan dalam dunia berkesenian, ☒ Melahirkan seniman dan budayawan yang berkualitas, mumpuni, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pada saat ini pengelola sanggar Sobokartti adalah generasi kedua dari pendirinya dan pelatih yang juga berasal dari keluarga sendiri. Sanggar Sobokartti terdiri dari beberapa ruangan khusus, termasuk ruang untuk latihan karawitan, dalang, serta sinden. Pada sanggar ini mendapatkan materi seni yang akan meliputi kesenian tradisional Jawa, khususnya Jawa Tengah. sanggar ini memiliki peran penting dalam pengembangan seni budaya Jawa (Karunianingtyas & Putra, 2021).

2.1.5 Arsitektur Jawa Tengah

Tipologi arsitektur Jawa dapat diidentifikasi berdasarkan karakteristik atap dan pola tata ruangnya. Struktur bangunan ini diklasifikasikan ke dalam beberapa tingkatan hierarki, dimulai dari tingkat tertinggi hingga yang paling sederhana, yaitu: tajug, yang biasanya digunakan untuk bangunan masjid, joglo, yang menjadi simbol status kelompok bangsawan, limasan, yang umumnya ditempati oleh kelas menengah, serta kampung dan panggang-pe, yang sering dijumpai sebagai hunian masyarakat umum (Ghifari et al., 2023). Menurut Nfnp et al. (2017), rumah tinggal pada tipe limasan dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu limasan sinom, limasan ceregancet, dan limasan paculgowang. Selain itu, pola ruang pada rumah arsitektur Jawa, termasuk tipe

joglo, limasan, dan kampung, menunjukkan susunan ruang hierarkis yang dapat mencerminkan nilai budaya dan juga fungsi ruang yang spesifik. Sebagaimana halnya, pola ruang pada tipe joglo yang dirancang dengan pembagian antara ruang publik, semi-privat, dan privat. Detail pola ruang joglo ini dapat dilihat pada gambar 2.22 dan tabel 2.1. Pada ruang tipe limasan memiliki karakteristik tertentu yang dapat dijelaskan lebih mendalam melalui gambar 2.23 dan juga tabel 2.2, yang menggambarkan susunan ruang secara visual dan terstruktur, serta menunjukkan fungsi masing-masing area dalam konteks desain rumah tradisional Jawa. Untuk tipe ruang kampung pada arsitektur Jawa memiliki ciri khas yang dapat dijelaskan secara lebih mendalam melalui gambar 2.24 dan juga tabel 2.3, yang menyajikan susunan ruang secara visual dan terorganisir, serta menjelaskan fungsi setiap area tipe kampung ini. Rumah tradisional Jawa terdiri dari tiga elemen utama: atap, dinding, dan lantai. Atapnya sering dihiasi ornamen ukiran dari tanah liat, sedangkan dindingnya terbuat dari gebyok kayu dengan dekorasi ukiran khas. Lantai umumnya menggunakan perancah kayu yang dibuat bertingkat untuk memastikan sirkulasi udara yang baik dan mencegah kelembapan dari tanah. Ornamen-ornamen serta warna dekoratif pada bangunan mencerminkan simbolisme yang mendalam, sering kali melambangkan hubungan dengan dewa atau penghormatan kepada leluhur. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh bahwa arsitektur Jawa terdiri dari dua elemen utama, yaitu “ Dhapur Griya ” yang menonjolkan estetika bangunan, dan “ Guna Griya ” yang berfokus pada pengaturan tata ruang dan bentuk massa. Pada “ Dhapur Griya ” terdapat tiga sektor utama, yaitu: ☒ Sektor guru : bagian tengah dengan atap curam yang menjadi pusat pada bangunan. ☒ Sektor pananggap : merupakan area yang berada di sekitar sektor guru dengan atap lebih landau. ☒ Sektor emper : bagian luar yang berfungsi untuk sirkulasi udara. Atap menjadi suatu elemen visual yang dominan, dengan desain seperti atap joglo dan atap kampung, yang dapat mencerminkan identitas budaya lokal Arsitektur Jawa sering dianggap

tradisional, mengintegrasikan kearifan lokal yang membentuk identitasnya. Dihargai sebagai karya terbaik, arsitektur ini menekankan keseimbangan fungsi, konstruksi, dan elemen estetika lainnya. Symbolisme dalam arsitektur Jawa tercermin dalam ekspresi visual dan makna yang terkandung dalam (Ghifari et al., 2023) Habibullah et al. (2019) (Habibullah et al., 2019) bangunan, dengan fokus pada pembongkaran simbol untuk menyampaikan pesan suatu budaya . 2.1.6 Neo-Vernakular Istilah neo-vernakular berasal dari kata “neo” dan “vernakular”. Kata “neo” ini berarti baru atau new kata ini menggambarkan sesuatu yang inovatif atau modern.

15 Sedangkan, kata “vernakular” berasal dari Bahasa Latin “vernaculus”, yang memiliki arti asli atau khas suatu daerah tertentu. Arsitektur neo-vernakular dapat diartikan sebagai pendekatan arsitektur yang menggabungkan unsur-unsur arsitektur tradisional atau lokal dengan konsep-konsep modern yang relevan, dan disesuaikan dengan budaya dan juga kondisi masyarakat setempat Menurut Fajrine (2017) arsitektur neo-vernakular dapat dimaknai sebagai bentuk arsitektur khas suatu daerah yang kemudian dirancang oleh masyarakat setempat, memanfaatkan material lokal, mengintegrasikan unsur budaya atau adat istiadat, serta dipadukan dengan elemen modern yang tetap mempertahankan nilai-nilai (Nurjaman & Prayogi, 2022). Menurut Tjahjo (1998:45), bahwa arsitektur vernakular merupakan bentuk arsitektur yang berkembang dari arsitektur rakyat. Perkembangan ini terjadi karena dipengaruhi oleh faktor kebutuhan, iklim, budaya, dan juga ketersediaan material. Gaya arsitektur vernakular berkontribusi terhadap kemunculan arsitektur postmodern, terutama dalam bentuk neo-vernakular. Neo-vernakular menampilkan ekspresi visual yang terinspirasi dari bangunan vernakular, tetapi pada neo-vernakular tidak sepenuhnya mengikuti prinsip-prinsip dasar dari arsitektur vernakular Pada era postmodern, arsitektur neo-vernakular mulai menunjukkan perkembangannya yang cukup signifikan. (Pitana et al., 2020) (Alfian Fradana et al., 2022). (Alfian Fradana, et al., 2022). Postmodernisme merupakan sebuah aliran arsitektur yang muncul sekitar tahun 1960-an. Aliran ini merupakan

respon terhadap arsitektur modern, karena arsitektur modern dinilai terlalu monoton dan juga kaku. Aliran postmodern dipelopori oleh sejumlah arsitek, salah satunya adalah Charles Jencks, yang berupaya mengkritik keterbatasan arsitektur modern. Para arsitek dalam gerakan ini ingin memperkenalkan ide baru yang lebih inovatif dan juga menarik. Sebagai suatu alternatif terhadap bentuk-bentuk yang sederhana dan juga seragam yang akan mejadi ciri khas arsitektur modernism (Widi & Prayogi, 2020, sebagaimana dikutip dalam Perkembangan zaman saat ini mempengaruhi segala aspek kehidupan, termasuk aspek dalam bidang arsitektur. Bangunan-bangunan saat ini mengalami perubahan dalam bentuk, material, dan bahkan makna yang seiring dengan proses adaptasi terhadap lingkungan dan kebutuhan zaman. Struktur bangunan pada saat dulu hanya menggunakan tanah kini berkembang menjadi berbagai jenis struktur. Konsep dalam arsitektur neo-vernakular menggambarkan hal ini, yang berasal dari interpretasi arsitektur tradisional dan vernakular, yang kemudian berkembang menjadi arsitektur neo- vernakular. Proses ini bertujuan agar dapat mempertahankan karakteristik khas daerah tertentu agar tidak hilang, dengan tetap mengikuti perkembangan zaman Arsitektur tradisional, yang berasal dari kata “tradisi”, berbeda dengan arsitektur tradisional sebagai objek. Dalam tradisi mempengaruhi bentuk arsitektur vernakular melalui kesinambungan dalam tantangan arsitektur, sistem persepsi ruang, bahan, dan juga jenis konstruksi. Dalam hal tradisi dan arsitektur vernakular memiliki tujuan berbeda dalam Nurjaman & Prayogi, 2022). (Nurjaman & Prayogi, 2022). mendukung perkembangan budaya dan arsitektur

2.1.6.1 Kriteria Arsitektur Neo Vernakular Zikri (2012) mengatakan arsitektur neo-vernakular berkembang dari arsitektur modern awal menuju masa modern akhir sebagai respon terhadap modernism Konsep dalam arsitektur neo vernakular menggabungkan elemen-elemen lokal dan tradisional dengan pendekatan yang lebih maju serta modern tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisional (Nurjaman & Prayogi, 2022). mengatakan arsitektur neo-vernakular dipengaruhi oleh beberapa kriteria, seperti dibawah ini: • Elemen buda

ya dan lingkungan: bentuk-bentuk yang dapat mencerminkan budaya dan kondisi lingkungan, termasuk iklim setempat, yang diwujudkan dalam elemen fisik seperti tata letak, detail, struktur, dan juga ornamen. • Elemen non-fisik: pola pikir, kepercayaan, dan juga tata letak yang mengacu pada konsep makrokosmos (alam semesta yang bersifat abadi dan berisi segala hal) juga diterapkan. • Karya baru dengan prinsip vernakular : bangunan tidak hanya mengikuti prinsip vernakular secara murni, tetapi menghasilkan desain baru dengan penekanan pada visualnya. Sedangkan menurut kriteria pada arsitektur neo-vernakular adalah: • Arsitektur neo-vernakular dapat mengintegrasikan unsur budaya dan juga lingkungan termasuk kedalam adaptasi terhadap iklim setempat, yang (Nurjaman & Prayogi, 2022). (Nurjaman & Prayogi, 2022). Nurjaman & Prayogi (2022) Pane et al. (2024) dapat diwujudkan dalam elemen fisik arsitektur seperti tata letak denah, detail, struktur dan juga ornamen. • Pendekatan modern dalam neo-vernakular tidak hanya mengutamakan elemen fisik sebagai konsep dan kriteria perancangan, tetapi juga terdapat elemen non-fisik seperti halnya aspek tradisi, cara berpikir, keyakinan, dan susunan yang akan terhubung dengan konsep makrokosmos, nilai religius dan lain-lainnya. • Pendekatan ini akan memiliki desain bangunan yang tidak sepenuhnya mengadopsi prinsip vernakular secara utuh, tetapi desain yang dihasilkan akan merupakan karya baru yang akan berfokus pada keindahan visual. Neo-vernakular memadukan elemen fisik, seperti bentuk dan struktur, dengan elemen non-fisik, seperti filosofi dan tata ruang. Tujuan dari adanya pendekatan neo-vernakular agar dapat melestarikan nilai-nilai lokal sekaligus mengikuti kemajuan zaman. Penerapan elemen-elemen tersebut tidak selalu menyeluruh, melainkan disesuaikan secara fleksibel dengan kebutuhan dan konteks tertentu.

2.1.6.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular dan mengatakan jika Jenck (1977) dalam buku “ Language of Post-Modern Architecture menjelaskan mengenai ciri- ciri dari pendekatan arsitektur neo-vernakular, sebagai berikut: (Nurjaman & Prayogi, 2022). Nurjaman & Prayogi (2022) Pane et al. (2024) 1. Memanfaatkan elemen konstruksi

lokal atau material lokal sebagai bagian utama bangunan. 2. Menghidupkan kembali desain tradisional yang berwawasan lingkungan dengan proporsi yang lebih tinggi. 3. Menggunakan warna-warna yang kuat serta kontras agar dapat menonjolkan karakter visual. 15 25 4. Mengintegrasikan elemen budaya, lingkungan, dan iklim lokal ke dalam aspek arsitektural seperti tata letak, struktur, dan ornamen. 5. Mengintegrasikan nilai budaya, pola pikir, kepercayaan, serta tata ruang yang terinspirasi oleh makrokosmos atau religi ke dalam konsep desain. 6. Mengekspos atap tinggi yang berperan sebagai elemen pelindung dan penyambut, yang kontras dengan tembok yang melambungkan perlindungan atau kesan terisolasi. 30 7. Mengembalikan nilai tradisional melalui penggunaan batu bata yang ramah lingkungan dan proporsi vertikal. 8. Mewujudkan harmonisasi antara interior modern yang terbuka dengan ruang luar yang luas, serta menciptakan kesan integrasi yang solid antara elemen tradisional dan modern.

2.2 Preseden

2.2.1 Great Amber Concert Hall

Berdasarkan data yang didapat pada Great Amber Concert Hall merupakan karya arsitek Graz Volker Giencke yang diresmikan pada 7 November di Liepaja, Latvia. Pembangunan bangunan ini bertujuan untuk menciptakan distrik budaya di kawasan perkotaan. Pada tahun 2003, Volker Giencke berhasil Great Amber Concert Hall / Volker Giencke | ArchDaily (2015) memenangkan kompetisi arsitektur internasional untuk dapat mendesain pusat budaya baru di wilayah pelabuhan tradisional Laut Baltik. Pembangunan gedung ini dimulai pada tahun 2013. “Great Amber” menampilkan desain bangunan monolitik berbentuk kerucut yang sedikit terdistorsi, dengan fasad transparan berwarna kuning yang menjadi elemen ikoniknya (Gambar 2.25). Lapisan fasad tersebut akan melingkupi struktur beton berlipat dan tidak beraturan yang sengaja dirancang mengelilingi elemen arsitektur utama dari gedung ini. Pada bangunan ini memiliki aula konser utama (Gambar 2.26) yang dirancang untuk dapat menampung lebih dari 1.000 pengunjung, dengan fasilitas yang mendukung fungsi utama sebagai ruang pertunjukan. Pada aula ini dikelilingi oleh ruang Orkestra Simfoni Liepaja serta ruang-ruang instruksi dan latihan

milik Sekolah Musik (Gambar 2.27), sehingga hal ini dapat menciptakan integrasi yang optimal untuk dapat mendorong interaksi antara seniman, siswa, dan juga pengajar. Aula konser ini dirancang dengan fungsi fleksibilitas, sehingga memungkinkan penyesuaian area orchestra dan stan untuk mendukung berbagai kegiatan, seperti konser, pameran, dan resepsi . Pada bangunan terdapat ruang dengan nama “ Citivia Nova ” (Gambar 2.28) ruang ini merupakan ruang tambahan dengan luas 2.000 m² untuk dapat digunakan sebagai acara multifungsi. Hal ini sesuai dengan konsep arsitek mengenai tema “ Great Amber ” sebagai ruang multifungsi yang dapat diakses secara bebas dan oleh seluruh masyarakat Liepaja . Volker Giencke melakukan kerja sama dengan Karlheinz Muller dari Muller-BBM, Munich untuk mengembangkan konsep akustik yang inovatif. Mereka berhasil menciptakan (Great Amber Concert Hall / Volker Giencke | ArchDaily, 2015) (Great Amber Concert Hall / Volker Giencke | ArchDaily, 2015) kualitas akustik yang luar biasa dengan menerapkan prinsip kebun anggur bertingkat oval. Selain itu, empat belas tabung reflektif berlapis cermin yang menjulang di atas atap memungkinkan cahaya matahari dapat masuk, membanjiri aula konser dan juga dapat menciptakan suasana yang khas dan juga unik didalamnya hal ini dapat dilihat pada gambar 2.29. Cahaya berperan penting dalam desain fasad " Great Amber . " Struktur baja yang dirancang dengan teliti berpadu dengan kaca berwarna kuning keemasan, memberikan efek pencahayaan hangat dan lembut ke dalam ruangan (Gambar 2.30). Pada malam hari, bangunan ini berubah menjadi elemen bercahaya yang transparan, memperlihatkan bagian dalam dan fungsinya kepada pengamat dari luar. Sementara itu, pada siang hari, kaca eksterior memantulkan warna dan pola dari lingkungan sekitar, menciptakan tampilan yang indah. Efek arsitektural ini memperkuat hubungan " Great Amber " dengan kota Liepaja, menjadikannya ikon baru yang mencerminkan wajah modern kota tersebut Dari preseden ini, elemen yang diambil untuk diterapkan dalam desain adalah auditorium. Auditorium dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan ruang yang dapat menampung

banyak orang dengan akustik yang baik, sehingga memungkinkan interaksi sosial dan pertunjukan dengan kualitas suara yang optimal. Penggunaan auditorium dalam desain ini bertujuan untuk menambah nilai fungsional dan estetik, menciptakan ruang yang mendukung kegiatan seni, pendidikan, atau acara besar lainnya, serta memberikan pengalaman yang nyaman bagi penggunanya. 2.2.2 Taman Budaya Ismail Marzuki Taman Ismail Marzuki, yang berlokasi di Jakarta, merupakan pusat seni dan budaya yang saat ini menjadi destinasi utama (Great Amber Concert Hall / Volker Giencke | ArchDaily, 2015). untuk wisata edukasi serta kegiatan seni dan budaya. 16

Berdasarkan laman resmi Dinas Kebudayaan, Taman Ismail Marzuki (TIM) berdiri pada tahun 1968 dengan luas lahan sekitar delapan hektar dan diresmikan pada 10 November oleh Ali Sadikin yang merupakan Gubernur DKI Jakarta pada saat itu . Arsitek yang membangun taman ini adalah Wastu Pragantha Zhong, dan proyek ini selesai pada tahun 1968. Nama Taman Ismail Marzuki dinamai untuk menghormati komponis legendaris Betawi, almarhum Ismail Marzuki. Taman ini memiliki fungsi sebagai ruang kreatif untuk eksplorasi kreatifitas dan tempat menampilkan karya yang inovatif dari seniman-seniman terkenal seperti WS Rendra, Sardono W Kusumo, dan seniman lainnya . Berdasarkan Taman Ismail Marzuki memiliki beberapa fasilitas, diantaranya: Graha Bhakti Budaya (GBB) merupakan sebuah ruang pertunjukan dalam ruangan yang mampu menampung hingga 811 penonton. Gedung ini biasanya dapat dimanfaatkan untuk berbagai acara, seperti konser musik, tetaer, tarian, dan juga pertunjukan seni. Gedung ini dapat dilihat pada (Gambar 2.31). Galeri Cipta II dan Galeri Cipta III, merupakan ruang pameran yang juga digunakan sebagai tempat acara peluncuran buku dan seminar. Kedua galeri ini dilengkapi dengan panel pameran yang fleksibel sehingga dapat di bongkar pasang sesuai dengan kebutuhan (Gambar 2.32). Ruang Theater Kecil, ruang ini merupakan salah satu fasilitas dari Taman Ismail Marzuki yang memiliki fungsi sama dengan Graha Bhakti Budaya, yaitu sebagai tempat pertunjukan seni seperti teater, musik, dan tari. Namun, pada ruang ini (Gambar 2.33)

memiliki kapasitas yang (Wibawana, 2022) (Edwin, 2020) (Edwin, 2020) terbatas yaitu hanya dapat menampung 244 penonton. Ruang ini juga tetapi dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung acara yang sangat memadai, seperti sistem pencahayaan, tata suara, dan juga ruang tunggu bagi para pengisi acara. Teater ini biasanya digunakan untuk acara dengan skala yang lebih intim sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih dekat antara penonton dengan para seniman. ❑ Tempat Teater Outdoor, teater ini dirancang untuk dapat mengakomodasi berbagai jenis pertunjukan, mulai dari musik hingga teater, dengan kapasitas yang dapat disesuaikan. Area penonton dalam teater diluar ini disusun dengan bentuk tribun melengkung yang langsung menghadap ke panggung. ❑ Plaza Taman Ismail Marzuki, pada plaza ini akan berfungsi sebagai area pertemuan dan juga interaksi anatara para pengunjung. Pada plaza ini berbagai aktifitas dapat ditemui, mulai dari kios yang menjual makanan tradisional, hingga penyelenggaraan berbagai pertunjukan seni dan budaya. Seperti yang terlihat pada (Gambar 2.34), suasana plaza yang ramai dan dinamis menciptakan tempat yang ideal untuk berkumpul, berinteraksi, serta menikmati berbagai kegiatan yang ditawarkan. ❑ Gedung Theater Jakarta, Gedung ini berfungsi sama dengan Graha Bakti Budaya dan Ruang Teater Kecil, namun dilengkapi dengan fasilitas yang lebih lengkap. Kapasitas penontonnya mencapai 1200 orang. Desain pada bangunan ini mengadopsi bentuk khas Betawi yang dipadukan dengan pendekatan arsitektur modern, seperti yang terlihat pada (Gambare 2.35) ❑ Terdapat beberapa fasilitas pendukung: - Area parkir - RTH - Toilet - Ruang ganti - Ruang operator - Kantor - Lobby - Kafe - Perpustakaan ❑ Zonin g pada Taman Ismail Marzuki Penulis memilih Taman Budaya Ismail Marzuki (TIM) sebagai preseden karena memiliki fungsi yang serupa, yaitu sebagai pusat kegiatan seni dan budaya. Meskipun jenis kegiatan seni yang diselenggarakan sangat beragam, preseden ini memberikan referensi penting terkait kebutuhan ruang yang mendukung ruang utama. Selain itu, alur sirkulasi dalam bangunan dan pengaturan tapak di Taman Ismail

Marzuki dapat menjadi acuan dalam merancang ruang yang efisien dan mendukung kelancaran aktivitas di pusat kesenian yang sedang direncanakan.

2.2.3 Guangxi Culture & Art Center Guangxi Culture & Art Center

(Gambar 2. 37) merupakan pusat seni dan budaya Guangxi yang terletak di Nanning, China yang dirancang oleh arsitek GMP Architects. Bangunan ini menjadi salah satu teater termegah dan populer di Tiongkok dengan luas lahan 113764 meter persegi. Bangunan ini berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan berbagai acara mulai dari opera klasik dalam tradisi Eropa hingga konser, musical, dan juga beberapa pertunjukan lainnya . Aula opera di bangunan ini berkapasitas 1.600 kursi, dengan luas panggung 600 meter persegi dan mengadopsi desain tradisi opera klasik, dengan area tempat duduk berbentuk tapal kuda yang terhubung melalui serambi dan tangga. Interior aula (Shuang, 2018) dihiasi oleh panel kayu melengkung, dengan waktu gema 1,5 hingga 1,8 detik memastikan kualitas akustik yang optimal . Pada gambar 2.39 menunjukkan interior aula pada bangunan ini. Pada aula konsernya memiliki kapasitas 1.200 kursi dan terletak di sisi timur bangunan, aula ini memiliki bangunan berbentuk segi enam lonjong dengan panggung berbentuk bundar. Aula ini dilengkapi 64 register sehingga cukup ideal untuk berbagai jenis pertunjukan musik. Aula terkecil pada bangunan ini memiliki kapasitas 550 kursi dan merupakan ruang multifungsi yang terletak di sisi utara. Akustik pada aula ini dapat diatur secara elektronik sehingga dapat memungkinkan penyesuaian waktu gema sesuai kebutuhan acara. Ketiga aula tersebut kemudian disatukan oleh atap besar yang tampak melayang. Fasadnya berbentuk struktur kisi-kisi dengan rangka baja yang telah dilapis panel aluminium putih sehingga menciptakan kesan modern dan dinamis. Jika dilihat dari berbagai sisi, bangunan ini akan menampilkan siluet yang berubah-ubah, menyerupai formasi karst yang menjadi ciri khas lanskap Guangxi. Dengan konsep desain yang ikonik, pusat seni ini menyelaraskan diri dengan lingkungan serta berperan penting dalam memperkenalkan budaya Guangxi secara global (Shuang, 2018). Menurut

dilihat pada gambar 2.40 zona publik dan zona semi-publik lebih mendominasi dibandingkan dengan zona privat. Zona publik yang terletak dibagian terluar bangunan dapat mempermudah aksesibilitas bagi para pengunjung. Zona semi-publik menghubungkan antara zona publik dengan zona privat. Dan pada zona privat dikhususkan untuk kegiatan memerlukan privasi. (Shuang, 2018) Bhakta (2021) Pada gambar 2.42 dan gambar 2.43 menurut pembangian secara vertikal pada bangunan ini tidak menunjukkan pengelompokan yang spesifik seperti pada denah bangunan ini. Namun, pada zona privat dan zona semi- publik cenderung terletak di bagian atas bangunan, sementara pada zona publik tetap menjadi yang paling dominan. 2.2 23 4

Museum Tsunami Aceh Museum Tsunami Aceh (Gambar 2.44) dibangun untuk mengenang korban gempa dan tsunami yang melanda Aceh pada 26 Desember 2004. Dengan desain yang dimenangkan oleh Ridwan Kamil melalui sayembara internasional 2007, museum ini didirikan pada 23 Februari 2009. Museum menyimpan lebih dari 6.000 koleksi yang terbagi dalam beberapa kategori dan diperbarui setiap enam bulan. Pengunjung akan melewati lorong emosional sebelum memasuki ruang " The Light of God " yang menampilkan nama- nama korban . Konsep dalam pembangunan museum ini adalah konsep rumah Aceh dan on escape hill . Referensi utama desainnya mencakup nilai-nilai Islam, budaya lokal, dan abstraksi tsunami. 7 29

Bangunan empat lantai ini memiliki luas 2.500 m² dengan dinding melengkung yang dihiasi relief geometris. 7

Pengunjung memasuki melalui lorong sempit dan gelap yang diapit dua dinding air tinggi, menciptakan kembali suasana panik saat tsunami. Dinding-dindingnya menampilkan gambar tarian saman, simbol kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religius masyarakat Aceh. Atapnya dirancang menyerupai gelombang laut, sementara lantainya mengingatkan pada rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari bencana . Bhakta (2021) (Museum Tsunami | Halaman Sejarah Museum Tsunami Aceh, 2025) (Tiarannisya, 2023) Bangunan ini dirancang dengan mengacu pada peristiwa tsunami yang melanda Aceh pada Desember 2004, sebagai bentuk respons terhadap bencana alam yang berdampak besar pada kehidupan masyarakat setempat. Konsep

desain mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan yang menjadi bagian integral dari budaya Aceh dengan pendekatan adaptif terhadap kondisi alam. Lebih jauh lagi, perancangan ini mengadopsi pendekatan urban yang mengutamakan keberlanjutan, kenyamanan, dan konektivitas. Bangunan ini dirancang untuk mendukung fungsi sosial, budaya, dan edukasi, sekaligus memberikan ruang refleksi yang mengingatkan pentingnya harmoni antara manusia, agama, dan alam yang dapat dilihat pada interiornya (Gambar 2.45). Konsep ini diharapkan menjadi model inspiratif bagi pengembangan arsitektur berbasis bencana di wilayah lain. Penulis mengambil tema neo-vernakular dari preseden ini karena pendekatan desainnya yang berhasil menggabungkan elemen tradisional dengan konsep arsitektur modern. Melalui preseden ini, penulis dapat mempelajari bagaimana unsur-unsur lokal seperti bentuk, material, dan ornamentasi tradisional dapat diadaptasi secara inovatif dalam struktur modern, sehingga menciptakan harmoni antara budaya lokal dan perkembangan zaman.

2.2.5 Lucida Restaurant and Bar

Lucida Restaurant and Bar (Gambar 2.46), dirancang oleh Arsitek Shahira Fahmy, memiliki luas lahan sekitar 1250 m² dan berlokasi di pinggiran barat Kairo. Mengusung desain Bauhaus, bangunan ini berfungsi sebagai tempat hiburan, restoran, dan ruang berkumpul bagi pengunjung. Menyediakan suasana yang tenang dan intim di tengah kehidupan kota yang sibuk, Lucida menawarkan pengalaman yang berbeda seperti yang terlihat pada gambar 2.47. Lucida Restaurant and Bar dirancang dengan ruang terbuka yang terhubung dengan area bar dan tempat duduk fleksibel. Dapur semi-terbuka menciptakan interaksi yang lebih antara pengunjung. Material alami seperti anyaman daun palem dan kaca kustom digunakan untuk menciptakan suasana yang elegan dan intim. Lokasi di atap menambah kesan dinamis dengan pemandangan yang mempesona. Program ruang pada bangunan ini dapat dilihat pada gambar 2.48 dan gambar 2.49. Pendekatan desain ini menggabungkan kebutuhan modern dengan material tradisional dan kerajinan lokal, menggunakan struktur organik seperti anyaman daun palem. Selain itu, desain ini menekankan interaksi sosial,

menciptakan ruang untuk berkumpul dan berbagi, serta mengutamakan keberlanjutan dengan pemilihan material yang ramah lingkungan. Penulis menggunakan program ruang dan denah dari proyek ini sebagai referensi untuk perancangan. Pemilihan ini memungkinkan penulis untuk menerapkan konsep desain yang serupa dan memahami interaksi ruang serta fungsi yang saling terintegrasi dalam bangunan, sehingga mendukung pengembangan desain yang lebih baik untuk proyek yang sedang dijalankan. 2.3

Kerangka Pemikiran Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut merupakan konsep atau kerangka pemikiran yang disusun Perencanaan pusat kesenian dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk melestarikan dan juga mengembangkan kebudayaan Jawa Tengah di kawasan Cagar Budaya Kota Semarang, sekaligus dapat menciptakan ruang yang mampu mengakomodasi kegiatan budaya masyarakat setempat. Bangunan pusat kesenian ini akan dirancang dengan pendekatan neo-vernakular, yang mengadaptasi elemen- elemen arsitektur tradisional dalam bentuk dan fungsi yang modern. Desain ini bertujuan untuk dapat menciptakan harmoni anatar nilai budaya lokal dan kebutuhan arsitektur masa kini. Pada massa bangunan akan terdiri dari dua bagian: 1. Bangunan Utama, yang akan berfungsi sebagai ruang pertunjukan, dan juga pusat pendidikan budaya. 2. Bangunan Pendukung, yang berupa fasilitas workshop, galeri, dan ruang komunitas. Dalam pendekatan konsep neo-vernakular akan menerapkan penggunaan elemen-elemen khas arsitektur tradisional Jawa Tengah, seperti atap limasan atau bahkan ornamen kayu ukir, yang kemudian dapat dikombinasikan dengan struktur modern berbahan baja dan juga kaca. Upaya ini dilakukan untuk dapat menciptakan arsitektur yang berlandaskan pada budaya lokal, namun tetap sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

2.4.1 Lokasi Site Lokasi perancangan akan terletak di kawasan Cagar Budaya Sobokartti dengan luas 3,000 m² (Gambar 2. 52), serta area perdagangan dan jasa disekitarnya, dengan luas lahan sekitar 1,5 hektar. Pemilihan lokasi ini didasari oleh potensinya sebagai pusat pelestarian budaya yang strategis, mengingat nilai sejarah pada Sobokartti serta

kedekatannya dengan pusat kota. Cagar Budaya ini dipilih sebagai tempat pengembangan pusat kesenian untuk dapat mendukung upaya pelestarian sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya tersebut kepada para masyarakat. Berdasarkan Peraturan Rencana Tata Ruang Wilayah pada pemerintah Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah (Gambar 2.53), peruntukan lahan pada kawasan Cagar Budaya Sanggar Sobokartri merupakan lahan untuk Suaka Alam dan Cagar Budaya, dan lahan sekitarnya diperuntukan untuk perdagangan dan jasa. Sehingga pemanfaatan lahan untuk perencanaan pusat kesenian ini sudah sesuai dengan peruntukannya.

2.4.2 Kebutuhan Ruang Dalam perencanaan pusat kesenian di Kawasan Cagar Budaya dengan pendekatan neo-vernakular, dalam menentukan kebutuhan ruang harus mampu mengakomodasi berbagai aktivitas seni, budaya, dan komunitas secara efektif, sekaligus dapat tetap mempertahankan nilai-nilai histori yang ada pada Cagar Budaya tersebut. Ruang yang akan direncanakan tidak hanya berfungsi sebagai tempat pelestarian budaya, namun berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan keberadaan Cagar Budaya. Ruang-ruang utama yang akan diperlukan mencakup auditorium multifungsi untuk pertunjukan seni dan juga budaya, galeri pameran yang menampilkan warisan budaya lokal, ruang kelas atau studio untuk menjadi tempat kegiatan pelatihan maupun workshop, dan akan terdapat area terbuka yang dapat digunakan sebagai tempat aktivitas interaktif, seperti festival budaya ataupun pameran komunitas. Selain fasilitas utama akan terdapat beberapa fasilitas pendukung, seperti perpustakaan budaya, ruang administrasi, restaurant, serta area parkir yang akan menjadi bagian integral dalam perencanaan kebutuhan ruang. Kebutuhan ruang akan dibagi menjadi 3 zona, yaitu zona privat, zona semi publik, dan juga zona publik. Pada zona private akan mencakup ruang-ruang yang bersifat eksklusif dan hanya dapat diakses oleh pihak internal. Pada zona semi publik akan dirancang untuk kegiatan yang bersifat terbatas dan tidak semua orang dapat mengakses. Untuk zona publik akan mencakup ruang-ruang yang terbuka untuk masyarakat umum, seperti auditorium, galeri seni, dan

juga beberapa area terbuka untuk festival, yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengunjung dengan elemen budaya yang ditampilkan. Pendekatan neo-vernakular dalam perencanaan kebutuhan ruang menggabungkan elemen tradisional dengan aspek modern secara selaras. Dengan fokus utama meliputi pemanfaatan material lokal yang ramah lingkungan, pengaturan tata ruang yang sesuai dengan karakteristik iklim tropis, serta desain yang inklusif dan dapat diakses oleh semua kalangan. Pendekatan ini bertujuan untuk dapat menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga dapat berperan dalam menjaga kelestarian budaya serta memperkuat identitas lokal kawasan Cagar Budaya. Dalam merancang pusat kesenian di kawasan Cagar Budaya dengan pendekatan neo-vernakular, penting untuk melakukan analisis terhadap aktivitas para pengguna. Pemrograman kebutuhan ruang disusun berdasarkan kelompok pengguna dan juga aktivitas para pengguna, seperti pengunjung, pengelola, serta para seniman. Dengan adanya analisis pengguna dapat menentukan tata letak ruang yang sesuai dengan fungsi dan interaksi antar pengguna, dan setiap ruang dapat dioptimalkan untuk mendukung keberagaman aktivitas sekaligus menjaga keberlanjutan dan identitas budaya kawasan cagar budaya. Dalam analisis pengguna untuk mendapatkan kebutuhan ruang pada pusat kesenian ini dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu pengunjung, pengelola, pekerja dan seniman. Untuk pengunjung dibagi menjadi 2 jenis (Gambar 2.54), yaitu pengunjung galeri dan juga pengunjung yang melakukan pelatihan seni. Pengelola terbagi kedalam dua kategori utama (Gambar 2.55), yaitu manajemen gedung dan pelatih yang bertanggungjawab atas kegiatan pembinaan dan terdapat pekerja yang bertugas sebagai keamanan ataupun kebersihan (Gambar 2.56). Gambar 2.57 menyajikan analisis mendalam terkait aktivitas yang akan dilakukan oleh para seniman di Pusat Kesenian, aktivitas tersebut mencakup berbagai kegiatan, seperti persiapan sebelum pertunjukan, latihan rutin yang menjadi bagian dari jadwal harian, serta aktivitas pendukung lainnya yang diperlukan untuk menunjang penampilan mereka. 2.5 Program Ruang

Berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas pengguna, kebutuhan program ruang telah dirumuskan dengan ukuran yang sesuai standar. Hal ini bertujuan untuk memastikan fungsi ruang terpenuhi secara optimal dan memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Program ruang yang dirancang mencakup ukuran dan fungsi sebagai berikut: BAB III METODOLOGI DESIGN

3.1 Paparan Data 3.1.1 Data Lokasi dan Kawasan 3.1.1.1 Rencana

Penataan Kawasan Tapak yang dipilih untuk perencanaan ini terletak di Kota Semarang, tepatnya di Kecamatan Semarang Timur, Provinsi Jawa Tengah yang merupakan sebuah kawasan Cagar Budaya. Berdasarkan Peraturan Wali Kota Semarang Timur, Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 16 Tahun 2024 tentang Rencana Induk Transportasi tahun 2023-2043 (Gambar 3.1), pada tapak ini memiliki fungsi yang diperbolehkan sebagai pelestarian alam dan Cagar Budaya, serta penggunaan lahan untuk kegiatan perdagangan dan jasa. Karena itu, lahan ini memiliki potensi untuk mendukung upaya pelestarian budaya sekaligus aktivitas ekonomi yang dinamis. Area di sekitar tapak didominasi oleh lahan yang difungsikan sebagai perumahan, yang menciptakan sinergi antara fungsi tapak sebagai pusat kegiatan publik dan keberadaan komunitas penduduk lokal. Pada di sekeliling tapak terdapat beberapa bangunan bersejarah dan juga pada tapak terdapat Cagar Budaya, seperti Sanggar Sobokartti, yang merupakan tempat generasi muda untuk belajar seni dan budaya. Selain itu, terdapat fasilitas umum, perkantoran, dan juga area komersial yang mendukung aktivitas ekonomi masyarakat setempat.

9 26 Wilayah

Kecamatan Semarang Timur merupakan dataran rendah dengan ketinggian sekitar 3,49 meter di atas permukaan laut. Kecamatan Semarang Timur memiliki curah hujan tahunan berkisar anatar 2000 hingga 3000 mm, dan suhu udara rata-rata antara hingga 29 o C hingga 30 o C. Kelembapan udara rata-rata pada Kota Semarang, Kecamatan Semarang Timur, berkisaran antara 61% hingga 83%, dengan kelembapan tertinggi yang biasanya terjadi pada bulan Januari . 3.1.1.2 Kondisi Eksisting Kawasan ❑ Sosial Ekonom i Berdasarkan data pada Kecamatan Semarang Timur kepadatan penduduk yang

dimiliki Kecamatan Semarang Timur tinggi. Sebagian besar penduduk pada Kecamatan Semarang Timur bekerja di sektor informal. Tingkat perekonomian yang cenderung rendah membatasi kemampuan mereka dalam meningkatkan kualitas lingkungan tempat tinggal, karena fokus utama masyarakat adalah memenuhi kebutuhan hidup Jaringan Jalan Sejumlah kelurahan pada Kecamatan Semarang Timur, memiliki permasalahan sosial berupa kondisi permukiman yang kurang memadai. Keterbatasan ekonomi membuat Sebagian penduduk memiliki tempat tinggal seperti rumah-rumah dengan struktur semi permanen dan fasilitas yang terbatas, hal ini juga terjadi di sekitar kawasan site sanggar Sobokartti, yang disekelilingan di tinggal oleh para seniman dengan membangun rumah-rumah semi permanen (Gambar 3.2). Namun, Kecamatan Semarang Timur memiliki potensi ekonomi yang besar untuk dapat (Keadaan Geografis Daerah, 2025) (Gambaran Umum Demografis, 2025) dikembangkan, terutama melalui penguatan usaha kecil serta implementasi program pemerintah yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

☒ Jaringan Jalan Lokasi tapak memiliki akses utama dari Jalan Dokter Cipto yang memiliki satu arus kendaraan. Jalan Dokter Cipto merupakan salah satu jalan utama di Kota Semarang yang menghubungkan berbagai kawasan penting. Kawasan di sekitar tapak juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas umum, seperti pusat perbelanjaan, restoran, rumah sakit, dan halte tranpostasi umum. ☒ Jaringan Tranpostasi Publik Pada tapak memiliki akses yang baik terhadap jaringan transportasi publik kota. Jalan Dokter Cipto merupakan salah satu jalan utama yang dilalui oleh berbagai moda transportasi umum, termasuk angkutan kota (angkot) dan juga Bus Rapid Transit (BRT) Trans Semarang. Halte untuk BRT Trans Semarang ini tersedia di sepanjang Jalan Dr. Cipto, sehingga dapat memudahkan para pengguna untuk mengakses tapak menggunakan layanan bus ini. Dengan tersedianya berbagai moda transportasi publik di sekitar tapak, aksesibilitas ke tapak menjadi lebih mudah bagi masyarakat.

kondisi lingkungan Cagar Budaya Sanggar Sobokartii yang akan dikembangkan dapat dilihat pada gambar dibawah: 3.1.2 Data Tapak Lokasi tapak

berada di kawasan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti, serta kawasan perdagangan dan jasa: a. Letak Administratif : Jalan Dokter Cipto, Kebonagung, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50123. b. Luas Tapak : 15,000 meter persegi c. Batas-batas tapak : - Utara : Jl. Sobokartti - Selatan : Jl. Dargo - Timur : Jalan Dokter Cipto - Barat : Kampung Dargo Dalam

3.1.2.1 Data Regulasi Tapak a. $KDB = 70\% \times 15,000 \text{ M}^2 = 10,500 \text{ M}^2$ (luas maksimal lantai dasar) b. $KLB = 8 \times 15,000 \text{ M}^2 = 120,000 \text{ M}^2$ (luas maksimal seluruh lantai) c. $KDH = 20\% \times 15,000 \text{ M}^2 = 3,000 \text{ M}^2$ (luas minimal area hijau)

3.1.2.2 Data Makro Wilayah Kecamatan Semarang Timur memiliki luas sekitar 770,28 hektar, yang terbagi menjadi 10 kelurahan. Aksesibilitas pada wilayah ini cukup baik, dengan infrastruktur jalan yang memadai, termasuk jalan arteri dan jalan lokal yang menghubungkan wilayah ini dengan bagian kota lain di Kota Semarang. Pada sekitar lokasi tapak Sanggar Sobokartti terdapat Kementerian Hukum dan HAM, serta terdapat Rumah Sakit Dokter Cipto (Gambar 3.8)

3.1.2.3 Data Mikro TAPAK YANG DIRANCANG TAPAK CAGAR BUDAYA TAPAK CAGAR BUDAYA Pada perancangan pusat kesenian di kawasan Cagar Budaya ini berlokasi di Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang. Pemilihan tapak didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain kemudahan aksesibilitas lokasi serta kondisi lahan yang sudah mengalami pembangunan sebelumnya, sehingga memiliki kontur yang relatif datar. Tapak perencanaan terdiri dari dua kriteria utama, yaitu area yang akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan fasilitas Cagar Budaya dan area yang merupakan lokasi berdirinya Cagar Budaya itu sendiri. Pada area yang termasuk dalam lahan Cagar Budaya, tidak akan terjadi perubahan signifikan terhadap struktur yang ada, melainkan hanya dilakukan penataan ulang tata letak agar lebih rapi. Hal ini sesuai dengan ketentuan Cagar Budaya tipe A, yang mengharuskan pelestarian tanpa perubahan bentuk atau struktur asli. Dalam menganalisis data mikro pada tapak rancangan ini, menggunakan bantuan platform Pre-Design yang dikembangkan oleh Trimble, Pre-Design juga berperan

dalam memberikan analisis berdasarkan hasil respon terhadap kondisi tapak.

3.1.2.3.1 Orientasi Matahari Pada gambar 3.8, terlihat jika tapak pada pukul 06.00 WIB sampai 08.00 WIB memiliki matahari yang bersifat pasif dan langit yang cenderung berawan, sedangkan pada pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB memiliki sinar matahari yang didapat sangat merugikan karena pada saat ini sinar matahari akan sangat terik dan panas.

3.1.2.3.2 Analisis Cuaca Berdasarkan analisis data cuaca pada lokasi tapak, pola musim di kawasan ini terbagi menjadi dua, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan berlangsung dari tanggal 21 Desember hingga 20 Juni, dengan tingkat curah hujan yang cukup tinggi, mencapai rata-rata 17–26 inci selama sekitar 50–90 hari. Suhu rata-rata pada musim ini berkisar antara 77°F (25°C) hingga 90°F (32°C), dengan kondisi angin yang umumnya berangin hingga tenang. Sementara itu, musim kemarau berlangsung dari tanggal 21 Juni hingga 20 September, dengan curah hujan yang sangat rendah, sekitar 0,8 inci selama 6 hari. Suhu rata-rata pada musim ini sedikit lebih tinggi, yaitu berkisar antara 77°F (25°C) hingga 93°F (34°C), dengan kondisi angin yang cenderung berangin dan terkadang tenang. Gambar 3.12 menjelaskan mengenai kondisi angin pada tapak dimana Dampak angin terhadap kenyamanan menunjukkan bahwa selama musim hujan (Desember–Maret dan September–Desember), angin umumnya berasal dari arah barat laut hingga timur laut dengan intensitas sedang, dan kondisi angin sebagian besar tenang, mencapai 18% hingga 45% dari total waktu. Pada musim kemarau (Juni–September), angin didominasi dari arah tenggara dengan intensitas yang lebih tinggi dan tingkat angin tenang sekitar 27% dari total waktu. Selain itu, durasi siang dan pencahayaan matahari juga memberikan pengaruh signifikan. Pada musim hujan, durasi siang rata-rata sekitar 12,4 jam, dengan penyinaran langsung selama 6,5 hingga 7,8 jam per hari, sedangkan tingkat mendung mencapai 5,8 hingga 4,6 jam. Sebaliknya, pada musim kemarau, durasi siang sedikit lebih pendek, yaitu 11,9 jam, namun penyinaran langsung meningkat hingga

8,8 jam per hari dengan tingkat mendung yang lebih rendah, yaitu 3,1 jam. Pada gambar 3.13 yang menjelaskan mengenai data kebutuhan pemanasan dan pendinginan di lokasi tapak, tidak terdapat kebutuhan untuk pemanasan sepanjang tahun. Sebaliknya, terdapat kebutuhan pendinginan yang konsisten dengan frekuensi 90 hari pada setiap musim, baik musim hujan (Desember–Maret dan September–Desember) maupun musim kemarau (Juni–September). Hal ini menunjukkan bahwa lokasi memiliki iklim tropis yang cenderung panas dan lembap sepanjang tahun, sehingga penggunaan sistem pendinginan udara menjadi faktor penting dalam perancangan bangunan. Analisis tingkat polusi udara menunjukkan variasi yang signifikan. Pada musim hujan, tingkat polusi udara cenderung rendah hingga sedang, meskipun terdapat beberapa periode dengan polusi tinggi. Namun, pada musim kemarau, terutama selama periode Juni hingga September, tingkat polusi udara secara umum lebih tinggi, bahkan mendekati kategori sangat tinggi. Hal ini menjadi perhatian dalam desain arsitektur, terutama dalam pengelolaan kualitas udara dalam ruangan.

3.1.2.3.3 Orientasi Matahari Pada gambar 3.8, terlihat jika tapak pada pukul 06.00 WIB sampai 08.00 WIB memiliki matahari yang bersifat pasif dan langit yang cenderung berawan, sedangkan pada pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB memiliki sinar matahari yang didapat sangat merugikan karena pada saat ini sinar matahari akan sangat terik dan panas.

3.1.2.3.4 Analisis Cuaca Berdasarkan analisis data cuaca pada lokasi tapak, pola musim di kawasan ini terbagi menjadi dua, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan berlangsung dari tanggal 21 Desember hingga 20 Juni, dengan tingkat curah hujan yang cukup tinggi, mencapai rata-rata 17–26 inci selama sekitar 50–90 hari. Suhu rata-rata pada musim ini berkisar antara 77°F (25°C) hingga 90°F (32°C), dengan kondisi angin yang umumnya berangin hingga tenang. Sementara itu, musim kemarau berlangsung dari tanggal 21 Juni hingga 20 September, dengan curah hujan yang sangat rendah, sekitar 0,8 inci selama 6 hari. Suhu rata-rata pada musim ini sedikit lebih tinggi,

yaitu berkisar antara 77°F (25°C) hingga 93°F (34°C), dengan kondisi angin yang cenderung berangin dan terkadang tenang. Gambar 3.12 menjelaskan mengenai kondisi angin pada tapak dimana Dampak angin terhadap kenyamanan menunjukkan bahwa selama musim hujan (Desember–Maret dan September–Desember), angin umumnya berasal dari arah barat laut hingga timur laut dengan intensitas sedang, dan kondisi angin sebagian besar tenang, mencapai 18% hingga 45% dari total waktu. Pada musim kemarau (Juni–September), angin didominasi dari arah tenggara dengan intensitas yang lebih tinggi dan tingkat angin tenang sekitar 27% dari total waktu. Selain itu, durasi siang dan pencahayaan matahari juga memberikan pengaruh signifikan. Pada musim hujan, durasi siang rata-rata sekitar 12,4 jam, dengan penyinaran langsung selama 6,5 hingga 7,8 jam per hari, sedangkan tingkat mendung mencapai 5,8 hingga 4,6 jam. Sebaliknya, pada musim kemarau, durasi siang sedikit lebih pendek, yaitu 11,9 jam, namun penyinaran langsung meningkat hingga 8,8 jam per hari dengan tingkat mendung yang lebih rendah, yaitu 3,1 jam. Pada gambar 3.13 yang menjelaskan mengenai data kebutuhan pemanasan dan pendinginan di lokasi tapak, tidak terdapat kebutuhan untuk pemanasan sepanjang tahun. Sebaliknya, terdapat kebutuhan pendinginan yang konsisten dengan frekuensi 90 hari pada setiap musim, baik musim hujan (Desember–Maret dan September–Desember) maupun musim kemarau (Juni–September). Hal ini menunjukkan bahwa lokasi memiliki iklim tropis yang cenderung panas dan lembap sepanjang tahun, sehingga penggunaan sistem pendinginan udara menjadi faktor penting dalam perancangan bangunan. Analisis tingkat polusi udara menunjukkan variasi yang signifikan. Pada musim hujan, tingkat polusi udara cenderung rendah hingga sedang, meskipun terdapat beberapa periode dengan polusi tinggi. Namun, pada musim kemarau, terutama selama periode Juni hingga September, tingkat polusi udara secara umum lebih tinggi, bahkan mendekati kategori sangat tinggi. Hal ini menjadi perhatian dalam desain arsitektur, terutama dalam pengelolaan kualitas udara dalam ruangan.

3.1.2.3.5 View Tapak View yang didapat pada arah

tapak kearah luar dinilai cukup baik. Pada arah barat laut tapak menghadap langsung ke lahan kosong, sementara sisi barat tapak menghadap area rumah warga. Selain itu, terdapat arah selatan-tenggara tapak menghadap gedung perdagangan dan jasa terakhir terdapat sisi tapak arah timur-timur laut yang menghadap ke gedung kementrian. Pada view kearah lingkungan warga ini perlu diperhatikan dengan cermat agar dapat menghasilkan desain bangunan yang dioptimalkan secara maksimal.

3.1.2.3.6 Eksisting Tapak Pada tapak terdapat jalan sekunder yang terletak di tengah, yang pada kondisi eksisting berfungsi sebagai akses dari jalan kolektor menuju lingkungan rumah warga. Oleh karena itu, jalan ini tidak dapat dihapus atau bahkan dihilangkan. Dalam perancangan bangunan, desain yang cocok perlu mempertimbangkan keberadaan jalan ini sebagai elemen penting, dengan memaksimalkan sirkulasi yang ada, serta menciptakan hubungan yang harmonis antara area publik dan lingkungan warga tanpa adanya gangguan aksesibilitas atau kenyamanan penghuni sekitar.

3.1.2.3.7 Aksesibilitas Aksesibilitas pada tapak cukup optimal, dengan adanya jalan kolektor yang berfungsi sebagai jalur utama penghubung di kawasan tersebut, serta jalan lokal di dalam tapak yang memberikan akses langsung ke area sekitar. Untuk kendaraan umum, fasilitas halte BRT yang terletak di seberang tapak mempermudah mobilitas pengguna. Selain itu, aksesibilitas pejalan kaki telah dipertimbangkan dengan melalui penyediaan trotoar dan jalur penyeberangan untuk mendukung keselamatan pengguna. Sebagai tambahan, terdapat jalur drainase yang berada di sisi tapak, yang berfungsi penting dalam pengelolaan air hujan dan pencegahan genangan. Kehadiran drainase ini perlu diperhatikan dalam perancangan untuk memastikan integrasi yang baik antara sistem infrastruktur eksisting dan desain tapak, sehingga menciptakan lingkungan yang fungsional, aman, dan nyaman bagi semua pengguna.

3.2 Tema Rancangan Kurangnya pemahaman yang mendalam serta minat yang rendah di kalangan masyarakat terhadap kebudayaan Jawa Tengah, terutama dalam hal pelestarian Cagar Budaya, menjadi salah satu permasalahan utama yang mendorong kebutuhan untuk

merancang sebuah pusat kesenian yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu tujuan utama dari perancangan pusat kesenian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya budaya lokal, khususnya seni tari dan pewayangan Jawa Tengah, sekaligus memfasilitasi pengembangan dan pelestariannya. Dalam perancangan pusat kesenian ini, pendekatan arsitektur yang dipilih adalah neo-vernakular Jawa Tengah. Pendekatan ini dipilih karena dianggap sangat relevan dengan tujuan dari desain ini, yaitu untuk menciptakan sebuah ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menyatu dengan identitas budaya lokal serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Konsep neo-vernakular ini akan diimplementasikan dalam berbagai aspek desain, termasuk bentuk fasad yang akan mencerminkan estetika tradisional Jawa Tengah namun tetap mengadaptasi elemen-elemen modern, pemilihan material yang mencerminkan kekayaan budaya lokal, serta pembagian zona ruang yang memperhatikan kebutuhan fungsi sekaligus pengalaman pengguna. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, perancangan ini akhirnya menghasilkan tema besar "Perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan Jawa Tengah di Kawasan Cagar Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Tema ini tidak hanya menekankan pentingnya keberlanjutan dan pelestarian budaya, tetapi juga menggambarkan integrasi antara warisan budaya tradisional dengan elemen-elemen desain masa depan yang inovatif.

3.3 Konsep Dasar

Rancangan konsep dasar perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan Jawa Tengah di Kawasan Cagar Budaya sejalan dengan isu dan latar belakang yang ada, yakni kurangnya pemahaman dan minat masyarakat terhadap kebudayaan Jawa Tengah serta pelestarian cagar budaya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah atau bangunan yang dapat menampung berbagai kegiatan seni dan budaya, khususnya seni tari dan pewayangan, sekaligus berfungsi sebagai pusat edukasi dan pelestarian budaya. Sehingga, dihasilkan objek rancangan berupa Pusat Kesenian yang mencakup ruang pertunjukan, ruang latihan, serta fasilitas pendukung lainnya. Perancangan objek ini akan menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular

Jawa Tengah, dengan memperhatikan kriteria-kriteria desain seperti pemilihan material yang mencerminkan budaya lokal, penerapan bentuk fasad yang terinspirasi dari elemen tradisional namun mengadopsi gaya modern, serta pembagian zona yang mengakomodir berbagai fungsi. Pendekatan ini juga akan memperhatikan struktur dan teknologi bangunan, serta sirkulasi yang mendukung kegiatan seni dan budaya. Dengan demikian, penerapan konsep-konsep tersebut akan menghasilkan desain yang mengedepankan keaslian budaya Jawa Tengah namun tetap mengusung elemen-elemen arsitektur masa depan. Bangunan ini akan memiliki bentuk massa yang mencerminkan kekuatan dan keindahan budaya lokal, dengan sirkulasi yang efektif untuk mendukung berbagai aktivitas di dalamnya. Pemilihan struktur dan material yang berteknologi tinggi serta fasad yang inovatif juga akan menjadi ciri khas dari desain ini. Fokus konsep pada perancangan ini adalah pada pelestarian kebudayaan Jawa Tengah dan keberlanjutan lingkungan, dengan penerapan material dan teknik bangunan yang efisien serta teknologi tinggi. Desain bangunan akan mencerminkan kekayaan budaya lokal, sekaligus memenuhi kebutuhan fungsional dan menciptakan ruang yang mendukung pengembangan seni dan kebudayaan Jawa Tengah.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Analisis rancangan Dalam proses perancangan Pusat Kesenian Tari dan Wayang yang berlokasi di kawasan Cagar Budaya Sobokartti, analisis rancangan menjadi tahapan penting dalam proses mendesain. Tahapan ini tidak hanya berfungsi sebagai acuan dalam konsep rancangan, namun juga sebagai bentuk respon terhadap berbagai aspek: mulai dari latar belakang permasalahan, konteks lingkungan, kebutuhan pengguna, hingga kondisi tapak. Analisis dilakukan untuk dapat memahami secara menyeluruh mengenai karakteristik tapak serta perilaku pengguna di dalamnya. Proses ini membantu dalam mengidentifikasi potensi dan tantangan tapak, sehingga rancangan yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan fungsional dan kultural secara bersamaan. Selain itu, analisis ini juga menjadi dasar dalam merancang bentuk, struktur, sirkulasi, hingga pengalaman ruang bagi pengguna yang akan menggunakan fasilitas pada pusat kesenian ini.

4.1.1

Analisis Tapak Tapak yang digunakan dalam perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan ini terletak di Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, tepatnya berada di Jalan Dokter Cipto, yang termasuk ke dalam kawasan Cagar Budaya Sobokartti yang dapat dilihat pada gambar 4.1. Lokasi ini memiliki nilai historis dan kontekstual yang tinggi, karena berada di lingkungan dengan karakter arsitektur colonial dan kawasan yang memiliki hubungan erat dengan sejarah perkembangan seni pertunjukan di Semarang. Luas tapak yang digunakan sekitar 15.000 m², dan memiliki konektivitas yang baik terhadap akses jalan utama transportasi umum, serta berada tidak jauh dari pusat kegiatan masyarakat dalam fungsi komersial. Posisinya ini memungkinkan bangunan untuk menjangkau masyarakat secara luas serta memberikan kemudahan dalam pencapaian pengunjung maupun pengguna tetap. Berdasarkan studi makro dan mikro pada pembahasan bab sebelumnya, diperoleh data mengenai: Arah orientasi matahari Arah dan pola pergerakan angin Potensi view yang dapat dioptimalkan Pola aksesibilitas dan jalur masuk tapak. Data-data tersebut akan menjadi dasar dalam menyusun gubahan massa bangunan yang adaptif terhadap iklim tropis, khususnya dalam hal penghawaan alami dan pencahayaan. Selain itu, posisi dan orientasi bangunan dirancangan sedemikian rupa agar dapat menciptakan ruang luar yang sejuk, memiliki sirkulasi udara yang lancar, dan tetap menjaga area eksisting yang bernilai historis. Pada gambar 4.2 merupakan hasil gubahan massa pada rancangan ini dari proses sintesis bentuk tradisional dengan pendekatan modern, menyesuaikan arah angin, akses kendaraan, serta alur pengguna pejalan kaki. Salah satu pertimbangan penting dalam penyusunan massa bangunan adalah pemisahan jalur sirkulasi pengunjung, seniman, dan juga staff, agar tidak saling tumpang tindih dan memberikan pengalaman ruang yang tertib dan juga nyaman.

4.1.2 Analisis Pengguna dan Pola Aktivitas

Pada perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan ini mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan dari berbagai jenis pengguna yang akan beraktivitas didalam

kawasan. Secara umum, pengguna utama bangunan ini dapat dikelompokkan menjadi tiga katagori, yaitu seniman, pengunjung, dan juga pengelola atau staf operasional. Masing- masing pengguna memiliki aktivitas, kebutuhan ruang, serta alurs pergerakan yang berbeda, sehingga dibutuhkannya pengaturan ruang dan juga sirkulasi yang spesifik guna menunjang kenyamanan, efesiensi, serta keamanan dalam beraktivitas.

4.1.2.1 Seniman

Mencakup individu atau kelompok yang akan terlibat langsung dalam aktivitas kesenian seperti penari, dalang, sinden, atau pengrawit. Kebutuhan ruang bagi seniman meliputi:

- ☒ Ruang latihan yang cukup luas dengan akustik baik
- ☒ Ruang ganti dan ruang rias
- ☒ Ruang istirahat atau ruang tunggu sebelum dan sesudah pertunjukan
- ☒ Akses langsung menuju area panggung untuk mendukung efektivitas pergerakan

4.1.2.2 Pengunjung

Merupakan pengguna umum yang datang untuk menyaksikan pertunjukan, mengikuti workshop dan pelatihan, melihat pameran, atau sekedar mengakses area publik. Kebutuhan ruang bagi pengunjung meliputi:

- ☒ Lobi dan area penerima
- ☒ Ruang pertunjukan atau auditorium
- ☒ Ruang pelatihan
- ☒ Area makan
- ☒ Toilet, ruang tunggu, serta jalur yang mudah

4.1.2.3 Pengelola atau staf operasional

Kelompok pengguna yang bertanggung jawab dalam operasional dan manajemen pusat kesenian. Kebutuhan ruang bagi pengelola meliputi:

- ☒ Ruang administrasi dan pengelola
- ☒ Ruang control teknis (terkait pencahayaan, audio, dan panggung)
- ☒ Area penyimpanan peralatan
- ☒ Akses khusus menuju area servis dan ruang teknis

Dalam analisis pengguna memperkirakan jumlah pengguna yang dirancang dalam satu siklus kegiatan utama sebagai berikut:

- ☒ Kapasitas pengunjung sekitar 300 hingga 350 orang
- ☒ Kapasitas seniman sekitar 40-50 orang
- ☒ Kapasitas pengelola/staf sekitar 20 orang

Pola aktivitas dari masing-masing pengguna dirancang agar para pengguna memiliki alur sirkulasi yang jelas. Jalur seniman dirancang agar memiliki akses tersendiri menuju ruang persiapan dan panggung tanpa melalui area publik. Hal ini bertujuan agar dapat menjaga profesionalisme pertunjukan, serta memberikan ruang privat bagi para seniman dalam mempersiapkan

diri. Sementara itu, sirkulasi pengunjung dibuat lebih terbuka dan intuitif, dengan mempertimbangkan pengalaman ruang yang menyenangkan dan mudah diakses. Pengunjung diarahkan melalui zona-zona utama secara berurutan, dimulai dari ruang penerima, galeri, hingga ruang pertunjukan. Adapun staf yang memiliki jalur khusus yang terkoneksi langsung dengan area servis dan juga area manajemen, tanpa mengganggu pergerakan pengguna lainnya.

4.1.3 Analisis Fungsi dan Pemrograman

Analisis fungsi dan pemrograman ruang pada Pusat kesenian Tari dan Pewayangan ini mengacu pada nilai-nilai arsitektural vernakular di Jawa Tengah yang kemudian diinterpretasikan ulang melalui pendekatan Neo-Vernakular. Dalam budaya Jawa Tengah, pembagian ruang tidak hanya berlandaskan kebutuhan fungsional, namun juga dipengaruhi oleh struktur sosial, nilai spiritual, serta hierarki ruang. Prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar dalam merancang ruang yang kontekstual. Berakar pada kearifan lokal, tetapi tetap relevan dengan kebutuhan masa kini yang efisien dan juga multifungsi. Dalam budaya Jawa Tengah ruang bukan hanya sekedar wadah fungsional, melainkan cerminan filosofi hidup masyarakat yang sarat makna: manusia dengan sesama, manusia dengan Tuhan (manunggali kawula lan Gusti), manusia dengan alam (memayu hayuning bawana). Dalam analisis konsep perancangan ruang juga mengadaptasi struktur spasial rumah tradisional Jawa Tengah khususnya Joglo, yang terdiri dari Pendhapa, Pringgitan, Ndalem, dan juga Pawon. Masing-masing bagian tersebut memiliki filosofi yang kemudian dimaknai ulang dalam bentuk pembagian zona ruang yang sistematis dan juga terintegrasi yang dapat dilihat pada gambar 4.3.

4.1.3.1 Zona Ruang berdasarkan Hierarki

- ☒ Zona Publik (Pendhapa) Zona ini merupakan zona ruang yang bersifat terbuka, berfungsi sebagai area interaksi budaya dan penerima pengunjung. Ruang-ruang dalam zona ini mudah diakses dan merepresentasikan manusia dengan sesama melalui keterbukaan serta penerimaan terhadap masyarakat luas, fungsi ruang ini seperti: ☒ Lobi penerima ☒ Galeri budaya atau ruang pameran ☒ Plaza ☒ Amfiteater
- ☒ Zona Semi-Publik (Pringgitan) Zona ini se

bagai penghubung antara zona publik dan zona privat, pringgitan adalah simbol ruang perenungan dan pembelajaran. Disinilah nilai edukasi, kolaborasi, dan pertukaran budaya berlangsung, mencerminkan harmoni antara sosial dan spiritual. Pada zona ini mencakup fungsi: ☒ Workshop wayan g kulit dan batik tulis ☒ Selasar terbuka ☒ Restaurant Jawa. ☒ Zona Private (Ndalem) Dalam arsitektur Jawa Ndalem merupakan ruang inti yang sakral dan juga privat, mencerminkan hubungan manusia dengan Tuhan aspek spiritual. Di ruang inilah proses penciptaan seni dilakukan dengan khusyuk dan penuh kesadaran. Fungsi pada zona ini antara lain: ☒ Studio tari tradisional ☒ Studio pewayangan ☒ Ruang ganti dan rias ☒ Ruang koleksi seni Ruang ini menumbuhkan sangkan paraning dumadi (asal dan tujuan dari segala yang ada/tercipta), atau kesadaran akan asal dan tujuan kehidupan manusia melalui praktik berkesenian. ☒ Pawon Dalam struktural ruang tradisional Jawa, pawon merupakan area dapur yang memiliki fungsi esensial sebagai tempat kegiatan domestik dan ruang sosial informal. Meskipun secara fungsional pawon dalam perancangan ini tidak sebagai dapur atau ruang interaksi sosial, nilai kerendahan hati, ketersembunyian, dan peran penunjang dari pawon tetap digunakan sebagai inspirasi penempatan fungsi servis bangunan. Dalam konteks pusat kesenian ini, konsep “ pawon ” dimaknai ulang sebagai zona penunjang teknis yang bersifat tidak langsung terlihat oleh publik, namun memiliki peran penting dalam mendukung keberlanjutan operasional bangunan. Zona ini mencakup: ☒ Area MEP (mekanikal, elektrik, dan plumbing), yang dirancang terpadu dan tersembunyi. ☒ Area parkir kendaraan, baik untuk pengunjung maupun staf, dengan area terpisah dan berada di bagian belakang site. 4.1.3.2 Pola Pemrograman dan Sirkulasi berdasarkan Filosofi Ruang Jawa Ruang disusun tidak hanya berdasarkan fungsi, tetapi juga berdasarkan alur perjalanan ruang yang halus dari luar ke dalam dari profan (duniawi) ke sakral, dari hiruk-pikuk menuju ketenangan. Transisi ini diwujudkan melalui: ☒ Perubahan elevasi lantai ☒ Pola pencahayaan dan bukaan ☒ Penggunaan elemen tradisional seperti gebyok, kisi- kisi

i kayu, dan juga batu alam. Susunan program ruang ini memperhatikan kesinambungan antar zona, dengan menghindari tumpang tindih sirkulasi antar pengguna (pengunjung, seniman, staf). Setiap sirkulasi dirancang secara spesifik agar pengguna mendapatkan pengalaman ruang yang sesuai peran dan juga konteksnya. Pemrograman dan sirkulasi dapat dilihat pada gambar 4.4.

4.2 Konsep Rancangan Dalam konsep rancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan ini merupakan hasil dari proses sintesis antara hasil analisis tapak, analisis pola pengguna, serta distribusi fungsi ruang yang telah dilakukan pada penjelasan sebelumnya. Pendekatan perancangan yang diterapkan berpijak pada penggabungan nilai-nilai arsitektur tradisional Jawa Tengah dengan kebutuhan fungsi kontemporer, membentuk suatu pendekatan Neo-Vernakular yang secara fungsional dan kontekstual. Konsep ini dikembangkan melalui prinsip hierarki ruang, pengalaman ruang berlapis, serta pengolahan bentuk massa yang merespon tapak dan juga orientasi. Ruang disusun dari yang paling terbuka hingga yang paling privat, dan dari publik ke arah ruang yang lebih intim. Keterhubungan antar fungsi, efisiensi sirkulasi pengguna, serta kesinambungan antara ruang dalam dan luar menjadi prinsip utama dalam pembentukan konsep ini. Selain itu, bentuk bangunan dan juga penataan dalam rancangan ini juga memperhatikan keterbukaan terhadap lingkungan, optimalisasi ventilasi alami, serta integrasi dengan ruang terbuka hijau sebagai bagian dari strategi keberlanjutan yang tidak terlepas dari arsitektur Jawa Tengah tentang harmoni antara manusia dengan alam.

4.2.1 Konsep Gubahan Massa

Gubahan massa bangunan pada pusat kesenian, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.5, dirancang sebagai respon terhadap pola aktivitas pengguna, orientasi tapak, serta keterhubungan antar fungsi utama. Massa bangunan disusun secara berlapis dan saling terhubung, membentuk komposisi spasial yang terbaca secara hierarkis namun tetap fleksibel dan berkesinambungan. Untuk memperjelas pembagian fungsi, massa dirancang terpisah menjadi beberapa bangunan sesuai dengan zonasi masing-masing. Sebuah void diletakkan di bagian tengah sebagai elemen

pasif yang berfungsi meningkatkan kualitas penghawaan silang dan pencahayaan alami di dalam bangunan. Konsep gubahan massa ini merujuk pada bentuk dasar arsitektur tradisional Jawa, khususnya struktur Joglo dan Tajug. Elemen-elemen tradisional tersebut disederhanakan dan dimodifikasi menjadi bentuk massa yang lebih modern dan dinamis, sebagai wujud interpretasi kontemporer dari pendekatan neo-vernakular. Selain itu, penataan antar massa juga mengadopsi hierarki ruang dalam rumah tradisional Jawa, yakni Pendhapa sebagai area publik (lobi), Ndalem sebagai ruang utama (sanggar), dan Pawon sebagai area penunjang (servis), sehingga memperkuat nilai lokal dalam rancangan secara keseluruhan.

4.2.1.1 Komposisi Gubahan Massa Dalam perancangan ousat kesenian ini, massa bangunan dibagi kedalam beberapa bagian berdasarkan fungsi utama yang disusun secara menyebar, tetapi tetap terhubung antarbagian secara menyeluruh:

- a) Lobi dan zona penerima Massa bangunan utama yang berada di bagian depan berfungsi sebagai ruang transisi dari luar kedalam. Terbuka dan luas seperti pedhapa, ruang ini menyambut pengunjung dengan kesan inklusif.
- b) Sanggar tari dan pewayangan Berada di tengah tapak dan menjadi pusat aktivitas kesenian. Diletakkan berdampingan dan dihubungkan dengan ruang tengah terbuka sebagai poros interaksi.
- c) Restoran Terletak di sisi kiri sanggar, dengan fungsi sebagai ruang interaksi sosial informl. Massa bangunannya ringan dan terbuka, memanfaatkannya pencahayaan alami dan elemen lokal.
- d) Workshop Workshop yang terletak di sisi kanan sanggar dirancang dengan keterhubungan visual yang langsung terhadap ruang-ruang lainnya sehingga menciptakan harmoni yang baik.
- e) Kantor pengelola Diletakkan pada bagian disisi kanan belakang untuk menjaga privasi dan akses langsung ke zona servis. Massa lebih tertutup dan tenang.
- f) Auditorium Massa auditorium dirancang berada di atas level tapak utama, menciptakan Lorong di bagian bawah yang berfungsi sebagai area transisi dan juga sirkulasi. Elevasi ini sekaligus memberi kesan monumental sebagai ruang pertunjukan utama. Secara bentuk, massa bangunan

mengadaptasi struktur arsitektur Joglo sebagai simbol keterbukaan, serta atap tajug sebagai simbol hierarki dan kehormatan yang dapat di perjelas pada gambar 4.6. Kedua bentuk tradisional ini kemudian tidak diimplementasikan secara harfiah, tetapi melalui pendekatan kontemporer dimodifikasi menjadi massa bangunan yang membulat, mengalir, dan tidak bersudut kaku, sebagai representasi kesan menyederhana, luwes, dan adaptif terhadap lingkungan. Transformasi bentuk ini menciptakan karakter visual yang lembut namun tetap kuat secara simbolik. Pengolahan ini menghasilkan siluet “menunduk” satu sama lain, menciptakan narasi ruang yang dinamis.

4.2.1.2 Ciri Khas Gubahan Massa

- Perancangan bentuk massa bangunan mengadaptasi transformasi dari bentuk atap tradisional Jawa, seperti Joglo dan Tajug, yang diinterpretasikan ke dalam wujud kontemporer dengan bentuk lingkaran dan lembut.
- Komposisi massa tidak disusun secara simetris formal, namun tetap mempertahankan keseimbangan dan keharmonisan visual.
- Penyusunan massa dirancang menyebar secara organik, mengikuti pola sirkulasi yang dinamis dan tidak mengikuti pola grid statis.
- Keterhubungan antar massa diperkuat melalui elemen penghubung berupa koridor, selasar, serta ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai area transisi sekaligus pencipta suasana sejuk dan alami.

4.2.2 Konsep Keterbangunan

Konsep keterbangunan dalam perancangan Pusat Kesenian ini dirumuskan dengan mempertimbangkan efisiensi struktur, kekuatan tumpuan, serta keterbukaan ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsi masing-masing zona. Sistem struktur utama yang digunakan adalah struktur rangka kolom-balok dengan pendekatan visual ekspos (Gambar 4.7), yang terinspirasi dari konstruksi tradisional bangunan Jawa. Eksistensi elemen struktur sengaja dibiarkan terekspos sebagai bagian dari ekspresi arsitektural, sekaligus memperkuat karakter Neo-Vernakular pada tampilan bangunan secara keseluruhan.. Pemilihan dimensi kolom dan balok didasarkan pada bentangan ruang, tingkat aktivitas, serta kebutuhan privasi tiap zona. Zona dengan karakteristik berbeda memiliki spesifikasi struktur yang disesuaikan. Misalnya, pada area workshop penjemuran yang

membutuhkan ruang terbuka besar dan aktivitas dinamis, digunakan kolom berdiameter 55 cm untuk menjaga kestabilan struktural. Sementara itu, pada zona workshop utama, kantor, dan lobi depan yang memiliki bentangan lebih kecil, digunakan kolom berdiameter 20 cm, seperti terlihat pada Gambar 4.8. Zona utama seperti sanggar tari dan sanggar pewayangan, yang memerlukan ruang latihan cukup besar dengan kekakuan struktur tambahan, menggunakan kolom berdiameter 40 cm. Gambar 4.9 merupakan tampak isometri struktur dari bangunan utama, yaitu sanggar tari tradisional dan juga sanggar pewayangan, dengan elemen rangka atap yang ditampilkan secara detail. Pada bangunan lobi, digunakan dua ukuran kolom utama. Di bagian tengah yang memiliki bentang sejauh 16,5 meter, digunakan kolom berdiameter 35 cm untuk menjaga kestabilan struktur. Sedangkan bangunan restoran yang bersifat semi-terbuka menggunakan kolom 30 cm sebagai penopang atap. Auditorium, yang terletak di lantai atas dengan beban dan bentangan besar, ditopang oleh kolom utama berdiameter 1,2 meter, menjadikannya elemen struktur terbesar dalam keseluruhan rancangan. Pemilihan ini mempertimbangkan kebutuhan untuk menyediakan lorong sirkulasi di bawah auditorium. Tampilan struktur isometrik restoran dan auditorium dapat dilihat pada Gambar 4.10. Sistem balok yang digunakan meliputi balok berpenampang 20x20 cm, serta balok berbentuk lingkaran dengan diameter 10 cm dan 20 cm, yang disesuaikan dengan arah pembebanan dan jenis bentangan. Balok-balok ini terhubung langsung dengan grid kolom dan berfungsi menyalurkan gaya tekan dan tarik ke seluruh sistem struktur. Rangka atap pada seluruh bangunan menggunakan material kayu atau baja ringan, disesuaikan dengan fungsi ruang. Hubungan antar elemen struktur menggunakan sistem sambungan terbuka yang terekspos, mengadaptasi teknik sambungan kayu pada bangunan vernakular namun diperkuat secara modern melalui sistem penguncian yang lebih presisi. Pemilihan struktur rangka ekspos tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetika, tetapi juga mempertimbangkan kemudahan dalam proses pembangunan, perawatan, serta efisiensi biaya jangka panjang. Grid kolom dirancang

fleksibel dan adaptif terhadap perubahan fungsi ruang di masa depan, memungkinkan setiap massa bangunan berdiri mandiri tanpa ketergantungan struktural antar bangunan. Selain itu, struktur juga dioptimalkan untuk mendukung ventilasi silang, pencahayaan alami, dan fleksibilitas bukaan dinding. Pendekatan keterbangunan ini memperlihatkan bahwa struktur bukan sekadar elemen teknis, tetapi merupakan bagian integral dari narasi arsitektural dan karakter bangunan secara keseluruhan. Ekspose kolom dan rangka atap menyerupai konstruksi bangunan tradisional berbahan kayu di Jawa, seperti rumah Joglo, menjadi bentuk penerapan prinsip neo-vernakular yang mempertahankan identitas visual serta nilai-nilai arsitektur lokal dalam konstruksi kontemporer.

4.2.3 Konsep Bangunan Hijau Upaya keberlanjutan diwujudkan melalui pendekatan yang menyatukan prinsip lokal dan metode kontemporer, terutama dalam pemilihan bahan bangunan, penataan orientasi massa, dan pemanfaatan elemen tapak secara menyeluruh. Nilai-nilai tersebut selaras dengan arsitektur tradisional Jawa seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya yaitu mengedepankan hubungan harmonis antara manusia, tuhan, dan alam. Desain akan dikembangkan dengan efisien secara energi, air dan juga memberikan kenyamanan bagi pengguna secara termal maupun visual. Hal ini dilakukan melalui optimalisasi ventilasi alami, pencahayaan siang hari yang dapat dilihat pada gambar 4.11 penggunaan material alami, serta ketersediaan ruang terbuka hijau dalam jumlah besar.

4.2.4 Konsep kelayakan Utilitas Perancangan sistem utilitas pada pusat kesenian ini disusun untuk dapat mendukung kinerja fungsi ruang secara maksimal, dengan mempertimbangkan aspek efisiensi energi, kenyamanan termal, serta keberlanjutan operasional dalam jangka panjang. Sistem utilitas yang diterapkan meliputi sistem penghawaan, sistem kelistrikan, sistem perpipaan air bersih dan air kotor. Sistem proteksi kebakaran, serta sistem pemanfaatan air hujan. Seluruh sistem tersebut dirancang secara terintegrasi pada setiap massa bangunan.

4.2.4.1 Sistem Tata Udara (Penghawaan) Sistem penghawaan pada bangunan difokuskan pada kombinasi ventilasi alami dan sistem bantu

mekanik. Ruang-ruang yang bersifat terbuka seperti sanggar, lobby, dan restoran memanfaatkan ventilasi silang secara maksimal melalui bukaan yang saling berhadapan, sedangkan area tertutup seperti kantor, ruang ganti atau loker, dan auditorium tetap dilengkapi dengan sistem pendingin mekanik tipe split. Selain itu, penggunaan atap tinggi dan void antar massa memungkinkan sirkulasi udara vertikal yang mendukung kenyamanan termal ruang.

4.2.4.2 Sistem Elektrikal Listrik disuplai dari gradu induk PLN yang terletak di bagian belakang site didekat parkiran, lalu di alirkan ke ruang genset cadangan, kemudian ke ruang trafo dan panel utama dimana ruang-ruang ini didalam satu bangunan sama yaitu power house. Dari panel utama, aliran listrik didistribusikan ke setiap massa bangunan melalui sub-panel (SDP) yang tersebar di tiap zona seperti sanggar, auditorium, restoran, dan juga kantor. Titik-titik lampu, colokan, dan sistem pencahayaan luar ruang sudah disesuaikan dengan pola aktivitas pengguna serta mempertimbangkan efisiensi energi dengan lampu LED hemat energi dan sistem kontrol otomatis (sensor) di ruang semi-aktif.

4.2.4.3 Sistem Plumbing Air bersih diperoleh dari PDAM dan ditampung di tangki bawah tanah (ground tank), kemudian dipompa ke dalam tangki (roof water tank), lalu didistribusikan ke masing-masing bangunan melalui pompa dan pipa tekanan. Air kotor (grey water) dari toilet dan dapur dikumpulkan ke sewage tank, lalu diolah melalui sistem filtrisasi yang diletakkan di belakang bangunan. Air hasil olahan akan digunakan kembali untuk menyiram taman dan flushing toilet. Dan air kotor (black water) akan langsung dibuang kedalam IPAL/STP.

4.2.4.4 Sistem Proteksi Kebakaran Sistem proteksi kebakaran diterapkan dalam bentuk penempatan hydrant box di titik-titik strategis seperti dekat lobi utama, area workshop , area kantor, dan juga area bangunan utama. Jalur evakuasi dirancang langsung mengarah ke ruang terbuka. Jalur tangga difungsikan sebagai rute keluar langsung dengan pencahayaan alami dan lebar yang sesuai standar. Detektor asap ditempatkan di ruang tertutup seperti kantor, ruang ganti

atau loker, dan auditorium. 4.2.4.5 Sistem Rainwater Harvesting Air hujan yang jatuh pada atap bangunan ditangkap melalui sistem perpipaan vertikal dan horizontal, kemudian dialirkan menuju tangki penampungan yang terletak di dekat ground water tank . Selain itu, sebagian air hujan sengaja ditampung pada kolam-kolam yang berada di area ruang terbuka hijau (RTH). Kolam ini memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai elemen lanskap yang memperkaya kualitas visual kawasan sekaligus sebagai sarana resapan dan penampungan air hujan. Sebelum digunakan ulang, air hujan yang telah tertampung akan melalui proses penyaringan dan pengolahan dasar agar memenuhi standar kebersihan. Setelah diolah, air tersebut kemudian didistribusikan untuk kebutuhan penyiraman tanaman serta kebersihan area luar bangunan. Sistem ini dirancang untuk mendukung prinsip keberlanjutan lingkungan serta meningkatkan efisiensi pemanfaatan sumber daya air di kawasan perancangan BAB V HASIL RANCANGAN 5.1 Rancangan Perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan Jawa Tengah ini berlokasi di Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, dengan luas tapak $\pm 15.000 \text{ m}^2$. Terletak di kawasan Cagar Budaya Sobokartti, rancangan mengusung pendekatan neo-vernakular sebagai upaya pelestarian nilai lokal dalam konteks bentuk dan fungsi arsitektur masa kini. Fasilitas ini dirancang sebagai ruang public untuk pelestarian seni pertunjukan tradisional, khususnya seni tari dan wayang. Fungsi utama meliputi sanggar tari dan pewayangan, auditorium, dan juga workshop. Zonasi ruang disusun dengan mempertimbangkan orientasi matahari, arah angin, relasi antar fungsi, kemudahan sirkulasi, dan nilai filosofi Jawa Tengah. Luas keseluruhan bangunan pada tapak $\pm 7.000 \text{ m}^2$. Area parker memiliki luas 250 m^2 , sedangkan pada amfiteater memiliki luas 130 m^2 . Sisa lahan 7.000 m^2 dimanfaatkan sebagai ruang terbuka hijau (RTH) yang mencakup taman, kolam refleksi, jalur pedestrian, serta elemen lanskap lainnya. Komposisi ini bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara massa bangunan dan ruang terbuka, sekaligus mendukung prinsip keberlanjutan lingkungan. 5.2 Siteplan Perancangan tapak pusat kesenian tari dan

pewayangan disusun dengan mengacu pada prinsip keteraturan sirkulasi, zonasi fungsional, serta kesinambungan antara massa bangunan, ruang terbuka, dan konteks lingkungan sekitar, khususnya keterhubungan visual dan filosofis dengan Cagar Budaya Sobokartti. Massa bangunan utama terdiri atas sanggar tari, sanggar pewayangan, dan auditorium, sedangkan massa pendukung mencakup lobi, workshop, restoran, dan kantor. Pada gambar 5.1 merupakan site plan pusat kesenian tari dan pewayangan. Akses utama bagi pengunjung dirancang dari sisi timur, sedangkan akses servis dari utara, menjaga pemisahan alur pengunjung dan aktivitas logistik. Ruang terbuka hijau melingkupi massa bangunan, mengoptimalkan kenyamanan dan sirkulasi udara alami, sekaligus memperkuat relasi visual ke ruang luar. Peletakan zona dilakukan secara hierarkis, mengacu pada prinsip ruang Jawa seperti, Pendhapa (ruang publik - lobi & plaza), Ndalem (inti aktivitas - sanggar & auditorium), dan Pawon (area penunjang - servis & workshop). Pendekatan ini menegaskan koneksi antara ruang, aktivitas, dan nilai-nilai budaya lokal, sekaligus memperkuat posisi bangunan sebagai bagian dari ekosistem budaya Sobokartti. Komposisi massa dirancang mengikuti pola semi-melingkar, dengan orientasi visual yang mengarah ke ruang terbuka utama di tengah tapak. Sebagai bentuk penghormatan terhadap kawasan Sobokartti, arah utama bangunan dan amphiteater diatur sedemikian rupa agar membentuk garis visual imajiner yang menghubungkan bangunan ini dengan Sobokartti, menciptakan relasi simbolik dan sumbu budaya antar keduanya. Konsep ini divisualisasikan melalui penataan tapak yang membentuk 'segitiga imajiner' antara bangunan pusat kesenian, amphiteater, dan Sobokartti, sebagai bentuk keterikatan ruang dan makna seolah menjadi poros penghubung antara masa lalu (Sobokartti), masa kini (amphiteater sebagai ruang publik), dan masa depan (bangunan Pusat Kesenian). Penggambaran garis segitiga imajiner dapat dilihat pada gambar 5.2. Zonasi dan sirkulasi tapak mempertimbangkan aktivitas kesenian, hubungan antar ruang, serta arah orientasi yang kini menyesuaikan axis visual ke Sobokartti. Penyesuaian

orientasi tapak ini juga menjadi bagian dari interpretasi prinsip kosmologi Jawa dalam tatanan ruang, dengan bangunan yang sedikit diputar agar sumbu utamanya berorientasi ke titik Sobokartti. 5.3 Denah Denah bangunan Pusat Kesenian Jawa Tengah dirancang untuk mendukung keberagaman fungsi ruang kesenian dengan tetap menjaga hierarki ruang, keterbacaan sirkulasi, serta kenyamanan pengguna. Setiap zona dirancang berdasarkan analisis aktivitas dan kebutuhan pengguna, dengan pembagian ruang yang merespons fungsi utama maupun penunjangnya secara efisien. 5.3.1 Denah Lobi Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan Ruang lobi merupakan titik pertama interaksi antara pengunjung dan bangunan. Area ini dirancang semi-terbuka. Pada bagian kanan, terdapat meja informasi serta ruang tunggu yang luas untuk menciptakan suasana penerimaan yang inklusif dan komunikatif. Terdapat side entrance yang langsung menuju ke bagian kanan lobi dengan beberapa anak tangga. Sirkulasi dirancang radial dengan akses langsung menuju sanggar, restoran, dan area workshop . Gambar 5.3 merupakan gambar denah area lobi Pusat Kesenian, yang memperlihatkan zona penerimaan dan sirkulasi awal pengunjung. 5.3.2 Denah Lantai Dasar Sanggar Tari dan Pewayangan Lantai dasar sanggar terdiri dari dua ruang loker, ruang ganti, dan toilet untuk persiapan latihan tari dan pewayangan serta ruang penyimpanan properti untuk tari dan wayang. Area ini memiliki akses langsung dari arah lobi, dengan sirkulasi terpusat di koridor tengah. Ruang didesain tertutup. Gambar 5.4 merupakan denah lantai dasar sanggar tari dan pewayangan , menunjukkan area loker, ruang ganti, dan toilet yang dapat langsung di akses oleh pengunjung. 5.3.3 Denah Lantai Satu Sanggar Tari dan Pewayangan Pada lantai dasar, ruang sanggar digunakan sebagai tempat pelatihan gerak tari baik secara individu maupun berkelompok, sekaligus menjadi area observasi kegiatan latihan. Di sisi lain, ruang sanggar pewayangan difungsikan sebagai tempat latihan bagi para dalang dan sinden dalam mempersiapkan pertunjukan seni tradisional. Optimalisasi pencahayaan alami dan kualitas visual dicapai melalui bukaan besar serta

skylight yang ditempatkan pada bagian tengah tapak. Sirkulasi vertikal menuju lantai dua difasilitasi melalui tangga yang terletak di sisi kanan bangunan sanggar. Gambar 5.5 merupakan denah lantai satu sanggar tari dan wayang, yang berisi area latihan, dan jalur sirkulasi ke lantai dua sanggar tari. 5.3.4 Denah Lantai Dua Sanggar Tari Lantai dua difungsikan sebagai area tunggu bagi para pengunjung yang mendampingi anak-anaknya selama proses latihan berlangsung. Ruang ini dirancang sebagai area semi-tertutup, dengan sistem ventilasi silang dan pencahayaan alami untuk menjaga kenyamanan termal. Secara spasial, lantai ini mempertahankan kesinambungan vertikal dari lantai di bawahnya dan memiliki keterhubungan langsung menuju balkon auditorium yang terletak di bagian belakang massa bangunan sanggar. Gambar 5.6 merupakan denah lantai dua sanggar tari, difungsikan untuk ruang tunggu. 5.3.5 Denah Auditorium Auditorium dirancang di atas massa sanggar dan membentang ke arah belakang tapak. Akses ke auditorium dapat dicapai melalui tangga disisi kiri bangunan dan elevator di sisi tengah antara sanggar tari dan pewayangan. Auditorium ini memiliki kapasitas sekitar 350 orang dengan tata tempat duduk yang mengikuti kontur panggung. Ruang ini dirancang kedap suara dan dilengkapi dengan ruang kontrol akustik serta area backstage di sisi belakang. Gambar 5.7 merupakan denah auditorium, menunjukkan area panggung, tempat duduk penonton, dan jalur akses dari bawah. 5.3.6 Denah Restaurant Restoran dengan konsep Jawa ditempatkan di sisi kiri sanggar dan dapat diakses langsung dari area lobby maupun dari jalur pedestrian terbuka. Denah restoran mencakup ruang makan indoor, area dapur tertutup, serta ruang servis dan penyimpanan. Konsep ruang makan terbuka ke arah taman untuk memberikan pengalaman bersantap yang menyatu dengan alam. Gambar 5.8 merupakan denah restoran, memperlihatkan ruang makan indoor, dapur, dan keterhubungannya dengan taman. 5.3.7 Denah Workshop Area workshop berada di sisi kanan sanggar dan didesain sebagai ruang terbuka setengah tertutup untuk aktivitas produksi kesenian seperti batik, dan wayang kulit. Terdapat ruang alat,

ruang penyimpanan material, dan ruang cuci serta area display sementara untuk karya yang telah selesai. Gambar 5.9 merupakan denah workshop, tempat produksi karya kesenian dengan dukungan ruang penyimpanan dan display karya.

5.3.8 Denah Area Penjemuran Karya Workshop Area

penjemuran terletak di belakang workshop dengan denah yang menyatu namun terbuka, memanfaatkan pencahayaan dan sirkulasi udara alami. Area ini dirancang dengan pelindung atas dan alas berbahan kasar untuk menghindari kerusakan pada karya yang dikeringkan. Gambar 5.10 merupakan denah area penjemuran karya, area terbuka di belakang workshop yang memanfaatkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara.

5.3.9 Denah Kantor Pengelola Ruang

kantor pengelola berada di sisi kanan belakang, berdampingan dengan area penjemuran. Denah kantor terdiri dari ruang administrasi, ruang kepala pusat, ruang rapat kecil. Akses dibuat terpisah dari pengunjung umum untuk menjaga privasi dan efisiensi kerja staf. Setiap ruang kantor tetap memanfaatkan pencahayaan alami dan ventilasi silang. Gambar 5.11 merupakan denah kantor pengelola, memperlihatkan pembagian ruang administrasi, rapat, dan area kerja staf yang bersifat privat.

5.4 Tampak Tampak bangunan dalam perancangan Pusat Kesenian ini disusun untuk memperlihatkan karakter visual dari masing-masing sisi massa bangunan, baik secara estetika maupun fungsional. Konsep neo-vernakular yang diusung tampak melalui perwujudan bentuk atap, elemen fasad, dan ekspose struktur yang terinspirasi dari arsitektur tradisional Jawa, seperti bentuk joglo, tajug, serta pendekatan visual yang bersahaja namun berkarakter kuat. Tiap sisi bangunan merepresentasikan keterbukaan dan keharmonisan antara ruang luar dan dalam. Material lokal seperti kayu, bata ekspos, serta penggunaan kisi-kisi kayu. Gubahan massa yang saling berhubungan diolah sedemikian rupa agar tampak bangunan tidak hanya memperlihatkan fungsi di baliknya, namun juga menghadirkan narasi visual mengenai peran budaya dan kesenian dalam ruang arsitektur. Elemen-elemen pada tampak turut berperan dalam membentuk identitas bangunan sebagai wadah pelestarian budaya lokal di

tengah perkembangan zaman. 5.5 Potongan Potongan bangunan pada perancangan Pusat Kesenian ini menggambarkan hubungan vertikal antara ruang, struktur, dan konteks tapak. Potongan disusun untuk menunjukkan bagaimana massa bangunan berinteraksi dengan elemen lanskap dan keterhubungan antar fungsi di dalam bangunan. Selain itu, potongan juga memperlihatkan elemen struktural seperti kolom utama, rangka atap, serta pencahayaan dan ventilasi alami yang diterapkan dalam setiap massa. Potongan bangunan pada perancangan Pusat Kesenian ini menggambarkan hubungan vertikal antara ruang, struktur, dan konteks tapak. Potongan disusun untuk menunjukkan bagaimana massa bangunan berinteraksi dengan elemen lanskap dan keterhubungan antar fungsi di dalam bangunan. Selain itu, potongan juga memperlihatkan elemen struktural seperti kolom utama, rangka atap, serta pencahayaan dan ventilasi alami yang diterapkan dalam setiap massa. Pada gambar 5.20 merupakan potongan A-A dan potongan B-B, ditampilkan area utama sanggar yang terdiri dari ruang latihan tari dan loker atau ruang ganti di lantai dasar. Ruang ini memiliki langit-langit tinggi pada bagian atap untuk mengoptimalkan pencahayaan alami. Tangga di sisi kanan ruang menghubungkan langsung ke lantai dua, yang difungsikan sebagai ruang tunggu bagi orang tua atau pendamping. Potongan ini juga memperlihatkan bagaimana balkon auditorium berada di bagian atas belakang sanggar dan tetap terintegrasi secara visual dengan aktivitas di bawahnya. Pada gambar 5.21 merupakan potongan A-A dan potongan B-B bangunan pewayangan, ditampilkan area utama pewayangan yang terdiri dari ruang latihan dalang dan loker atau ruang ganti di lantai dasar. Ruang ini memiliki langit-langit tinggi pada bagian atap untuk mengoptimalkan pencahayaan alami. Gambar 5.22 merupakan potongan A-A dan potongan B-B auditorium, ditampilkan area penonton dan juga panggung untuk penampilan kesenian. Pada gambar 5.23 merupakan potongan restoran A-A dan B-B, dimana memperlihatkan area makan dan juga meja bar dengan konsep Jawa. Gambar 5.24 memperlihatkan potongan vertikal pada massa bangunan lobi, yang secara khusus menampilkan area resepsionis

sebagai ruang penyambutan utama bagi pengunjung. Ruang ini dirancang dengan orientasi terbuka dan sirkulasi yang efisien, memungkinkan alur keluar-masuk pengunjung berjalan dengan lancar. Di belakang resepsionis, terdapat ruang tunggu yang diperuntukkan bagi pengunjung yang menunggu akses menuju area sanggar atau fungsi lainnya. Tata ruang dalam potongan ini menunjukkan bagaimana pencahayaan alami dimaksimalkan melalui bukaan pada fasad depan dan atas. Selain itu, komposisi ruang antara area penerimaan dan ruang tunggu diatur agar menghadirkan kenyamanan visual dan termal, sekaligus memberikan pengalaman spasial yang ramah dan menyambut. Hubungan vertikal dan horizontal dalam ruang ini juga memperlihatkan integrasi antara struktur kolom, langit-langit tinggi, dan elemen interior vernakular yang diperhalus secara modern.

5.6 Perspektif Eksterior dan Interior

Gambar perspektif eksterior dan interior pada rancangan pusat kesenian ini merupakan representasi visual dari suasana ruang yang dirancang berdasarkan prinsip keseimbangan antara nilai tradisional dan pendekatan modern. Visualisasi disajikan dalam bentuk rendering arsitektural yang menampilkan atmosfer ruang secara menyeluruh, baik dari sisi pemilihan material, pencahayaan alami, hingga konteks lingkungan sekitar. Fasad bangunan menggambarkan perpaduan antara bentuk arsitektur tradisional Jawa seperti elemen tajug dan joglo yang disederhanakan dengan elemen modern yang membentuk identitas visual khas. Permainan garis atap dan komposisi massa yang mengacu pada tatanan hierarki ruang dalam arsitektur vernakular menciptakan citra bangunan yang kuat namun tetap menyatu dengan konteks. Pada perspektif interior, ruang-ruang seperti sanggar tari, sanggar pewayangan, workshop, dan restaurant digambarkan sebagai ruang yang lapang, memiliki pencahayaan alami maksimal melalui bukaan besar dan skylight, serta penggunaan material lokal seperti kayu ekspos dan batu alam. Interior lobi ditata dengan pendekatan terbuka dan menyambut, sedangkan area workshop dan restoran didesain dengan fleksibilitas ruang untuk aktivitas komunitas maupun pengunjung umum. Seluruh visualisasi perspektif interior dan

eksterior ini disusun untuk memperkuat narasi desain yang humanis, fungsional, dan berakar pada budaya lokal. Gambar prespektif eksterior tersebut dapat dilihat pada gambar 5.26 dan gambar 5.27 adalah prespektif interior. BAB VI PENUTUP 5.1 Kesimpulan Perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan di Kawasan Cagar Budaya Sobokartti, Semarang, didasari oleh kebutuhan pelestarian seni tradisional di tengah arus modernisasi yang semakin menggerus ruang-ruang ekspresi budaya. Minimnya ruang berkesenian yang memadai, serta terbatasnya regenerasi pelaku seni, menjadi dasar urgensi dirancangnya bangunan ini. Melalui pendekatan neo-vernakular, rancangan ini tidak hanya menjawab kebutuhan fungsi ruang modern, tetapi juga memperkuat ikatan terhadap nilai lokal dan kedekatan tapak dengan Sobokartti sebagai pusat budaya. Konsep neo-vernakular diterapkan sebagai prinsip utama, baik secara filosofi, pembentukan ruang, maupun pemilihan material. Nilai-nilai arsitektur tradisional Jawa dikontekstualisasikan menjadi bentuk dan tatanan ruang yang lebih adaptif terhadap kebutuhan masa kini, tanpa meninggalkan makna simbolisnya. Orientasi bangunan disesuaikan dengan poros utara-selatan sebagai bentuk penerapan kosmologi Jawa, sekaligus merespon tapak Sobokartti melalui pengaturan axis utama dan amphiteater yang ditata seolah membentuk segitiga imajiner yang terkoneksi langsung dengan cagar budaya tersebut. Penataan massa bangunan membentuk pola semi-melingkar, dengan ruang terbuka utama di tengah sebagai pusat kegiatan sekaligus pengikat visual antar fungsi. Bentuk dasar Joglo dan Tajug ditransformasikan secara modern sebagai bagian dari gubahan massa yang tetap menjaga hierarki ruang dan nilai kesakralannya. Zonasi ruang diatur berlandaskan pola tata ruang tradisional Jawa. Pendhapa sebagai ruang transisi publik (lobi dan plaza), ndalem sebagai ruang utama (sanggar tari, sanggar pewayangan, auditorium), dan pawon sebagai area penunjang (servis dan parkir). Secara struktural, bangunan menggunakan sistem rangka ekspos berbahan beton dan kayu, disesuaikan dengan karakter ruang dan bentang kebutuhan fungsi. Elemen kolom dan balok

dirancang dengan ukuran yang bervariasi, mengikuti beban masing-masing ruang, terutama pada auditorium dan sanggar. Rangka atap diolah menyerupai konstruksi kayu tradisional, sebagai reinterpretasi kekayaan arsitektur lokal. Konsep bangunan hijau diwujudkan melalui penerapan ventilasi silang, pencahayaan alami, serta penggunaan material lokal. Kehadiran taman dan kolam resapan di bagian depan turut mendukung pengelolaan air hujan, sekaligus berperan sebagai pendingin tapak dan pengikat suasana. Interior dirancang dengan kesan terbuka dan hangat, memaksimalkan interaksi antar ruang, cahaya alami, serta hubungan langsung dengan lanskap sekitar. Hal ini memperkuat kesinambungan antara bangunan, manusia, dan alam. Melalui integrasi nilai-nilai tradisi dan kebutuhan kontemporer, Pusat kesenian tari dan pewayangan tidak hanya hadir sebagai ruang latihan dan pertunjukan, tetapi juga sebagai ruang edukasi, interaksi lintas komunitas, dan ikon budaya yang menghubungkan Sobokartti, masyarakat, dan generasi penerus seni di Kota Semarang.

5.2 Saran

Dengan diwujudkannya perancangan Pusat Kesenian Tari dan Pewayangan di kawasan Cagar Budaya Sobokartti, diharapkan dapat menjadi pemicu kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian seni budaya lokal, khususnya seni tari dan pewayangan. Rancangan ini juga menjadi ruang representatif yang mendukung regenerasi pelaku seni serta memperkuat fungsi edukatif dan interaktif bagi masyarakat lintas generasi. Penulis menyarankan agar rancangan-rancangan lainnya yang mengangkat isu pelestarian budaya dan ruang publik dapat mengkaji lebih dalam konsep-konsep keberlanjutan yang kontekstual. Kolaborasi antara nilai-nilai tradisional dengan teknologi tepat guna perlu terus dikembangkan agar menghasilkan arsitektur yang tidak hanya bersifat simbolis dan estetis, tetapi juga efisien, adaptif, dan ramah lingkungan. Pendekatan arsitektur berbasis budaya seperti neo-vernakular juga diharapkan dapat terus dieksplorasi dan diterapkan secara kritis, agar bangunan yang dihasilkan mampu merepresentasikan identitas lokal sekaligus menjawab tantangan desain masa depan. Melalui pendekatan ini, pelestarian dan inovasi dapat berjalan

REPORT #27594291

secara beriringan dalam menjawab kebutuhan ruang yang bermakna.



REPORT #27594291

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.16% eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2014/G.211.14.0072/G.211.14.0072-...	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.07% ejournal.undiksha.ac.id https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JABI/article/download/38310/23471	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.64% www.slideshare.net https://www.slideshare.net/slideshow/makalah-21819167/21819167	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.57% peraturan.bpk.go.id https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/162760/PERMENPAREKRAF%20NO..	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.55% peta-kota.blogspot.com https://peta-kota.blogspot.com/2011/06/peta-jawa-tengah.html	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.44% eprints2.undip.ac.id https://eprints2.undip.ac.id/29999/4/LITHA%20SHABRINA%20130402191300088...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.37% ruangarsitekunimal.blogspot.com http://ruangarsitekunimal.blogspot.com/2013/12/bangunan-museum-tsunami-a..	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.37% seisyaputrisabrina.wordpress.com https://seisyaputrisabrina.wordpress.com/sejarah-jawa-tengah/	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.33% jptam.org https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12837/9853/23561	●



REPORT #27594291

INTERNET SOURCE		
10.	0.28% e-journals.unmul.ac.id https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/TS/article/download/11229/5164	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.27% jdih.grobogan.go.id https://jdih.grobogan.go.id/unduh/87	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.25% ms.wikipedia.org https://ms.wikipedia.org/wiki/Jawa_Tengah	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.2% repo.jayabaya.ac.id http://repo.jayabaya.ac.id/3978/1/BUDAYA%20HUKUM%20%281%29.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.19% jicnusantara.com https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/download/1218/1366/6365	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.18% repository.mercubuana.ac.id https://repository.mercubuana.ac.id/68307/2/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.17% news.detik.com https://news.detik.com/berita/d-6177619/taman-ismail-marzuki-sejarah-lokasi-...	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.17% berisikabar.com https://berisikabar.com/daerah/sejarah-jawa-tengah/	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.16% repository.dinus.ac.id https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/materi_budaya_jawa.docx	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.16% jim.usk.ac.id https://jim.usk.ac.id/ArsitekturPWK/article/download/19531/10845	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.14% repository.ub.ac.id https://repository.ub.ac.id/184228/1/FENNY%20WIDIANA_unlocked.pdf	●



REPORT #27594291

INTERNET SOURCE		
21.	0.12% bphn.go.id https://bphn.go.id/data/documents/10uu011.pdf	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.12% repository.iftkledalero.ac.id http://repository.iftkledalero.ac.id/2183/2/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.1% id.scribd.com https://id.scribd.com/document/350287341/Museum-Tsunami-Aceh	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.1% lib.unnes.ac.id https://lib.unnes.ac.id/27376/1/5112411008.pdf	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.09% ojs.unr.ac.id https://ojs.unr.ac.id/index.php/teknikgradien/article/download/506/477	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.09% digilib.uinsa.ac.id http://digilib.uinsa.ac.id/64468/2/lzzatul%20Muhibbah_H73219023.pdf	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.08% waqafilmunusantara.com https://waqafilmunusantara.com/wp-content/uploads/2023/06/budaya_merge...	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.08% elingsolo.com https://elingsolo.com/Portal/beritaSingle/148	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.08% indonesiatraveler.id https://indonesiatraveler.id/yuk-berkunjung-ke-museum-tsunami-di-aceh/	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.07% archidkot.blogspot.com http://archidkot.blogspot.com/2018/11/arsitekturneo-vernakular-merupakan.ht...	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.07% peraturan.bpk.go.id https://peraturan.bpk.go.id/Download/312162/salinan%20permenpora%2015%...	●



REPORT #27594291

INTERNET SOURCE

32. **0.07%** eprints.undip.ac.id

https://eprints.undip.ac.id/60587/2/BAB_II_Gambaran_Umum.pdf



INTERNET SOURCE

33. **0.04%** elibrary.unikom.ac.id

https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/7654/7/UNIKOM_RIFA_BAB%20I.pdf



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.02%** repo.jayabaya.ac.id

<http://repo.jayabaya.ac.id/3978/1/BUDAYA%20HUKUM%20%281%29.pdf>