

LAPORAN SKRIPSI

**PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR KONTEMPORER**

SKRIPSI - AR.8324
SEMESTER GENAP 2010 - 2011
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun Oleh:

Dafit Ashari

0722029



Dosen Pembimbing :

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Bambang JWU, MT

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2011

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

**PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR VERNAKULAR KONTEMPORER**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

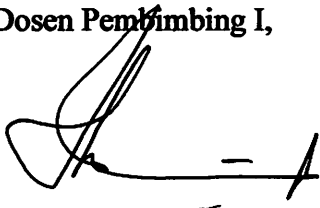
Disusun oleh :

Nama : DAFIT ASHARI

NIM : 07.22.029

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,



(Ir. Soeranto Darsopuspito, MT.)
NIP.Y 101.8700147

Dosen Pembimbing II,



(Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT.)
NIP: 196111071993031002

Ketua Program Studi Arsitektur



(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.9000215

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama : DAFIT ASHARI
NIM : 07.22.029
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR VERNAKULAR
KONTEMPORER

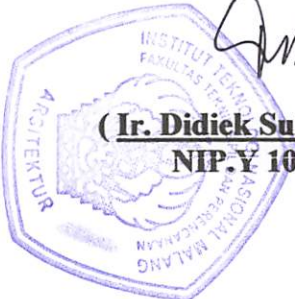
Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 28 Juli 2011
Dengan Nilai : C

PANITIA UJIAN SKRIPSI

KETUA,

SEKERTARIS,



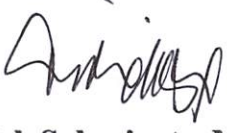

(**Ir. Didiek Suharjanto, MT**)
NIP.Y 1039000215


(**Ir. Gaguk Sukowiyono, MT**)
NIP.Y 1028500114

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,


(**Ir. Didiek Suharjanto, MT**)
NIP.Y 1039000215

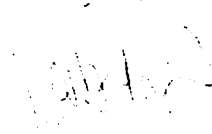

(**Ir. Adhi Widarthara, MT**)
NIP: 196012031988111002

INSTITUT TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
HOUSTON ACADEMY UJIAN SKRIPSI

Nama : DANI ASHARI
 NIM : 0722020
 Program Studi : ARSITEKTUR
 Judul : PERAN KOMUNITAS INDONESIA TATAR
 DI KOTA MALANG
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR AERNAKULIAH
 KONTEMPORER
 Diberikan di hadapan Tim Penguji Ujian Program Sarjana (S-1)

Pada Hari : Kamis
 Tanggal : 28 Juli 2011
 Dengan Nilai : C

PANGKATIA UJIAN SKRIPSI

KETUA  (Ir. Didik Subianto, MT) NIP. 1939000315	SEKRETARIS  (Ir. Gagus Subawiryo, MT) NIP. 1939000111
--	---

ANGGOTA PENGJURI

Dosen Penguji I  (Ir. Didik Subianto, MT) NIP. 1939000315	Dosen Penguji II  (Ir. Gagus Subawiryo, MT) NIP. 1939000111
--	---

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

Nama : DAFIT ASHARI
NIM : 07.22.029
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR VERNAKULAR
KONTEMPORER
Waktu Pelaksanaa : 24 Maret sampai 20 Juli 2011
Waktu Pengujian : 28 Juli 2011
Hasil Uji : LULUS NILAI “ C ”

No	Tahap Pelaksanaan	Minggu ke																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Visualisai Desain																			
2	Proses Desain																			
3	Drafting																			
4	Penyusunan Laporan																			

Malang, 20 Agustus 2011

Mahasiswa,



(**Dafit Ashari**)
NIM. 07.22.029

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah terpanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya selama ini, serta sholawat dan salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan Laporan Skripsi dengan judul “PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR Dengan Tema ARSITEKTUR VERNAKULAR KONTEMPORER” dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Perancangan ini dilakukan dengan maksud untuk menghadirkan sebuah produk/obyek sebagai tempat berkumpulnya komunitas asal Indonesia Timur yang berada di kota Malang sehingga mereka bisa bertemu dengan orang-orang dari daerah asal mereka. Dengan berkumpul, mereka mampu mempertahankan kebudayaan daerah asal mereka, Indonesia Timur.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak dan sabar memberikan arahan, masukan, perhatian, dan pengorbanan waktu yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak dan sabar memberikan arahan, masukan, perhatian, dan pengorbanan waktu yang sangat besar manfaatnya.
3. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Koordinator Studio Skripsi, Ketua Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang dan Dosen Penguji I.
4. Bapak Ir. Adhi Widyarthara, MT selaku Dosen Penguji II.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Institut Teknologi Nasional Malang, khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan.

Juga tidak lupa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, dan Kakak yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, do'a restu, semangat, serta dukungan baik berupa materiil maupun non materiil.
2. Rekan-rekan mahasiswa, khususnya *Babuntal Arch '07*, teman-teman studio skripsi, saudara, seluruh keluarga besar, dan GF ku yang telah menyumbangkan banyak waktu, pikiran, tenaga, semangat, dan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berlangsung dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu di sini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan pahala, rahmat, dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyusunan yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang arsitektur, serta bagi semua pihak yang berkepentingan. Penyusun mohon maaf apabila terdapat kesalahan-kesalahan dalam penyusunan skripsi ini.

Malang, 20 Agustus 2011

Penyusun

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR DI KOTA MALANG

TEMA ARSITEKTUR VERNAKULER KONTEMPORER

Dafit Ashari

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Komunitas merupakan inti dari kehidupan manusia dimana segala perilaku kita terkonfigurasi menjadi satu dalam perkumpulan. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Dimana setiap kelompok memiliki ciri khas tertentu, menjadi identitas sebuah kelompok, menunjukkan eksistensinya diantara kelompok manusia yang lain. Tentunya masing-masing komunitas punya budaya yang berbeda, akan tetapi dari tiap budaya sebuah kelompok tentu punya kelebihan dibanding yang lain, sehingga pentingnya manusia berkaca pada yang lain untuk melihat sisi positif dari budaya yang lain yang dapat bermanfaat bagi kemajuan dirinya.

Dari sini saya melihat pentingnya pertukaran budaya antar komunitas, bagaimana kita dapat saling mengisi, dan meningkatkan kualitas kehidupan dari budaya masing-masing. Tak ada salahnya belajar budaya dari wilayah lain dan saling bertukar pikiran.

Obyek sendiri merupakan sebuah performing tool, alat untuk mengekspresikan identitas kebudayaan, dimana dalam pelaksanaannya ada misi untuk melestarikan budaya sebagai nilai dasar dari kehidupan manusia, sekaligus berkontribusi dalam mengembangkan dan menanamkan awareness (kesadaran) bagi masyarakat akan pentingnya kebersamaan, dimana dalam obyek aktifitas yang diwadahi adalah aktifitas untuk berkreasi, berekspresi, mengapresiasi dan mempromosikan kebudayaan.

Tema yang dipilih adalah vernakuler kontempore, yang mengambil dasar simbiosis sebagai tema besarnya. Yang secara harafiah dapat diartikan sebagai kesan pertama yang kedua, dimana dalam obyek rancang nantinya akan ada dua

kesan yang berbeda sebagai representasi dari bangunan itu sendiri, yang ingin diterapkan dalam obyek melalui tema adalah, saat pertama kali kita datang ke sebuah obyek rancang, kesan pertama pengunjung merupakan faktor penentu dalam desain sebuah obyek rancang, kesan yang didapat menentukan opini pengunjung, perasaanpengunjung terhadap obyek rancang, bagaimana pengunjung berinteraksi terhadap obyek melalui kesan yang didapat. Kesan yang ditampilkan merupakan kesan budaya, bahwa obyek merupakan sebuah pusat komunitas, maka ia harus dapat merepresentasikan nilai nilai budaya, ketika pengunjung masuk ke dalam obyek rancang ia akan mendapati dirinya dalam atmosfer komunitas Indonesia Timur. Dimana setelah melakukan interaksi dengan obyek rancang, dan beraktifitas didalamnya, pengunjung dapat mengenali budaya masing masing negara secara tidak langsung.

Kata Kunci : *Komunitas , Indonesia Timur, Vernakular Kontemporer*

DAFTAR ISI

Hal.

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAKSI.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. LATAR BELAKANG.....	1
I.2. TUJUAN DAN SASARAN.....	2
I.2.a. Tujuan.....	2
I.2.b. Sasaran.....	3
I.3. PERMASALAHAN.....	3
I.4. BATASAN.....	4
BAB II KAJIAN TEMA	5
II.1. VERNAKULAR KONTEMPOER.....	5
II.1.1. Pengertian Vernakular Kontemporer	5
II.1.2. Prinsip Arsitektur Vernakular Kontemporer	7
II.1.3. Karakteristik Arsitektur Vernakular Kontemporer	8
II.1.4. Konsep Arsitektur Vernakular Kontemporer	9
II.1.5. Contoh Aplikasi Konsep Arsitektur Ver-Kom	13
II.2. ARSITEKTUR VERNAKULAR INDONESIA TIMUR.....	19
II.2.1. Wilayah Indonesia Timur	19
II.2.2. Tipe Arsitektur Vernakular	19
II.2.3. Pola Perkampungan	20
II.2.4. Rumah dan Tatahan Ruang	21
II.2.5. Simbolisasi	22

BAB III TINJAUAN OBYEK..... 24

III.1. GAMBARAN UMUM 24

III.1.1 Definisi Judul..... 24

III.2. PEMAHAMAN OBYEK 26

III.2.1. Komunitas 26

III.3. STUDI BANDING OBYEK 31

III.3.1. Metroplo Parasol 31

III.3.2. Zimmern Community Center 36

III.3.3. Jewish Community Center Mainz 39

BAB IV KAJIAN LOKASI 45

IV.1. GAMBARAN UMUM KOTA MALANG 45

IV.2. RDTRK KECAMATAN KLOJEN 47

IV.2.1. Kondisi Tata Bangunan di Kec. Klojen 48

IV.3. DATA TAPAK 49

IV.3.1. Kriteria Pemilihan Tapak 49

IV.3.2. Posisi/Letak Site 49

IV.3.3. Keberadaan Site Secara Mikro 49

IV.3.4. Luasan Site 51

IV.3.5. Eksisting Tapak 51

BAB V METODE PERANCANGAN 54

V.1. METODE PERANCANGAN 54

V.2. METODE UMUM DAN TAHAPAN KAJIAN 54

V.2.1. Merumuskan Masalah dan Tujuan 54

V.2.2. Pengumpulan Data 54

V.2.3. Pengolahan Data 55

V.3. METODE PENGUMPULAN DATA 55

V.3.1. Data Primer 55

V.3.2. Data Sekunder 56

V.4. METODE PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA 57

V.4.1. Metode Pengolahan Data	57
V.4.2. Metode Analisa Data	58
V.5. PENYUSUNAN KONSEP DESAIN	60
BAB VI ANALISIS PERANCANGAN	62
VI.1. WADAH KEGIATAN UTAMA	62
VI.2. JENIS KEGIATAN	62
VI.2.1. Berdasarkan Kegiatannya	62
VI.2.2. Berdasarkan Kebutuhan Pelaku Kegiatannya	62
VI.3. PROGRAM DASAR	65
VI.3.1. Struktur Organisasi	65
VI.3.2. Tugas Pimpinan dan Karyawan	65
VI.3.3. Waktu Kegiatan	67
VI.4. ANALISIS AKTIFITAS PEMAKAI	67
VI.4.1. Mini Museum dan Galeri Foto	67
VI.4.2. Pusat Pengembangan Budaya Indonesia Timur	71
VI.4.3. Pusat Pertunjukan Seni Indonesia Timur	76
VI.5. ANALISIS KEBUTUHAN RUANG	84
VI.6. PROGRAMMING RUANG	85
VI.7. ANALISIS BESARAN RUANG	89
VI.7.1. Mini Museum dan Galeri Foto	89
VI.7.2. Perpustakaan	90
VI.7.3. Ruang Pertemuan	91
VI.7.4. Ruang Serbaguna	92
VI.7.5. Studio Seni	92
VI.7.6. Auditorium	93
VI.7.7. Pengelola	93
VI.7.8. Booth	95
VI.7.9. Peribadatan	96
VI.7.10. Mekanikal	96
VI.7.11. Service	97

VI.7.12. Rekapitulasi Luasan	97
VI.8. ANALISIS KARAKTERISTIK RUANG	99
VI.9. ANALISIS BENTUK	101
VI.10. ANALISIS UTILITAS	102
VI.10.1. Penghawaan	102
VI.10.2. Pencahayaan	102
VI.10.3. Akustik	103
VI.10.4. Pengamanan Kebakaran	103
VI.10.5. Elektrikal	103
VI.11. ANALISIS STRUKTUR	103
VI.11.1. Struktur Pondasi	103
VI.11.2. Struktur Dinding	103
VI.11.3. Struktur Atap	104
BAB VII KONSEP PERANCANGAN	105
VII.1. KONSEP BENTUK	105
VII.2. KONSEP RUANG	108
VII.3. KONSEP LAHAN	109
VII.4. KONSEP UTILITAS	109
VII.4.1. Pencahayaan	109
VII.4.2. Penghawaan	112
VII.4.3. Sistem Akustik	113
VII.4.4. Sistem Pengamanan Bahaya Kebakaran	115
VII.4.5. Sistem Elektrikal	116
VII.5. KONSEP STRUKTUR	116
VII.5.a. Sub Structure	116
VII.5.b. Main Structure	117
VII.5.c. Upper Struktur	117
BAB VIII HASIL DESAIN.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	136

LAMPIRAN..... 137

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 2.1 : Siteplan Novotel Hotel Bali	14
Gambar 2.2 : Interior dan Eksterior Novotel Hotel Bali.....	14
Gambar 2.3 : Layout dan Tampak Tuwaiq Palace	14
Gambar 2.4 : Landscaping Tuwaiq Palace	15
Gambar 2.5 : Floorplan dan Tampak Ju'er Hutong	16
Gambar 2.6 : Courtyard dari Ju'er Hutong	16
Gambar 2.7 : Konsep Design Renzo Piano untuk TCC	17
Gambar 2.8 : Jean Marie Tjibaou Cultural Center	18
Gambar 2.9 : Peta Sebaran Arsitektur Vernakular Indonesia Timur	19
Gambar 2.10 : Macam Ragam Arsitektur Vernakular Indonesia Timur	20
Gambar 2.11 : Konsep Rumah Tongkonan	23
Gambar 2.12 : Konsep Rumah Sumba	23
Gambar 3.1 : Metropol Parasol Overviewed	32
Gambar 3.2 : Struktur Atap Waffle Metropol Parasol	32
Gambar 3.3 : Panorama Metropol Parasol	33
Gambar 3.4 : Area Bawah Parasol	33
Gambar 3.5 : Metropol Parasol Tampak dari Sekitar Kota	34
Gambar 3.6 : Struktur Atap Waffle Metropol Parasol	35
Gambar 3.7 : Tampak dari Metropol Parasol	35
Gambar 3.8 : Metropol Parasol	36
Gambar 3.9 : Tampak Depan Zimmern Community Center	37
Gambar 3.10 : Area Lobby Zimmern Community Center	37
Gambar 3.11 : Eksterior dan Interior Zimmern Community Center	38
Gambar 3.12 : Tampak Jewish Community Center Mainz.....	38
Gambar 3.13 : Design Fasade Jewish Community Center Mainz	39
Gambar 3.14 : Tampak Jewish Community Center Mainz	39

Gambar	3.15 :	Tampak Dari Taman Jewish Community Center Mainz ..	40
Gambar	3.16 :	Tampak Dari Jalan Jewish Community Center Mainz	40
Gambar	3.17 :	Ruang Sinagog Jewish Community Center Mainz	41
Gambar	3.18 :	Konsep Bentuk Jewish Community Center Mainz	42
Gambar	3.19 :	Studi Maket Jewish Community Center Mainz	42
Gambar	3.20 :	Denah Lantai 1&2 Jewish Community Center Mainz	42
Gambar	3.21 :	Denah Lantai 3 dan Siteplan Jewish ComCen Mainz	42
Gambar	4.1 :	Peta Kota Malang	47
Gambar	4.2 :	Wilayah Administrasi Kota Malang dan Kec. Klojen	48
Gambar	4.3 :	Peta Kecamatan Klojen	49
Gambar	4.4 :	Lokasi Bangunan	49
Gambar	4.5 :	Batas-batas Tapak	50
Gambar	7.1 :	Buffle Unpaint	113
Gambar	7.2 :	Konsep Design Ceiling	114
Gambar	7.3 :	Pondasi Footplat	116
Gambar	7.4 :	Rencana Kuda-Kuda Atap Bangunan	117

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Negara Kesatuan Republik Indonesia yang luas ini memanglah belum bisa melakukan pembangunan yang merata di setiap wilayahnya. Dengan luas wilayah yang membentang dari Sabang sampai Merauke tentunya konsentrasi pembangunan tidak mudah untuk dibagi-bagi. Berdasarkan Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN) 1993, maka wilayah Indonesia dibagi menjadi 2 kawasan pembangunan:

- Kawasan Barat Indonesia. Terdiri dari Jawa, Sumatra, Kalimantan, Bali.
- Kawasan Timur Indonesia. Terdiri dari Sulawesi, Maluku, Irian/Papua, Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur.

Dimana wilayah Indonesia Barat merupakan daerah terbangun di Indonesia sedangkan daerah Timur masih menjadi daerah pengembangan masa depan negara ini.

Dengan adanya kesenjangan pembangunan antara wilayah barat dengan timur Indonesia maka bisa menjadi pemicu terjadinya migrasi masyarakat timur Indonesia ke wilayah barat Indonesia. Maka dari itu keberadaan orang asal Indonesia Timur bisa kita dapati di wilayah barat.

Orang asal Indonesia Timur yang merantau ke wilayah barat biasanya tinggal di kota-kota besar di wilayah barat, termasuk kota Malang. Mereka datang dengan kebudayaan asal mereka yang rata-rata sangat jauh berbeda dengan kebudayaan masyarakat kota besar. Keberadaan mereka di wilayah barat Indonesia juga tersebar begitu saja.

Menilik hal-hal tersebut diatas, kiranya perlu dibuat bangunan yang menjadi tempat berkumpulnya komunitas Indonesia Timur dan melestarikan kebudayaan asal mereka. Dan tujuan dari pusat komunitas Indonesia Timur adalah untuk memperkenalkan, mewariskan, mengembangkan budaya Indonesia Timur, memperluas cakrawala pandang masyarakat mengenai keragaman dan tingginya nilai kebersamaan masyarakat Indonesia Timur. Dan pusat komunitas Indonesia Timur ini diharapkan mampu berperan secara aktif sebagai salah satu bagian dari potensi pariwisata di Kota Malang dan memperkuat *image* Malang sebagai kota pelajar.

Adapun lokasi yang dipilih untuk pendirian bangunan pusat kebudayaan Papua ini adalah kawasan jalan veteran kota Malang. Kawasan ini merupakan kawasan sentra pendidikan kota Malang, mulai dari taman kanak – kanak (TK) hingga perguruan tinggi ternama di Malang berada di lokasi ini. Diharapkan dengan adanya pusat komunitas Indonesia Timur di kawasan jalan veteran mampu meningkatkan citra kawasan jalan veteran sebagai pusat pengembangan pendidikan dan dapat menjadi alternatif tempat untuk menambah informasi.



Penerapan tema *contemporary vernacular* pada bangunan pusat komunitas Indonesia Timur akan mampu mencitrakan tentang kehidupan Indonesia Timur. Dengan menggunakan tema ini langgam vernakular Indonesia Timur bisa dihadirkan pada saat ini tanpa meninggalkan unsur kekinian agar juga bisa mendukung image kawasan terbangun.

Dengan demikian diharapkan Pusat Komunitas Indonesia Timur ini mampu menyebarluaskan kebudayaan Indonesia Timur yang juga merupakan bagian dari wilayah NKRI dan mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat secara menyeluruh dan meningkatkan citra kota Malang sebagai kota pendidikan dan menjadi salah satu gerbang wilayah Indonesia Timur.

I.2. Tujuan dan Sasaran

I.2.1 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai, antara lain :

- a. Menyediakan wadah untuk mengembangkan, memperkenalkan dan menginformasikan potensi kebudayaan Indonesia Timur.
- b. Menciptakan sosok bangunan pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang dengan gaya vernakular kontemporer gabungan dari bentuk vernakuler Indonesia Timur.
- c. Menciptakan bangunan pusat komunitas Indonesia Timur yang meningkatkan nilai kawasan dan sisi image yang diemban nantinya.
- d. Mampu menampilkan gambaran representasi secara arsitektural *contemporary vernacular* serta kemungkinan-kemungkinan penerapannya pada lingkungan terbangun.

I.2.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah :

- a. Bangunan pusat kebudayaan ini di peruntukkan masyarakat umum yang ingin mengetahui tentang kehidupan dan kebudayaan Indonesia Timur.
- b. Mengetahui ciri atau karakteristik dari sebuah bangunan pusat komunitas.
- c. Mengidentifikasi bagaimana wujud penerapan tema arsitektur *contemporary vernacular* pada obyek pusat komunitas Indonesia Timur.

I.3. Permasalahan

I.3.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari perancangan pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang dengan tema *contemporary vernacular* adalah sebagai berikut :

- a. Mengusung kebudayaan orang Indonesia Timur, ke masyarakat kota Malang yang sudah modern.
- b. Membawa arsitektur vernakular Indonesia Timur di wilayah Malang yang memiliki tipe arsitektur sendiri
- c. Mengubah citra orang Indonesia Timur, di dalam masyarakat jawa yang berbudaya berbeda
- d. Menghadirkan “Indonesia Timur” di kawasan Malang
- e. Belum adanya pusat komunitas yang relefan di Indonesia

I.3.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam perancangan pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang adalah:

- a. Bagaimana mempresentasikan secara spasial suatu pusat kebudayaan Indonesia Timur di kota Malang dengan bentuk vernacular Indonesia Timur?
 - b. Bagaimana merancang pusat komunitas Indonesia Timur yang mampu meningkatkan nilai kawasan dari sisi image yang di emban nantinya dengan tetap memunculkan ciri Indonesia Timur?
 - c. Bagaimana menciptakan sosok bentuk bangunan dan pola ruang luar yang mencitrakan serta menyimbolkan kesan Indonesia Timur?
 - d. Bagaimana merancang sebuah pusat komunitas Indonesia Timur yang merupakan hasil perpaduan antara karakter/ciri dari vernacular Indonesia Timur yang menyimbolkan kelokalan dengan idiom-idiom berarsitektur kontemporer?
- Permasalahan Khusus
- Bagaimana sebuah bangunan pusat komunitas dengan suasana dan prasarannya dapat menjadi alternatif wisata bagi masyarakat umum, mengingat kondisi masyarakat kota yang ingin rekreasi dalam kota yang berbeda?

I.4. Batasan

- 1) Gedung pusat komunitas Indonesia Timur yang akan dibangun berada di kota Malang yang akan diperuntukan sebagai pusat pengembangan, pengkajian dan informasi kebudayaan Indonesia Timur sekaligus tempat promosi pariwisata Indonesia Timur.
- 2) Gedung pusat komunitas ini diperuntukkan bagi masyarakat asal Indonesia Timur dalam konteks ini adalah keturunan Indonesia Timur pada khususnya dan masyarakat Malang pada umumnya.
- 3) Penataan pola sirkulasi, ruang luar dan peletakan masa bangunan pada site atau lingkungan terbangun merujuk pada *village pattern* vernakular Indonesia Timur
- 4) Permasalahan dibatasi pada bentuk dan tampilan bangunan yang sesuai dengan arsitektur vernakular Indonesia Timur yang dikontemporerkan dengan *reinterpreting concept*.

BAB II

KAJIAN TEMA

II.1. Vernakuler Kontemporer

II.1.1. Pengertian Vernakuler Kontemporer

II.1.1.a. Pengertian Kontemporer (*Contemporary*)

- Dalam *Oxford dictionary*, kontemporer diartikan sebagai:
 - *Adj. 1. living or occurring at the same time. 2. belonging to or occurring in the present. 3. conforming to modern ideas in style, fashion, etc.*
 - Kata sifat. 1. kehidupan atau kejadian pada saat yang sama. 2. apa yang seharusnya terjadi atau kejadian saat sekarang. 3. penyesuaian ide-ide modern dalam gaya, *fashion*, dan lain sebagainya.
- Kata kontemporer berasal dari dua kata, yaitu *co* yang artinya bersama dan *tempo* yang berarti waktu. Pada umumnya kontemporer berhubungan dengan karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Untuk arsitektur kontemporer pada umumnya berbicara tentang arsitektur yang dibuat saat ini. Istilah arsitektur kontemporer juga digunakan dalam gaya ruang dan struktur bangunan teranyar yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan fungsi bangunan.

II.1.1.b Pengertian Vernakular

Kata Vernakular berasal dari bahasa latin *vernaculus* yang berarti asli (*native*). Maka vernakular arsitektur dapat diartikan sebagai arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat. Paul Oliver dalam bukunya *Ensiklopedia Arsitektur Vernakular* menjabarkan bahwa arsitektur vernakular konteks dengan lingkungan sumber daya setempat yang dibangun oleh suatu masyarakat dengan menggunakan teknologi sederhana untuk memenuhi kebutuhan karakteristik yang mengakomodasi nilai ekonomi dan tantangan budaya masyarakat dari masyarakat tersebut. Arsitektur vernakular ini terdiri dari rumah dan bangunan lain seperti lumbung, balai adat dan lain sebagainya.

Beberapa rangkuman pengertian vernakular arsitektur :

" Vernacular architecture owes its spectacular longevity to a constant redistribution of hard-won knowledge, channeled into quasi-instinctive reactions to the outer world."

" Vernacular architecture is the manual-artisan culture of building, based on tectonic logic..."

"Building is a craft culture which consists in the repetition of a limited number of types and in their adaptation to local climate, materials and custom."

" Vernacular buildings are built by ordinary people who possess principles, or patterns, that have traditionally been handed over from generation to generation. A living pattern language is essential to true vernacular construction by those not trained in architecture."

Dalam hal ini, pengertian vernakular arsitektur sering juga disamakan dengan arsitektur tradisional. Josep Prijotomo berpendapat bahwa secara konotatif kata tradisi dapat diartikan sebagai pewarisan atau penerusan norma-norma adat istiadat atau pewarisan budaya yang turun temurun dari generasi ke generasi. Kemudian, Ismunandar menjelaskan bahwa arsitektur tradisional, yang diturunkan dari generasi ke generasi. Arsitektur dan bangunan tradisional merupakan hasil seni budaya tradisional, yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari hidup manusia budaya tradisional, yang mampu memberikan ikatan lahir batin. Di dunia global, kata tradisional sering digunakan untuk membedakan dengan modern. Di Indonesia, sebutan yang berasal dari kata Belanda " traditionell Architectuur", pada waktu itu istilah ini diberikan untuk karya-karya arsitektur asli daerah di Indonesia, salah satu alasannya adalah untuk membedakan jenis arsitektur yang timbul dan berkembang dan merupakan karakteristik suku-suku bangsa di Indonesia dari jenis arsitektur yang tumbuh dan berkembang atas dasar pemikiran dan perkembangan arsitektur di Eropa, khususnya arsitektur kolonial Belanda. Kata tradisional berasal dari kata tradisi yang di Indonesia sama artinya dengan adat (custom), kata adat ini di adopsi dari bahasa Arab. Sehingga seringkali bangunan tradisional disebut

dengan “rumah adat.” Pada prinsipnya, baik di dunia global dan Indonesia, kata tradisional diartikan sebagai sesuatu yang dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Selain itu, istilah-istilah lain sering bersentuhan arti dan maknanya dengan vernakular arsitektur yaitu arsitektur rakyat (Folk Architecture), arsitektur lokal atau kontekstual (indigenous architecture) bahkan ada juga yang kemiripan dengan arsitektur alamiah (spontaneous architecture). Secara garis arsitektur rakyat diartikan sebagai arsitektur yang menyimbolkan budaya suatu suku bangsa dengan beberapa atribut yang melekat dengannya. Sementara itu, arsitektur lokal atau kontekstual, adalah arsitektur yang beradaptasi dengan kondisi budaya, geografi, iklim dan lingkungan dan arsitektur alamiah adalah arsitektur yang dibangun oleh satu masyarakat berdasarkan proses alamiah seperti kebutuhan dasar manusia. Terdapat beberapa perdebatan tentang sebutan yang tepat bagi arsitektur Indonesia ini, akan tetapi karena kemiripan makna dan arti satu dengan yang lainnya yang semuanya terangkum dalam pengertian arsitektur vernakular seperti yang di jelaskan oleh Paul Oliver dalam bukunya Ensiklopedia Vernacular Architecture, maka penggunaan istilah vernakular menjadi pilihan dalam bahasan ini.

II.1.1.c Pengertian Vernakular Kontemporer

Jika ditiadakan secara harfiah, arsitektur vernakular kontemporer adalah seni membangun guna menghadirkan arsitektur vernakular yang lebih baru dengan penyesuaian kondisi, teknologi dan perspektif saat ini.

Dalam konteks ini, kita telah mengidentifikasi fenomena dari kontemporer yang diterapkan pada vernakular oleh banyak arsitek ternama Asia. Kebanyakan menggunakan material lokal dan ragam hias dan aplikasi penyesuaian teknologi secara bersama-sama dengan menggunakan ide kontemporer kedalam ide awal, hubungan antar ruang dan kerumitan tampilan dengan syarat berdasar pada tradisi yang telah dimodernkan.

Arsitektur vernakular kontemporer dihadirkan untuk menghindarkan homogenitas atau keseragaman tipe arsitektur dari setiap tempat.

II.1.2. Prinsip Arsitektur Vernakular Kontemporer

Prinsip-prinsip arsitektur Vernakular Kontemporer antara lain:

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

Konsep perancangan arsitektur kontemporer, secara fundamental dapat dilakukan tanpa harus membawa aspek *place*, artinya setiap lokasi dapat diterapkan konsep-konsep arsitektur vernakular.

II.1.3. Karakteristik Arsitektur Vernakular Kontemporer

Untuk menemukan kerakteristik arsitektur vernakular kontemporer, perlu kita jabarkan terlebih dahulu karakteristik dari arsitektur vernakular dan arsitektur kontemporer. Seperti yang telah dijabarkan diawal, arsitektur vernakular juga diartikan sebagai arsitektur tradisional, maka dari itu karakteristik arsitektur vernakular adalah sebagai berikut:

- Tipe rumah panggung.

Sebagian besar rumah vernakular Indonesia kecuali rumah Jawa, Bali, Lombok dan Papua, menggunakan struktur rangka tiang kayu atau tipe rumah panggung sebagai upaya adaptasi dengan iklim dan geografi, menggunakan sistem sambungan tarik dan tekan (sistem pen) tanpa menggunakan paku dan sistem cros-log foundation (balok kayu yang saling tumpang tindih secara horizontal).

- Tiang bangunan mempunyai alas batu.

Tiang tidak ditanam didalam tanah, melainkan beralas batu sehingga lebih fleksibel ketika ada guncangan atau gempa.

- Lantai bangunan didukung oleh tiang dan balok kayu yang saling mengikat satu sama lain, biasanya tanpa menggunakan paku.

- Pemanjangan bubungan atap sering dengan sopi-sopi mencondong keluar. Seringklai pemanjangan dibuat lekukan sehingga menimbulkan daya tarik estetis. Dominasi atap tampak pada keseluruhan bangunan. Proporsi atap lebih besar dari pada badan dan kaki (bagian bawah) bangunan. Selain itu atap pelana (*saddle roof*) lebih umum digunakan.
- Memiliki ornamen pada dinding penutup atap (*gable end*) yang menyimbolkan status sosial, kekuasaan dan karakteristik budaya.

Sedangkan arsitektur kontemporer memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Penggunaan elemen kaca sebagai penutup ruang.
- Penggunaan bahan-bahan pabrikan sebagai bahan bangunan.
- Penggunaan ekspos struktur.
- Mengandung unsur komunikatif.
- Bahan dan elemen bangunan tidak selalu fungsional.

Dari penjabaran karakteristik kedua tipe arsitektur diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya arsitektur vernakular kontemporer memiliki karakteristik sesuai dengan arsitektur vernakular atau tradisional namun pada beberapa hal, baik secara konstruksional maupun material dapat disesuaikan dengan kondisi dan persepsi sekarang.

II.1.4. Konsep Arsitektur Vernakular Kontemporer

Salah satu cara dalam menciptakan sebuah arsitektur yang berkelanjutan adalah dengan cara tidak melupakan arsitektur tradisional atau vernacular, melainkan menggunakan arsitektur tradisional tersebut ke dalam rancangan arsitektur masa kini. Banyak cara atau strategi yang digunakan oleh arsitek sekarang dalam menghadirkan masa lalu ke dalam rancangannya dengan tujuan untuk mempertahankan budaya. Salah satunya dilakukan oleh William Lim dan Tan Hock Beng. Mereka menyusun suatu strategi dalam menggunakan tradisi masa lalu ke dalam rancangan arsitektur masa kini. Strategi tersebut menghasilkan 4 konsep arsitektur contemporary vernacular, yakni:

1. *“Reinvigorating tradition” – “evoking the vernacular” by way of “a genuine reinvigoration of traditional craft wisdom”.*

Menghidupkan kembali tradisi.

Membangkitkan kembali kekayaan yang dimiliki oleh arsitektur asli daerah (vernakular/traditional) dengan cara menghadirkan langgam vernakular secara utuh.

2. *“Reinventing tradition” – “the search for new paradigms”.*

Menciptakan kembali tradisi.

Pencarian paradigma baru dengan cara menggabungkan dengan yang vernakular/tradisional. untuk mencari paradigma baru dengan hibridisasi/persilangan dalam *sense* yang sama (Tzonis, 2001). Pada konsep reinventing tradition, prinsip desain berada pada tatanan sosial budaya, dengan peluang untuk memodifikasi ke arah fisik. Re-inventing pada konteks tertentu merupakan metode kreativitas desain yang mengarah pada konsep transformasi dengan metafora.

3. *“Extending tradition” – “using the vernacular in a modified manner”.*

Melanjutkan tradisi.

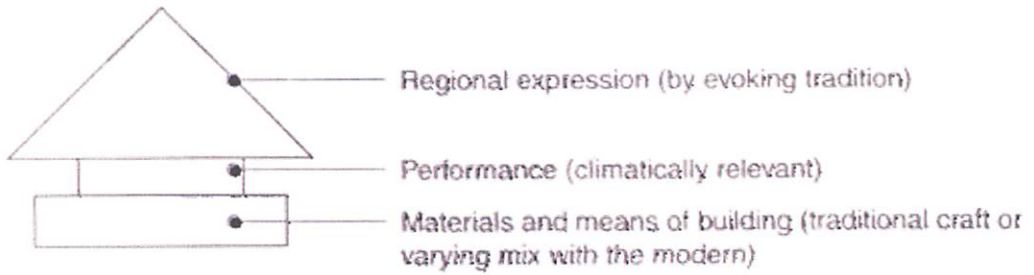
Menggunakan aturan-aturan tradisional/vernakular yang kemudian untuk digunakan pada perspektif, kebutuhan, serta pengalaman masa kini.

4. *“Reinterpreting tradition” – “the use of contemporary idioms” to transform traditional formal devices in “refreshing ways”.*

Menginterpretasikan kembali tradisi.

Menggunakan idiom-idiom kontemporer untuk menghidupkan kembali yang tradisional/vernakular. Inti dari konsep Reinterpreting Tradition adalah menginterpretasi ulang terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam arsitektur vernakular. Hasilnya bisa berupa *defamiliarisasi*, yaitu pengasingan bentuk, di mana dia ada tetapi tidak nampak ada.

Selain strategi-strategi tersebut, dalam penerapan arsitektur vernakular terhadap arsitektur kontemporer harus melihat pula dari 3 aspek dalam diagram di bawah ini.



- ***Regional expression – as a result of responding to needs related to the tropical climate***

Disebut juga “*grammar*” oleh Miles Dandy, merupakan hasil akhir desain yang mempertimbangkan iklim, sosial, budaya sebagai aspek-aspeknya serta penggunaan material yang sesuai, dan arti dari bangunan itu sendiri.

- ***Performance – in providing climatic comfort & convenience for social and cultural requirements***

Faktor sosial & budaya, termasuk di dalamnya adalah *lifestyle*, bagaimana suatu ruang digunakan & diterapkan, serta arti simbolis termasuk bentuk dan motif tradisional/religius.

- ***Materials and means of building – appropriate to the tropical zone***

Pertimbangan dalam penggunaan material adalah material yang ada dengan *maintenance* minimal, sedangkan dalam *means of building* mempertimbangkan badai, awan, banjir, elemen biologi, sistem struktur, dan metode konstruksi. (Philip, 2001)

Tradition and Modernity

Sebelum berangkat membahas bagaimana sebuah tradisi itu dihadirkan ke masa kini, kita lihat terlebih dahulu apa itu tradisi dan apa itu modernitas. Tan Hock Beng menyatakan bahwa hanya bila kita mengenali bahwa tradisi adalah suatu kekayaan yang dapat terus berkembang atau kita kembangkan, maka kita dapat menemukan / membuat keseimbangan antara identitas regional atau internasional (Tan Hock Beng, 1998).

Definisi tradisi antara lain:

- Berasal dari bahasa Latin “*tradotransdo* “ yang berarti ‘*to pass to one another*’,

- Edward Shils, melihatnya sebagai :

“...anything which is transmitted or handed down from the past to the present...”.

- Sedangkan Curtis, menyatakan :

“Tradition in the obvious sense of a visible past inheritance can only be partly helpful, for reality today is different...”

Dari beberapa definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa tradisi berarti sesuatu yang diwariskan, disampaikan, atau diberikan secara turun temurun dari masa lalu sampai masa sekarang dan dilakukan terus-menerus.

Sedangkan modernitas terlihat di barat sebagai proses transformasi histories dari Eropa dan kemudian di Amerika. Berdasar pada tradisi Greco-Roman dan perkembangan Middle Age, Renaissance, reformasi dan penerangan pada Revolusi Industri. Secara sejarah, baratlah yang membangkitkan dan mengembangkan ide dan esensi modernitas. Modernitas mengikutsertakan konsep kebebasan, hak manusia dan individualitas seperti demokrasi dan peraturan hukum (Lim, 2000).

Selama era kolonial, tradisi Asia membeku pada *ex-colonies* (masa sesudah berakhirnya kolonial). Lebih buruk lagi mereka terkadang memodifikasi atau menambahkan tradisi tersebut dengan campur tangan untuk memuaskan fungsi, makna atau ekspresi estetika dari master kolonial (Lim, 2000).

Banyak negara Asia mengalami langkah-langkah peperangan dengan modernitas. Dengan latar belakang sejarah yang berbeda dan pengalaman budaya, Asia harus mengalami penderitaan dalam usahanya menuju modernitas. Untuk menyatukan masa lalu sebagai tradisi hidup dalam masyarakat sekarang adalah pengalaman intelektual yang menyakitkan. Tapi bagaimanapun juga, ini merupakan proses yang tidak bisa dihindari (Lim, 2000).

Negara-negara dengan tradisi budaya yang kental harus menjalani perjuangan yang panjang untuk menerima modernitas sesuai dengan istilah mereka sendiri. Sebagai contoh, transformasi menuju modernitas di Cina dan

Jepang harus dimodifikasi menjadi gabungan antara konsep modernitas dengan karakteristik Cina atau Jepang (Lim, 2000).

Cara menggabungkan konsep modernitas dengan karakteristik tradisi budaya setempat telah disebutkan di atas sesuai dengan strategi yang disebutkan oleh Tan Hock Beng.

Keberlanjutan tradisi lokal ditimbulkan dengan mengutip secara langsung dari bentuk dan fitur sumber-sumber masa lalu. Arsitek yang melakukan hal itu tidak diliputi oleh masa lalu. Malah, mereka menambahkannya secara inovatif (Beng, 1998).

Menurut David Lowenthal "... tidak ada yang salah dengan manipulasi semacam itu: kesulitan timbul hanya jika sesuatu dari masa lalu mendorong kita untuk menyatakan bahwa kita menyegarkan kembali masa lalu. Kegunaan masa lalu sesuai dalam banyak sisi. Ini adalah fleksibilitas masa lalu yang membuatnya berguna dalam meningkatkan sense kita akan diri kita sendiri: interpretasi kita tentangnya merubah keserasian akan perspektif dengan kebutuhan masa kini dan masa datang." (Beng, 1998).

Percobaan melebur masa lalu dengan penemuan baru seringkali menghasilkan eklektisisme. Pendekatan ini telah diistilahkan sebagai "*modern regionalism atau regionalist modernisme*". Arsitek mencari solusi yang sesuai dengan kompleksitas kontemporer, menggunakan teknologi yang tersedia (Beng, 1998).

II.1.4. Contoh Aplikasi Konsep Arsitektur Vernakular Kontemporer

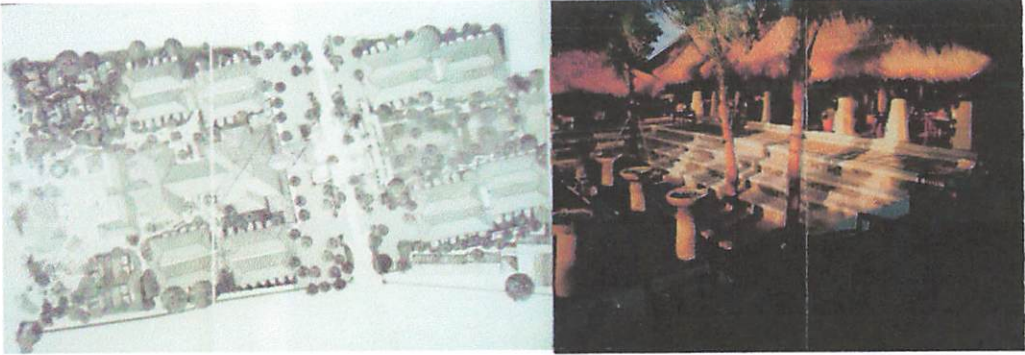
Munculnya teori arsitektur vernakular kontemporer oleh Tan Hock Beng ini karena di berbagai negara Asia yang terkenal dengan keragaman dan keunikan vernakularnya hadir karya-karya arsitektur vernakular dengan wajah baru karena tuntutan kondisi jaman. Berikut adalah contoh arsitektur yang berbasic pada arsitektur vernakular yang telah dikontemporerkan sesuai dengan teori dari Tan Hock Beng:

a. Konsep *Reinvigorating Tradition*

Nama Proyek : Novotel Hotel

Lokasi : Benoa, Bali

Arsitek : Bunanag Architects, Thailand



Gb. 2.1. Siteplan Novotel Hotel Bali

Konsep novotel hotel ini mengadopsi tatanan arsitektur tradisional bali namun fungsi bangunannya dibuat berbeda. Bangunannya sendiri masih memakai bentukan asli rumah tradisional bali. Bahkan bahan bangunannya juga didominasi bahan lokal yang biasa dipakai di rumah tradisional bali. Namun proporsi bangunan sedikit berubah karena penyesuaian fungsi bangunannya.



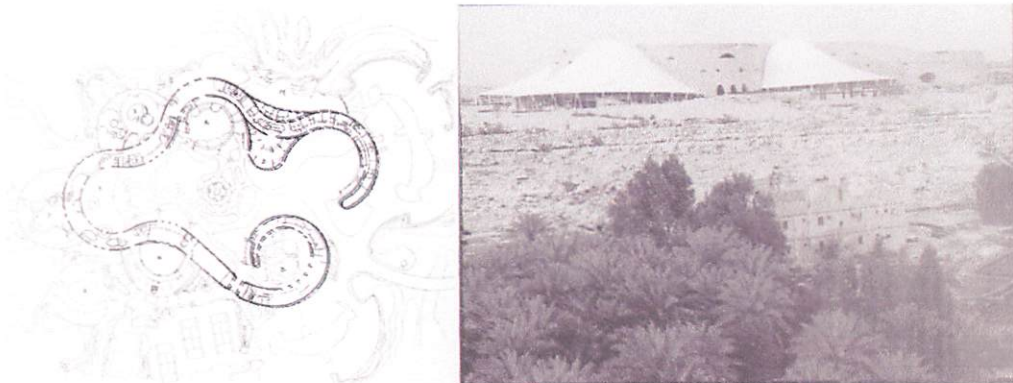
Gb. 2.2. Interior dan eksterior Novotel Hotel Bali

b. Konsep *Reinventing Tradition*

Nama Proyek : Tuwaiq Palace

Lokasi : Riyadh – Arab Saudi

Arsitek : Atelier Frei Otto, Buro Happold dan Omrana

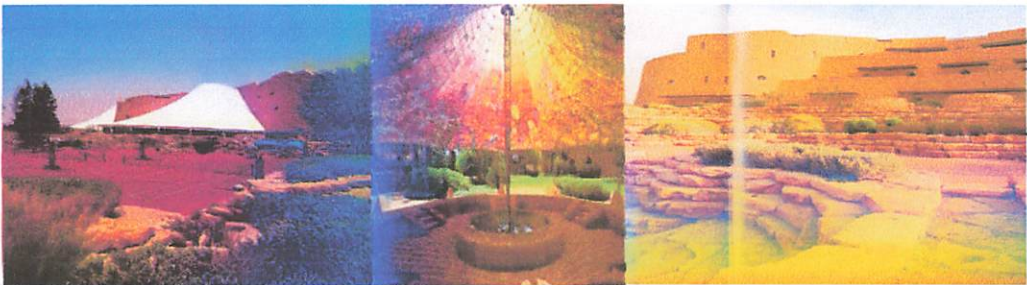


Gb. 2.3. Layoutplan dan tampak Tuwaiq Palace

Geometri dari denah bangunan yang ‘berbentuk garis lengkung’ (perimeter sinus), merupakan simbol dari masyarakat tradisional yang hidup dipadang pasir yang melakukan perjalanan jauh dan berhenti mendirikan tenda-tenda serta api unggun, Bentuk geometri perimeter sinus ini juga merupakan interpretasi dari bentuk segi empat memanjang dan bentuk geometri dari rumah tenda, demikian juga pada daerah ‘cekungan’ diisi dengan ruang yang bergeometri bersumber pada geometri rumah tenda namun tidak penuh. Sebuah cerminan sosial budaya yang diinterpretasikan sehingga menghasilkan ciri baru.

Bangunan dibangun di dataran tinggi berkapur dengan iklim panas kering. Kondisi ini diinterpretasikan dalam konsep bangunan maupun tata massanya. Konsep menggunakan bangunan yang berteras dengan sebuah halaman, dan tatanan ‘jari’ tidak teratur yang menyebar dari inti. Sehingga gabungannya menghasilkan bentuk yang tidak teratur (non reguler), yaitu merupakan gabungan platform, gua dan dinding perimeter sinus. Ini merupakan sebuah interpretasi dengan menggunakan idiom-idiom baru. Bentuk bangunannya merupakan perpaduan antara:

- Bentuk benteng : cerminan sosial budaya masyarakat tertutup dan iklim panas kering
- Bentuk tenda : cerminan sosial masyarakat yang memiliki mata pencaharian pedagang (musyafir) dengan tenda dan api unggunnya.



Gb. 2.4. Landscaping Tuwaiq Palace

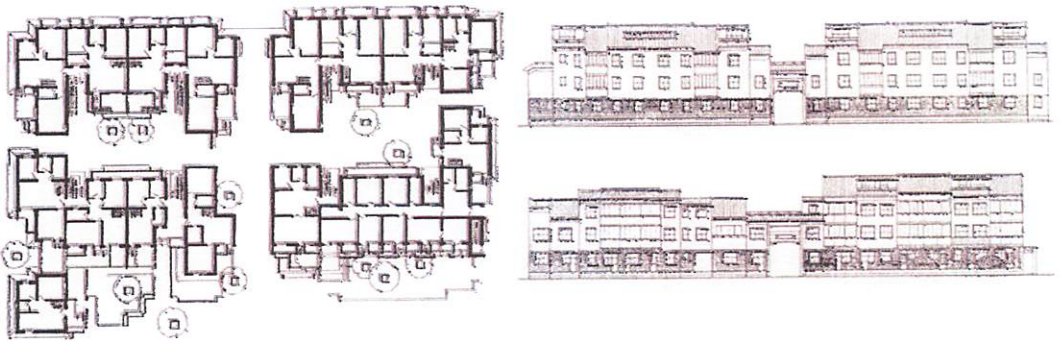
c. Konsep *Extending Tradition*

Nama Proyek : Beijing Ju'er Hutong

Lokasi : Beijing, China (1987)

Arsitek : Wu Liangyong

Rancangan Beijing Ju'er Hutong yang baru diletakkan di sekitar pohon yang sudah ada sebelumnya. Wu Liangyong menggunakan pohon-pohon tersebut sebagai fokus *courtyard* yang baru (Beng, 1998). Dari sini dapat dilihat bahwa bangunan ini didirikan tanpa merusak alam yang ada sebelumnya, bahkan memanfaatkannya sebagai fitur yang mendukung bangunan. Penyesuaian layoutnya dengan kebutuhan masa kini tidak merusak alam sama sekali.



Gb. 2.5. Floorplan dan tampak Ju'er Hutong

Ju'er Hutong Courtyard Housing di Beijing mencoba mentransformasikan bentuk vernakular menjadi bentuk yang dapat diterima dalam kebutuhan saat ini. proyek ini adalah untuk menemukan cara baru meng-*upgrade* lingkungan fisik untuk menggabungkan kepentingan kehidupan modern untuk keberlanjutan budaya di dalam kota historis.



Gb. 2.6. Courtyard dari Ju'er Hotung

Proyek ini untuk mencari *prototype courtyard* yang baru yang mengkombinasikan persyaratan modern dengan penghormatan kepada struktur yang lama. Bangunan lama yang hanya memiliki 1 lantai dikembangkan strukturnya menjadi 2 atau 3 lantai. Hal ini disebabkan karena jumlah penduduk yang semakin banyak. Bila masalah jumlah penduduk ini

diselesaikan dengan pembangunan apartemen, maka dikhawatirkan lingkungan hijau akan hilang. Diharapkan dengan 2 atau 3 lantai, *courtyard house* bisa menampung kepadatan penduduk dan lingkungan yang hijau tetap bisa dijaga. Detail bangunan memaksimalkan ventilasi dan pencahayaan alami. Material yang digunakan sederhana.

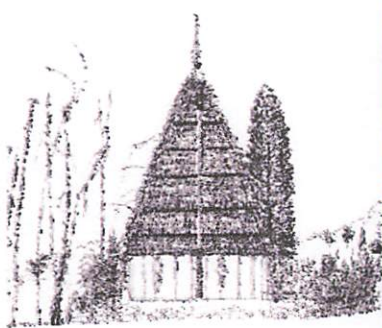
d. Konsep *Reinterpreting Tradition*

Nama Proyek : Jean-Marie Tjibaou Cultural Center

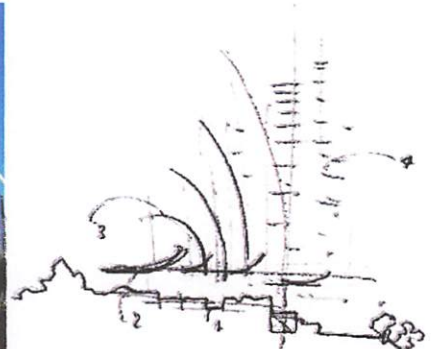
Lokasi : Noumea, New Caledonia

Arsitek : Renzo Piano

Tjibao Cultural Center adalah pusat kebudayaan yang dibangun oleh pemerintah Prancis di Caledonia sebagai apa yang disebut oleh Coleman - proyek penebusan dosa kolonial-. Pusat kebudayaan ini dibangun untuk mengenang jasa pahlawan revolusi Jean Marie Tjibao yang meninggal dalam peperangan dengan penjajah Prancis. Disatu sisi proyek ini memiliki kompleksitas rancangan dimana sebagai sebuah pusat kebudayaan maka seharusnya bangunan dirancang adalah derivasi langsung dari budaya setempat, sementara dalam kasus ini Piano tidak mau dengan gegabah melakukannya. Biar bagaimanapun juga proyek ini didanai oleh pemerintah Prancis, menurut Piano, tindakan konservasi yang berujung pada mereplikakan arsitektur tradisional suku Kanak sebagai penduduk asli akan menyinggung pihak Prancis sebagai owner proyek. Dan hal ini dianggap oleh Piano secara profesional tidak etis.



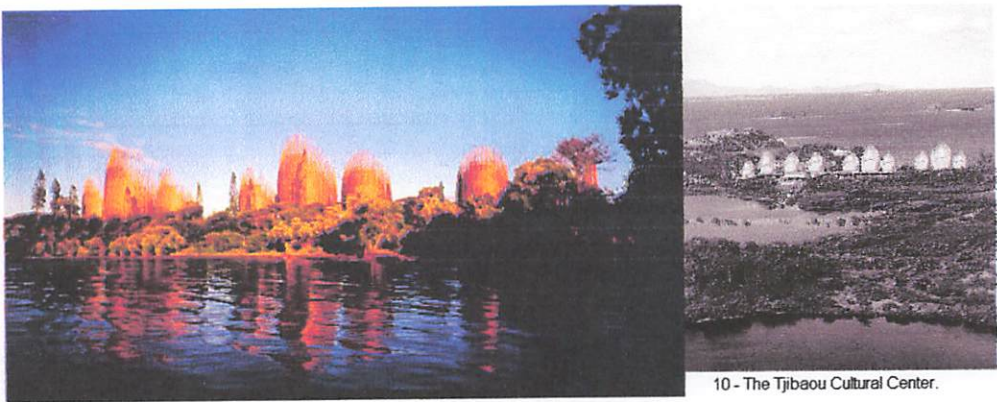
9 - A Sketch of a Traditional Kanak Hut.



2 - Renzo Piano's Parti for Tjibao Cultural Centre

Gb. 2.7. Konsep design Renzo Piano untuk Tjibao Cultural Center

Dalam fase awal perancangan, Piano memunculkan pemikiran dimana materi fisik yang dimunculkan arsitektur tidak boleh bertentangan dengan pesan idealisme yang dibawa oleh bangunan yang akan dirancang. Sebuah bangunan yang didedikasikan untuk seorang pahlawan revolusi tidak bisa secara serta merta mereplikakan secara sempit budaya tradisional daerah yang bersangkutan sekalipun fungsi bangunan yang dirancang adalah sebuah pusat kebudayaan. Revolusi adalah sesuatu yang progresif, sesuatu yang mengandung sifat perubahan, karenanya ia tidak boleh diejawantahkan dengan metode replikasi atau konservasi sempit. Hal ini sangat mirip dengan kasus perancangan Museum Tsunami di Nanggroe Aceh Darussalam yang hingga bahasan ini telah membawa begitu banyak unsur perancangan. Satu karakter tidak diwadahi akan mempengaruhi keseimbangan idealisme bangunan yang akan dirancang.



Gb. 2.8. Jean Marie Tjibaou Cultural Center

Dalam rancangannya, Renzo Piano menawarkan konsep reinterpretasi budaya sebagai sebuah jalan tengah. Memberikan ruang untuk mempersepsikan ulang sejarah atau budaya adalah jalan tengah antara revolusi dan Cultural Center. Konsep ini dilakukan dengan mereinventasikan secara hati-hati rumah tradisional Kanak kedalam bentukan 10 pelingkup bangunan berskala gigantis. Dalam rancangan pusat budayanya sendiri, Piano justru menerapkan arsitektur modern biasa, seperti layaknya arsitektur-arsitektur pusat budaya lainnya, dengan alasan kemudahan operasional paska huni bangunan. Secara konservatif ia hanya mempertahankan hirarki pola tata masa tradisional Kanak pada konsep penataan kawasan. Akan tetapi dengan

hadirnya obyek reinterpretasi rumah adat Kanak Piano berhasil memunculkan ruh tradisional di dalam fisik bangunan yang serba modern. Dan menurut Coleman ukurannya yang gigantis adalah salah satu alasannya.

Reinterpretasi budaya dilakukan oleh Renzo Piano dengan melakukan pengolahan bahan untuk mencapai batas kekuatan maksimal. Lalu dengan mengolah alat-alat sambungan Piano bermain dengan sudut-sudut kompleks dan permainan lengkung yang tidak lazim ditemui di hasanah arsitektur tradisional Kanak. Dengan skala yang sangat besar, Piano pun berhasil memunculkan unsur progresifitas sebuah gerakan revolusi dalam bangunan yang notabene berfungsi sebagai pusat kebudayaan. Bangunan inipun dianggap berhasil memunculkan dialog antara Kanak dan Perancis.

II.2. Arsitektur Vernakular Indonesia Timur

II.2.1. Wilayah Indonesia Timur

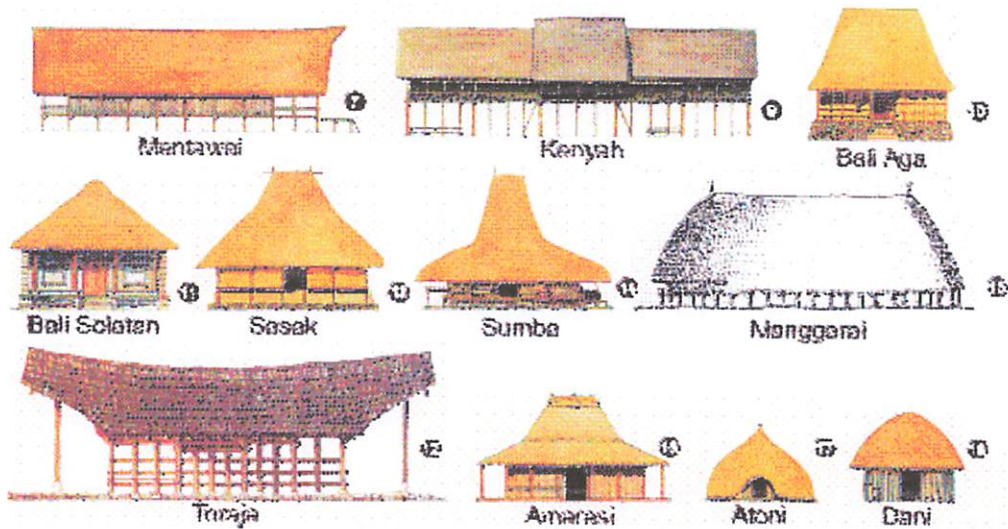
Penyebutan kawasan Indonesia Timur disini mengarah pada wilayah Indonesia belahan timur sesuai dengan GBHN 1993, yaitu wilayah pulau Sulawesi, Maluku, Papua dan kepulauan sunda kecil kecuali Bali. Dari Beberapa wilayah tersebut tentunya tiap daerah memiliki arsitektur vernakular.

II.2.2. Tipe Arsitektur Vernakular Indonesia: Keberagaman dan Kesamaannya

Indonesia Timur adalah wilayah di Indonesia dengan ratusan etnis yang mana setiap etnis memiliki kekhususan budaya tersendiri, sehingga terdapat pula ratusan tipe rumah vernakular di Indonesia Timur. Dari semua tipe tersebut, terdapat beberapa tipe yang memiliki keunikan dan karakteristik yang sangat kuat seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.



Gb. 2.9. Peta Sebaran Arsitektur Vernakular Indonesia Timur



Gb. 2.10. Macam Ragam Arsitektur Vernakular Indonesia Timur

Dari keberagaman arsitektur vernakular Indonesia Timur, jika ditelusuri terdapat kesamaan dari keberagaman tersebut yang berasal dari akar yang sama yaitu budaya Austronesia. Bahkan kesamaan dari keberagaman itu juga nampak dari pada arsitektur non-austronesia seperti Papua. Kesamaan ciri-ciri arsitektur vernakular Indonesia Timur yang juga merupakan ciri dari arsitektur austronesia :

- Tipe rumah panggung

Sebagian besar rumah vernakular Indonesia kecuali rumah Jawa, Bali, Lombok dan Papua, menggunakan struktur rangka tiang kayu atau tipe rumah panggung sebagai upaya adaptasi dengan iklim dan geografi, menggunakan sistem sambungan tarik dan tekan (sistem pen) tanpa menggunakan paku dan sistem cros-log foundation (balok kayu yang saling tumpang tindih secara horizontal).

- Tiang bangunan mempunyai alas batu. Tiang tidak ditanam didalam tanah, melainkan beralas batu sehingga lebih fleksibel ketika ada guncangan atau gempa.

- Lantai bangunan didukung oleh tiang dan balok kayu yang saling mengikat satu sama lain, biasanya tanpa menggunakan paku.

- Pemanjangan bubungan atap sering dengan sopi-sopi mencondong keluar. Seringklai pemanjangan dibuat lekukan sehingga menimbulkan daya tarik estetis. Dominasi atap tampak pada keseluruhan bangunan. Proporsi atap lebih besar dari pada badan dan kaki (bagian bawah) bangunan. Selain itu atap pelana (*saddle roof*) lebih umum digunakan.

- Memiliki ornamen pada dinding penutup atap (*gable end*) yang menyimbolkan status sosial, kekuasaan dan karakteristik budaya.

II.2.3. Pola Perkampungan

Ditinjau dari fungsinya, bangunan vernakular Indonesia umumnya terdiri dari tiga bagian ; rumah tinggal, bale adat atau ruang pengadilan atau ruang musyawarah, dan lumbung. Letak ketiga bangunan tersebut bisa saling berhadapan seperti halnya yang terjadi di perkampungan Toraja. Perkampungan dengan pola konsentris terdapat di Flores dan Sumba. Tantanan perkampungan seperti ini memiliki bagian tengah yang dianggap sakral dan penting, misalnya ruang terbuka (tempat berkumpul), batu megalith, tugu atau kuburan para nenek moyang. Orientasi dari barisan rumah menghadap ke titik tersebut yang terdiri dari beberapa layer berdasarkan hierarki atau kedudukan dari status sosial masyarakat. Secara evolusi beberapa kampung memiliki pola gabungan dari linear dan konsentris yang sering disebut dengan *compound type*. Pola perkampungan dan perletakan rumah pimpinan menandakan sistem sosial dan kekuatan masyarakat yang mendiaminya. Kampung dengan pola konsentris menyimpulkan penerapan sistem pemerintahan pada kekuatan tunggal yang memusat. Terdapat strata sosial agak kompleks dengan kekuatan terpusat pada satu orang, grup atau kelompok. Semetara, kampung dengan pola linear menggambarkan demokrasi dari distribusi kekuasaan dengan strata sosial lebih sederhana. Selain kedua tatanan tersebut, ada juga yang disebut dengan pola menyebar (*scattered type*) atau *disperse settlement pattern*. Pola perkampungan ini seringkali menggambarkan persamaan struktur sosial (*less stratified social structure*) dan kelompok masyarakat yang lebih kecil, bahkan seringkali mencerminkan kehidupan yang berpindah-pindah sebagai akibat dari pergantian sistem bercocok tanam.

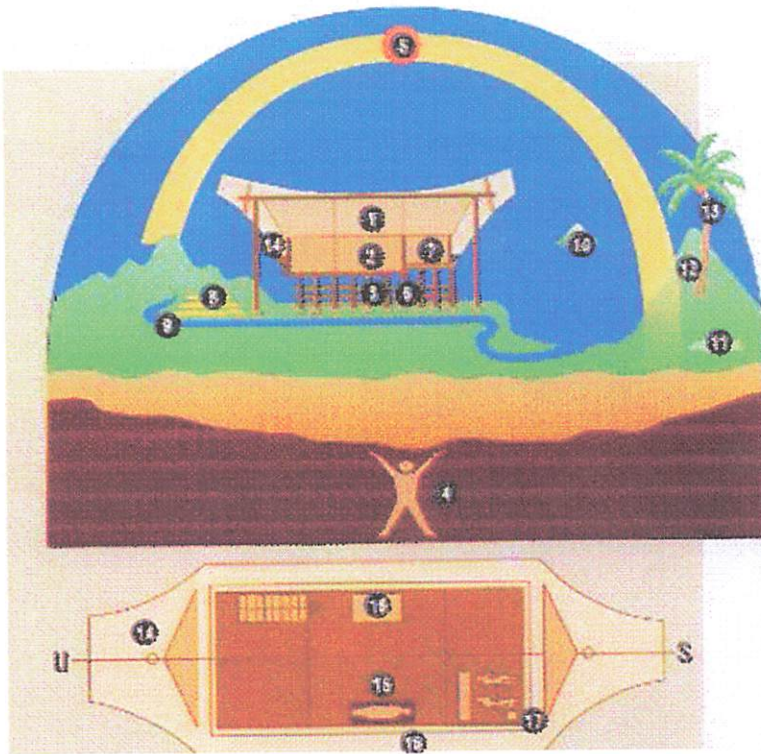
II.2.4. Rumah dan Tataan Ruang

Secara vertikal, pembagiann ruang terdiri dari bagian atas, tengah dan bawah, dengan bagian atas sebagai ruang yang paling sakral sehingga barang-barang yang dianggap keramat disimpan di dalam ruang atas ini. Ruang tengah, adalah untuk kehidupan manusia dan ruang bawah adalah untuk binatang ternak atau gudang. Pembagian atas tiga bagian ini (*tripatite*) dipengaruhi oleh kondisi alam dan kosmologi dari masyarakatnya. Umumnya masyarakat primitif memiliki kepercayaan terhadap pembagian dunia atau alam ke dalam tiga bagian yaitu dunia atas sebagai tempat para dewa, dunia tengah bagi kehidupan manusia, dan dunia bawah bagi roh-roh jahat. Dari segi bentuk dan morfologi ruang, umumnya rumah vernakular di

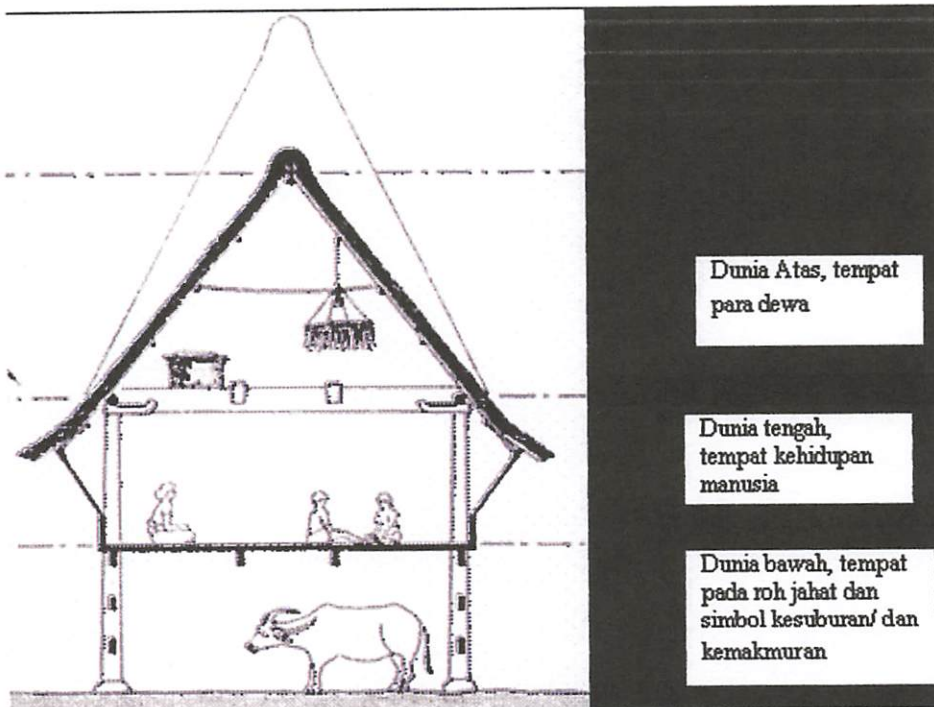
Indonesia terdiri dari persegi panjang dan bujur sangkar seperti halnya rumah Sumba. Namun ada juga yang menggunakan bentuk lingkaran dan elips seperti rumah di Nias Utara, Lombok dan Papua. Bentuk dan organisasi ruang bergantung kepada kebiasaan dan adat istiadat setempat. Beberapa rumah vernakular Indonesia merupakan tipe rumah komunal artinya terdapat beberapa keluarga yang memiliki kekerabatan dengan beberapa generasi yang berbeda, tinggal dalam satu rumah besar seperti rumah Lio (Flores) dan Sumba. Keluarga tersebut menempati masing-masing ruang dengan masing-masing letak yang telah disepakati, ada yang hanya dibatasi oleh dinding ada pula yang dibatasi oleh perbedaan tinggi lantai, alas (tikar) saja. Ruang-ruang tersebut dihubungkan oleh ruang bersama. Umumnya dalam satu rumah terdapat pemimpin sebagai kepala suku mendiami salah satu ruang yang dianggap paling utama.

II.2.5. Simbolisasi

Selain itu, rumah juga dianggap sebagai perwujudan jagad kecil dari jagat raya. Rumah adalah tempat kelahiran, perkawinan dan kematian. Seringkali upacara yang berhubungan dengan ketiga hal tersebut dikaitkan dengan arah mata angin dan pergerakan matahari. Sehingga unsur kejagadan ini menciptakan tatanan upacara yang mengatur kegiatan di dalam rumah. Sebagai contoh timur dianggap serupa dengan hal-hal memberi kehidupan dan barat identik dengan kematian; maka wanita melahirkan ditempatkan di bagian timur rumah dan orang meninggal ditempatkan dibaringkan di bagian barat. Dalam sisi tegak, pembagian ruang dalam rumah sebagai jagad kecil merefleksikan pembagian ruang dalam alam semesta. Sebagian besar masyarakat tradisional Indonesia membagi alam kedalam tiga bagian; dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah. Kosmologi ini juga mempengaruhi pembagian ruang dalam rumah ; ruang dibawah atap disamakan dengan alam dewa dan leluhur, lantai mewakili dunia biasa pengalaman sehari-hari dan ruang kosong dibawah rumah dihubungkan dengan alam baka yang dihuni oleh roh jahat, jiwa orang mati dan hal-hal gaib lainnya. Pembagian ini sangat jelas terlihat pada rumah-rumah di Tongkonan di Toraja, Sulawesi dan beberapa rumah Sumba di Nusa Tenggara.



Gb. 2.11. Konsep Rumah Tongkonan



Gb. 2.12. Konsep Rumah Sumba

Dalam masyarakat tradisional, selain pembagian rumah yang dikaitkan dengan simbol sebagai jagad kecil, arah kejagadan rumah sesuai dengan penataan ruang perlambang lain, seperti pembagian dengan konsep berdasar gender serta

gagasan mengatur perilaku pria dan wanita. Seringkali wanita dikaitkan dengan bagian dalam atau belakang rumah, dan pria serupa dengan bagian depan atau luar rumah.

BAB III

TINJAUAN OBYEK

III.1. Gambaran Umum

IV.1.1. Definisi Judul

Ditinjau dari segi tata bahasa, "Pusat Komunitas Indonesia Timur" memiliki pengertian:

- **Pusat (Center),** adalah :

- Dalam oxford dictionary diartikan sebagai:

Noun 1. the point that is equally distant from every point on the circumference of a circle or sphere; 2. the point from which an activity or process is directed, or on which it is focused; 3. a place or group of buildings where a specified activity is concentrated.

Kata benda 1. Titik yang memiliki jarak sama dari setiap titik pada keliling lingkaran atau bidang; 2. Titik dari berbagai aktifitas atau proses yang tengah berlangsung atau yang difokuskan; 3. Sebuah tempat atau kelompok bangunan yang digunakan sebagai tempat kegiatan tertentu.

Verb 1. occur mainly in or around (a specified place); 2. place in the middle.

Kata kerja 1. Perihal yang diutamakan (sebuah tempat khusus); 2. Tempat yang berada di tengah-tengah.

- *A place information which an interest, activity or purpose is centered.* Yang artinya, sebuah tempat informasi yang mana kesenangan, aktifitas atau kepentingan dipusatkan. (The webmaster reference dictionary of english language, USA : Publisher United Guild, 1983 vol 1)
- *A place concentrated activity or influence.* Yang artinya, tempat yang penuh dengan aktifitas dan pengaruh. (The hetigana dictionary of english language, New York : Mc. Graw-Hill, International Book Company, 1975)

- Suatu tempat sebagai pokok pangkal tumpuan berbagai urusan, suatu tempat dimana semua kepentingan, aktifitas atau tujuan terkumpul.
- **Komunitas (Community),** adalah :
 - Dalam oxford dictionary diartikan sebagai:
Noun 1. a group of people living in the same place or having a particular characteristic in common; 2. the condition of sharing or having certain attitudes and interests in common; 3 Ecology a group of interdependent plants or animals growing or living together in natural conditions or occupying a specified habitat.
Kata benda 1. Sekelompok orang yang tinggal di tempat yang sama atau persamaan karakter di tempat yang sama; 2. Kondisi berbagi atau memiliki persamaan sifat dan keinginan di tempat yang sama; 3. Ekologi, sekelompok hewan atau tumbuhan yang saling ketergantungan dalam pertumbuhan dan perkembangan di alam atau di habitat tertentu.
 - Dikutip dari situs wikipedia.org, komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak".
- **Pusat Komunitas (Community Center)**
 - Pusat komunitas adalah fasilitas publik yang beranggotakan komunitas tertentu sebagai sarana pertemuan untuk berbagai aktivitas, kegiatan sosial, informasi publik dan untuk tujuan lainnya. Pada umumnya dibuka untuk semua komunitas atau untuk komunitas tertentu. Sebagai contohnya adalah pusat komunitas kristiani, pusat komunitas islam, pusat komunitas yahudi, dll (en.wikipedia.org).

- Sebuah tempat dimana orang-orang dari kelompok tertentu dapat bertemu untuk melakukan kegiatan sosial, kelas pendidikan, atau aktivitas rekreasi.

- **Indonesia Timur**

Berdasarkan Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN) 1993, kawasan Indonesia Timur meliputi Sulawesi, Maluku, Irian/Papua, Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur.

- **Malang**, adalah :

Sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan *kota pelajar*.

- Dengan demikian, **Pusat Komunitas Indonesia Timur di Kota Malang**, adalah :

Sebuah tempat kegiatan yang berfungsi sebagai pusat untuk berkumpul dan bertemunya kelompok orang yang berasal dari kawasan Sulawesi, Maluku, Papua dan Nusa Tenggara yang berada dan sedang tinggal di kota Malang.

III.2. Pemahaman Obyek

III.2.1. Komunitas

Berbicara mengenai komunitas, setidaknya terdapat tiga pertanyaan penting. *Pertama*, apa hakikat komunitas?, *Kedua* kenapa seseorang memerlukan adanya komunitas?, *Ketiga* apakah sebenarnya peran komunitas jika dibandingkan dengan peran individu dan negara?. Barangkali sebagian dari kita menganggap pertanyaan tersebut hanya bersifat akademik dan tidak banyak berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Namun jika kita kaji secara mendalam, ternyata kata '*community*' masih banyak diperdebatkan.

Dalam pendekatan *argumentasi ontologis*, setidaknya ada dua perspektif yang berbeda mengenai definisi hakikat komunitas. Argumen pertama mengatakan bahwa komunitas pada dasarnya merupakan asosiasi kooperatif dari individu-individu yang terikat melalui suatu kontrak sosial

(*social contract*)¹. Perspektif ini, individu diposisikan lebih superior dari pada komunitas, manusia adalah makhluk individualistik. Manusia modern tidak membutuhkan komunitas sebagaimana yang ada pada masyarakat tradisional, ia bisa menjadi anggota komunitas sesuai dengan kebutuhan masing-masing dan sewaktu-waktu bisa keluar masuk antar komunitas satu dengan lainnya. Hal ini disebabkan karena *sense of belonging* manusia modern terhadap komunitasnya sangatlah rendah, penguatan rasa komunitas tidak dilihat sebagai suatu tujuan, ia akan menjalankan kewajiban sosialnya yang selalu dipandang dari sisi untung rugi kepentingan individu. Oleh karena itu ada kecenderungan manusia modern merasa kesepian dalam keramaian, merasa terasing dengan kerabatnya sendiri, terpenjara oleh dunia serba bebas yang sesungguhnya memberikan kenikmatan semu, terbelenggu dan menjadi budak oleh ciptaannya sendiri yaitu raksasa teknologi modern melalui mekanisasi, otonomisasi dan standarisasi. Manusia digambarkan sebagai menderita kesepian yang amat sangat, menderita *Angst* kata Kierkegaard, mengalami kesendirian, kebosanan, kesia-siaan².

Sementara itu, pandangan yang lain melihat komunitas adalah suatu entitas organik dimana individu-individu berperan sebagai kandungannya (*ingredients*)³. Individu tidak dapat menjadi manusia seutuhnya tanpa menjadi bagian/anggota suatu komunitas. Argumentasi ontologis ini selaras dengan pandangan aristoteles. Menurut aristoteles, manusia adalah *zoon politicon* yaitu makhluk sosial yang hanya menyukai hidup bergolongan atau sedikitnya mencari teman untuk hidup bersama lebih suka dari pada hidup sendiri⁴. Sebagai anggota komunitas tentunya akan lebih mendahulukan kepentingan bersama dari pada kepentingan individu. Individu tidak hanya memiliki hak akan tetapi juga kewajiban sebagai anggota komunitas atau dengan kata lain dalam setiap hak terkandung kewajiban (*rights come with responsibilities*). Sedemikian tingginya rasa kepemilikan komunitas sehingga sesama anggota komunitas terdapat satu perasaan yang disebut *community sentiment*. Community sentiment memiliki tiga ciri penting (Tonny 2003 : 23) yaitu 1) *Seperasaan*, sehingga orang yang tergabung didalamnya menyebut dirinya “kelompok kami” ; 2) *Sepenanggungan*, dimana setiap individu

** [1] Wicaksono Sarosa. Info URDI Vol 16 “Memahami Hakikat Komunitas”, hal 1

** [2] Kuntowijoyo. *Paradigma Islam*, hal 162

** [3] loc.cit,

** [4] Shadily, hal 39

sadar akan peranannya dalam kelompok dan keadaan masyarakat sendiri memungkinkan peranannya dalam kelompok dijalankan ; 3) ***Saling memerlukan***, individu yang tergabung dalam suatu komunitas merasa dirinya tergantung pada komunitasnya⁵.

Secara etimologi, kata komunitas (*community*) berakar dari bahasa latin yaitu '*cum*' (besama-sama, diantara satu dengan lainnya) dan '*munus*' (pemberian, memberi, berbagi). Dan secara terminologi, komunitas adalah sebuah entitas organik yang terdiri atas sekumpulan individu-individu dengan kesamaan identitas tertentu (*unifying traits*) seperti kesamaan geografis tempat tinggal, ideologi atau agama, kepentingan/kebutuhan/aspirasi, hobby, minat dan bakat serta profesi. Dengan demikian komunitas merupakan konsep yang mengandung unsur berbagi (*sharing*) dan kesamaan identitas tertentu (*unifying traits*).

Wilkinson (1972) seperti dikutip oleh Fredian Tonny (203 : 63) mengatakan bahwa pembangunan komunitas adalah⁶ :

“sebuah upaya perubahan yang positif dan sengaja (purposive) yang dilakukan atau dikembangkan oleh para anggota sebuah komunitas..... Dimana mereka menyusun rencana serta menentukan arah perubahan menurut keyakinan dan persepsi mereka sendiri..... dan perubahan itu diyakini sebagai perbaikan (improvement)..... dan layaknya membangun sebuah bangunan, maka upaya perbaikan tersebut utamanya diarahkan kepada perbaikan dan pengokohan struktur-struktur penopang komunitas yang bersangkutan”.

Dan untuk menggambarkan peran negara, komunitas dan individu adalah sebagai berikut (dikutip dari tulisan Wicaksono Sarosa⁷) :

1. Statisme/ Sosialisme Radikal

- a. Negara adalah entitas berdaulat yang tahu apa yang baik dan yang buruk bagi masyarakat secara keseluruhan
- b. Komunitas adalah suatu unit administratif yang menjalankan kebijakan negara dalam menyediakan kebutuhan anggotanya
- c. Individu adalah anggota komunitas dan warga negara yang harus tunduk pada hukum dan peraturan yang ada

** [5] Anwar Sitepu. *Pembangunan Komunitas Peduli Anak di Kampung Belakang*, hal 4

** [6] Ibid

** [7] Lihat tulisan “*Memahami Hakikat*” oleh Wicaksono Saroso, Info URDI Vol 16, hal 2.

Wicaksono Sarosa adalah peneliti senior URDI dan salah satu penandatangan-usulan “*The Responsive Communitarian Platform: Rights and Responsibilities*”

2. Liberal-Komunitariansme

- a. Negara harus berkerja sama dengan komunitas dan individu warga negara untuk memastikan bahwa kebutuhan dasar warga negara terpenuhi
- b. Komunitas adalah entitas organik yang dibutuhkan oleh anggotanya, dan jika berfungsi dengan baik akan mengurangi kebutuhan akan intervensi negara dalam kehidupan individu dan komunitas
- c. Individu adalah anggota komunitas dan warga negara yang memiliki hak-hak azazi maupun kewajiban-kewajiban sosial

3. Libertarian/ Individualism Radikal

- a. Tugas negara adalah melindungi hak-hak azazi individu warga negara
- b. Komunitas adalah asosiasi dari individu-individu melalui suatu kontrak sukarela untuk memfasilitasi pemenuhan kebutuhan anggotanya
- c. Individu mempunyai hak yang lebih superior dalam memenuhi kebutuhannya. Tanggung jawab diserahkan pada tiap-tiap individu

Selanjutnya kata '*pelajar*' adalah merupakan entitas sosial yang hidup dalam lingkungan yang kondusif dan ilmiah, ia adalah kaum atau generasi muda yang terdidik dan terpelajar. Di dalam Falsafah Gerakan Pelajar Islam Indonesia (PII), kata '*pelajar*' diinterpretasikan menjadi tiga hal yaitu *pertama*, pelajar sebagai entitas sosial, *kedua* pelajar sebagai subyek pendidikan, kebudayaan dan subyek transformasi pendidikan dan kebudayaan serta ketiga kepelajaran sebagai intelektualisme.

Pada hakikatnya pelajar sebagai entitas sosial, sesungguhnya mengandung makna sosial dan politis. *Pertama*, pelajar merupakan representasi dari lapisan sosial yang berjumlah massa sangat besar⁸. Oleh karena jumlahnya yang begitu besar, keberadaan pelajar harus menjadi realitas yang diperhitungkan dalam pengambilan kebijakan sosial (*public policy making*) dibidang-bidang terkait⁹. *Kedua*, pelajar merupakan gambaran dari generasi pemimpin umat dan bangsa pada masa yang akan datang¹⁰.

** [8] Kumpulan Keputusan dan Ketetapan Muknas ke-25 PII "*Falsafah Gerakan*", hal 143

** [9] Ibid

** [10] Ibid

Secara politis, keberadaannya mewakili komunitas yang terdidik dan relatif berperadaban¹¹.

Pelajar sebagai subjek pendidikan, artinya proses pembelajaran untuk melakukan rekayasa peradaban dapat dilakukan dengan konsep pendidikan yang mendewasakan yaitu memunculkan kesadaran akan hakikat diri dan kehidupan. Menjadikan pelajar sebagai subjek kebudayaan merupakan penegasan tentang perlunya menumbuhkan kesadaran kritis (*critical consciousness*) pada diri pelajar terhadap adanya kooptasi budaya massa (*mass culture*)¹². Dan pelajar sebagai subjek transformasi pendidikan dan kebudayaan berarti melakukan sosialisasi, transformasi dan ideologisasi nilai-nilai moralitas Islam, proses transformasi pendidikan dan kebudayaan dapat dilakukan secara efektif manakala dilakukan dengan pendekatan *peer education* (pendidikan sebaya) yaitu mereka yang memiliki kedekatan psikologis dan intelektual, kesamaan identitas dan karakter serta mengandung teknik berbagi (*sharing*)

Intelektualisme adalah wujud komitmen Islam terhadap ilmu yaitu pendidikan seumur hidup (*long live education*). Intelektualisme adalah spirit kecintaan pelajar terhadap ilmu yaitu berteman dengan buku-buku. Tradisi intelektualisme (membaca, menulis, berdiskusi dan meneliti) akan memicu keterbukaan pikiran yang akan menghantarkan pelajar dari dunia 'gelap' menuju dunia 'pencerahan'.

III.2.1.1. Kerangka Pemikiran

Dalam menghadapi tantangan dan tuntutan zaman yang mengalami perubahan global, tentunya kita perlu untuk melakukan kesiapan dan kemampuan atau keterampilan tertentu yang dapat membawa pengaruh signifikan bagi perubahan dan kemajuan bangsa dan negara dalam mewujudkan cita-cita luhur kebangsaan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, melawan segala bentuk imperialisme, menegakkan nilai-nilai universal menuju masyarakat yang beradab, adil dan makmur. Atas dasar menjalankan amanah kesejarahan, pelajar sebagai *agent of change* untuk melakukan rekayasa peradaban dan untuk melakukannya tentu tidak bisa dilakukan secara individu/personal, melainkan perlu dilakukan dengan

** [11] Ibid

** [12] Ibid, hal. 144

kekuatan jama'ah yaitu melalui pembangunan komunitas yang sistemik dan metodologis. Sebagai gambaran secara general, penulis menyusun peta pikiran pembangunan komunitas unggulan dikalangan pelajar sebagai berikut;

1. Prinsip

- a. Pendekatan pendidikan partisipatorik dengan teknik-teknik dialogis dan egaliter
- b. Peer education
- c. Kesamaan identitas tertentu (*unifying traits*) dan berbagi (*sharing*)

2. Tujuan

- a. Anggota komunitas memiliki konsep kesadaran akan hakikat diri dan kehidupan
- b. Anggota komunitas termotivasi untuk melakukan perubahan membangun peradaban yaitu melalui berkarya dan berprestasi
- c. Anggota komunitas memiliki kemampuan dan kualitas tertentu untuk *survive* atau *eksis* di tengah arus globalisasi.

3. Jenis Basis Komunitas

- a. Komunitas Penulis
- b. Komunitas Peneliti
- c. Komunitas Lobbyer / Diplomat / Public Relation
- d. Komunitas Bahasa
- e. Komunitas Teknologi Informasi-Komunikasi
- f. Komunitas Advokasi Pelajar dan Pendidikan
- g. Komunitas Enterpreneurship

III.2.2. Indonesia Timur

III.3. Studi Banding Obyek

III.3.1. Metropol Parasol, Seville, Spain



Gb.3.1. Metropol Parasol Overviewed

Metropol Parasol, struktur mahkota *waffle* di Seville, Spain telah selesai sepenuhnya di bulan April 2011 setelah gelaran kompetisi oleh kota Seville pada 2004. Berlokasi di Plaza de la Encarnacion, merupakan struktur kayu terbesar di dunia berbentuk payung bergelombang. Metropol Parasol merupakan bagian proyek pembangunan kembali Plaza de la Encarnación, didesign oleh J. MAYER H, proyek ini menjadi ikon baru untuk kota Seville, sebuah tempat untuk mengenal dan menguak peran kota Seville sebagai salah satu tujuan wisata budaya dunia.



Gb.3.2. Struktur Atap Waffle Metropol Parasol

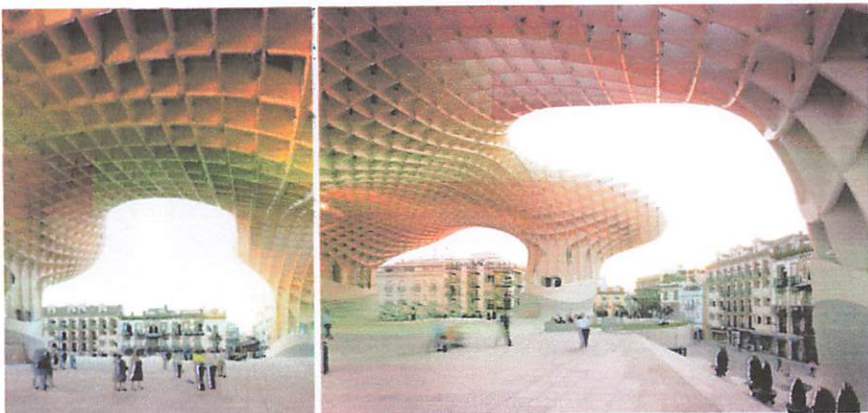
Struktur *waffle* Metropol disusun dari jaringan panel kayu naik dari dasar beton bertulang dengan baja, yang diposisikan sedemikian rupa untuk membentuk kanopi dan jalan setapak di bawah payung. Metropol Parasol ini didesain organik kontemporer untuk mengeksplorasi potensi bahwa Plaza de la Encarnacion menjadi terlihat baru, memodernkan pusat kota. Fungsi Metropol Parasol sebagai ruang kota yang unik organik dalam keramaian dan

kepadatan pusat kota abad pertengahan dari Seville memungkinkan untuk berbagai kegiatan yang akan dilakukan. Alat bantu infrastruktur sangat dikembangkan dalam memicu gerakan di alun-alun, sehingga mengubahnya menjadi sebuah sarang aktivitas - hub sosial dan budaya di mana baik warga, pengunjung dan wisatawan dapat mengumpulkan di bawah 'wafel mahkota seperti' arsitektur memotivasi.



Gb.3.3. Panorama Metropol Parasol

Para Parasol Metropol skema dengan struktur kayu memaksakan menawarkan berbagai atraksi dan fasilitas untuk digunakan oleh publik. Fungsi tersebut termasuk sebuah museum arkeologi, pasar petani, plaza tinggi, dan beberapa bar dan restoran di bawah dan di dalam payung, serta teras panorama di tingkat atas payung. Realisasi sebagai salah satu berikat terbesar dan paling inovatif konstruksi kayu dengan lapisan poliuretan, yang payung tumbuh dari lokasi penggalian arkeologi menjadi tengara kontemporer, sehingga mendefinisikan hubungan khas antara kota abad pertengahan sejarah dan mengalahkan kota kontemporer! Metropol payung campuran menggunakan program multikultural set off pembangunan yang dinamis bagi budaya dan perdagangan di jantung kota Seville dan seterusnya.



Gb.3.4. Area Bawah Parasol

Skema desain dan ide Metropol Parasol adalah untuk menawarkan teduh, 'layanannya' yang berharga di kota sebagai cerah dan panas seperti Seville, dan sehingga membuat persegi, yang digunakan untuk mengoperasikan sebagai tempat parkir yang lebih layak huni. Menghormati kehadiran reruntuhan Romawi, perencanaan arsitektur dihadapi sedemikian rupa untuk meninggalkan reruntuhan terganggu. Kolom mendukung mahkota hanya dapat diposisikan di beberapa tempat, yang melibatkan struktur ambisius - dirancang dengan bantuan dari Arup insinyur - untuk rentang kesenjangan antara mereka. Dari kondisi ini muncul batang-seperti jamur torsos, jumlah yang cukup untuk memasukkan lift dan tangga, dan sistem struktural menggunakan kayu dan baja, yang diselenggarakan bersama-sama dengan kinerja tinggi resin poliuretan, diuji untuk memastikan itu akan bertahan bahkan suhu tertinggi di spot. Diantara kebanggaan proyek adalah bahwa konstruksi terbesar di dunia yang akan diselenggarakan bersama oleh poliuretan (segel busa).



Gb.3.5. Metropol Parasol Tampak Dari Sekitar Kota

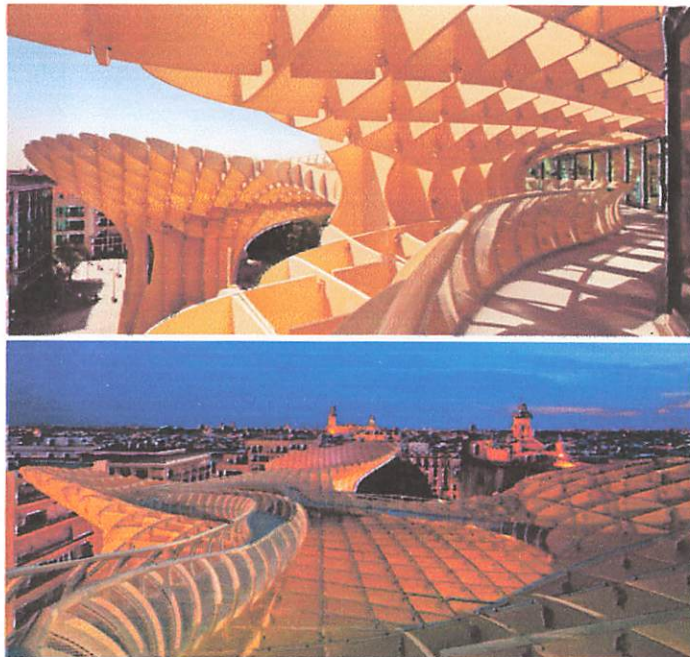
Jürgen H. Mayer adalah seorang arsitek yang memulai karirnya sebagai seorang seniman. Cara dia berhubungan dengan faktor manusia dalam ruang yang diberikan dalam setiap proyek yang sangat menarik, lebih jauh lagi, ia mengandung unsur seni dan patung dalam arsitektur, sesuatu yang banyak arsitek telah lupakan. Jürgen H. Mayer pemberitahuan seni dan arsitektur sebagai serupa, yang baik tentang keterkaitan manusia dan ruang. Bangunannya memiliki patung-seperti bentuk yang kompleks, dengan non-

mengulang elemen, bahwa desain terkomputerisasi dan konstruksi membuat mungkin, maka, tidak ada dua bagian Parasol adalah identik.



Gb.3.6. Struktur Atap Waffle Metropol Parasol

Para payung menyediakan keteduhan, permainan cahaya dan bayangan sangat luar biasa dan menarik perhatian melalui desain arsitektur. Ketika dilihat dari sudut yang berbeda, Metropol Parasol memiliki fantastis, berani, patung seperti kreatif dan inventif rencana geometrik berulang.



Gb.3.7. Tampak Dari Metropol Parasol



Gb.3.8. Metropol Parasol

Informasi proyek

- Proyek : Metropol Parasol, pembangunan kembali Plaza de la Encarnacion, Seville, Spain
- Fungsi : situs arkeologi, pasar sayur, plaza kota, bar dan restoran
- Luas Lahan : 18.000 m²
- Luas Bangunan : 5.000 m²
- Luas Lantai Total : 12,670 m²
- Jumlah Lantai : 4
- Tinggi Bangunan : 28,50 m
- Struktur : beton, kayu dan baja
- Interior : kayu dan granit
- Material Interior : beton, granit dan baja
- Periode Design : 2004-2005
- Periode Konstruksi : 2005-2011
- Biaya : 90 Juta Euro

III.3.2. Zimmern Community Center, Germany



Gb.3.9. Tampak Depan Zimmern Community Center

Klub *Modern house* didesign untuk komunitas pusat di Jerman. Adalah sebuah untuk kegiatan keanggotaan aktif di bidang budaya. Ecker architekten, arsitek Jerman yang telah mendesign club house untuk pusat komunitas yang berlokasi di Zimmern, Jerman. Dibangun untuk kegiatan pembelajaran di kawasan kota dengan asosiasi klub aktif.

Lobi juga diperuntukkan acara perayaan musiman. Kursi 500, rencana rumah sebuah klub anak, kantor untuk pejabat terbatas, dan dokter kota.



Gb.3.10. Area Lobby Zimmern Community Center

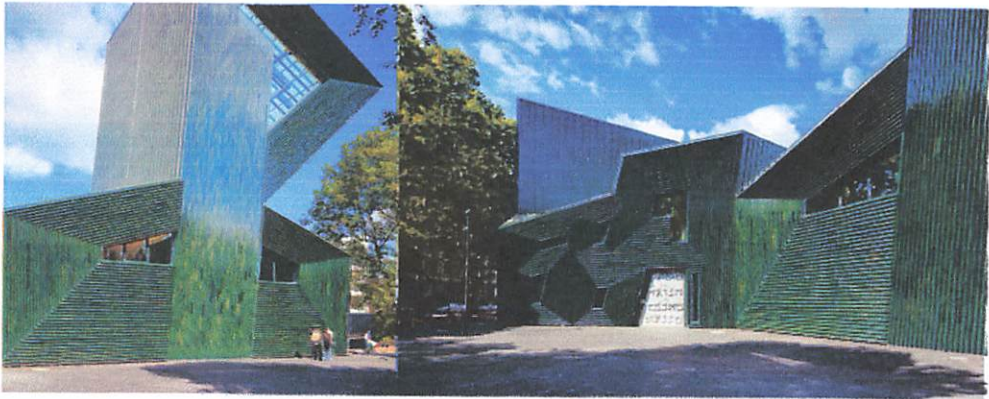
Deklarasi sectional dari entri di tingkat jalan dan lobi utama menghasilkan empat meter di bawah ruangan. Tangga berakhir bersama-sama hiasan ini tribun, mengenai tingkat yang lebih tinggi dan inferior. Pelayanan

makanan, penyimpanan, ruang hijau dan daerah mekanis ditempatkan di bawah blok pintu masuk. Gorong-gorong saluran aktual terpasang di skala 45 pada dinding dasar mencapai pasokan lingkungan dan pinjaman alam spektakuler untuk streetscape tersebut. Ini meriam kecerahan yang menyala untuk acara, sinyal perilaku ke klub masyarakat.



Gb.3.11. Eksterior dan Interior Zimmern Community Center

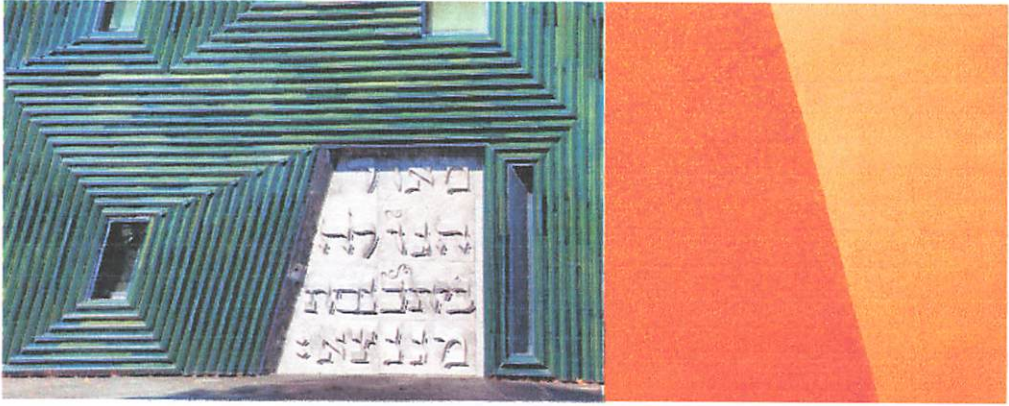
III.3.3. Jewish Community Center, Mainz, Germany



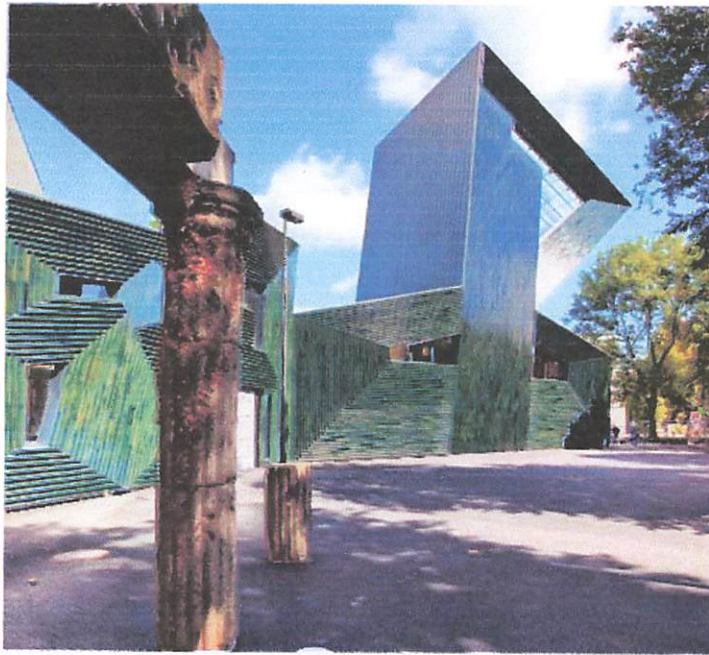
Gb.3.12. Tampak Jewish Community Center Mainz

Manuel Herz Arsitek Basel telah merancang ini Pusat Komunitas Yahudi di Mainz, Jerman tercakup dalam kaca, ubin keramik hijau. Bentuk bangunan adalah abstrak berdasarkan kata Ibrani untuk berkat dan melengkung di sekitar halaman tengah.

Pusat rumah sebuah sinagoga, ruang kantor, ruang sekolah ruang serbaguna. Dinding interior rumah ibadat tercakup dalam huruf Ibrani padat, di beberapa daerah disusun menjadi puisi oleh rabi abad ke-10.

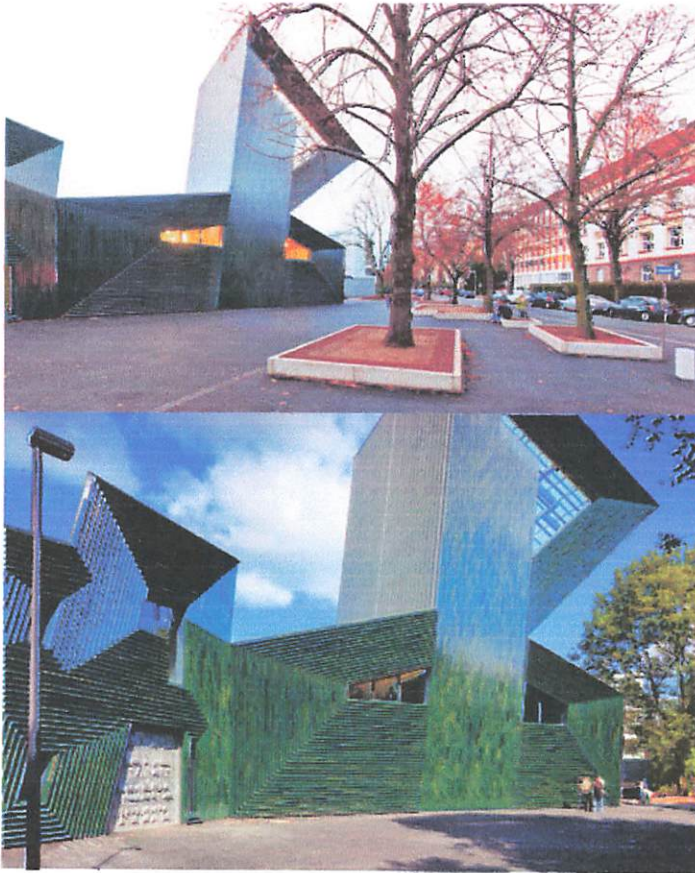


Gb.3.13. Design Fasade Jewish Community Center Mainz



Gb.3.14. Tampak Jewish Community Center Mainz

Beberapa komunitas Yahudi yang digunakan untuk melampaui salah satu dari Mainz penting dan tradisi. Selama Abad Pertengahan menjadi pusat utama dari ajaran agama, kepentingan ini dapat ditelusuri kembali ke serangkaian Rabbi berpengaruh, terutama Gerson ben Yehuda (960-1040) yang ajarannya dan keputusan hukum memiliki dampak pada Yudaisme pada umumnya. Kebijakan-Nya itu dianggap begitu besar sehingga ia diberi nama "הגולה מאור" - 'Cahaya Diaspora'. Pusat Komunitas Yahudi yang baru dari Mainz upaya untuk menarik keluar tradisi ini.



Gb.3.15. Tampak Dari Taman Jewish Community Center Mainz

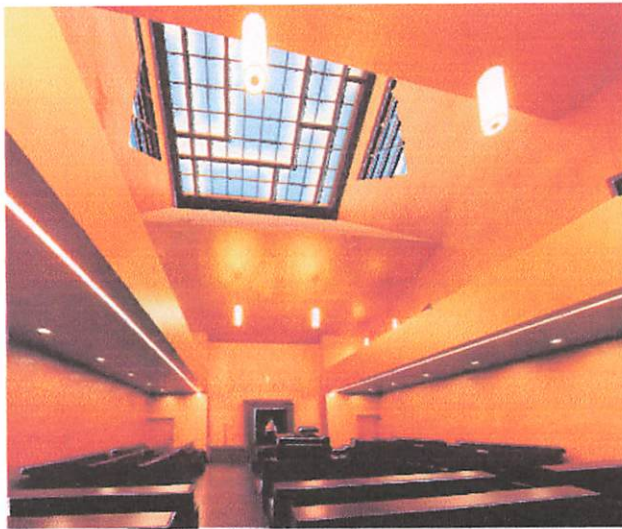
Gedung dan Konteks Urban



Gb.3.16. Tampak Dari Jalan Jewish Community Center Mainz

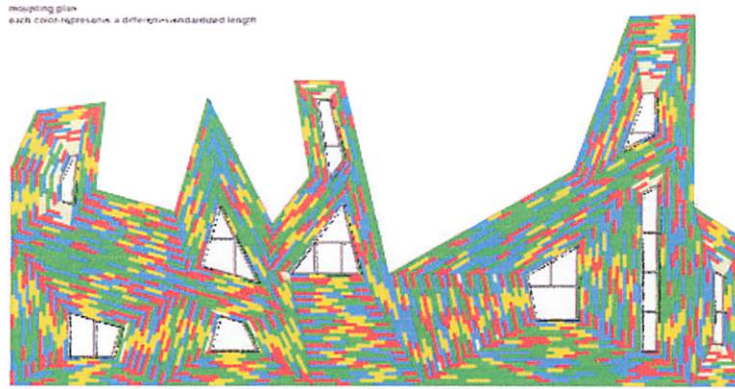
Dalam rangka mengintegrasikan pusat komunitas Yahudi ke lingkungan pemukiman dari "Mainzer Neustadt", dating kembali ke abad 19-an, 'perimeter blok pola' (Blockrandbebauung) yang dominan di daerah tersebut digunakan sebagai konsep perkotaan. Volume bangunan ini terletak sejajar dengan jalan dan fasad yang sejalan dengan bangunan tetangga yang

ada, sehingga menciptakan ruang jalanan yang terkandung. Penggunaan angka perkotaan pola blok perimeter untuk membangun, sangat tidak biasa untuk bangunan keagamaan, juga pertanyaan posisi *sacrality* dalam konteks perkotaan. Dengan berorientasi bagian dari perumahan bangunan sinagog terhadap dua kotak Timur atau ruang terbuka dibuat: Sebuah taman internal untuk ruang yang menawarkan masyarakat untuk rekreasi dan perayaan dan alun-alun di depan pintu masuk utama berorientasi ke pusat kota dan menawarkan ruang terbuka ke lingkungan dalam kain built-up padat perkotaan. Tidak adanya jenis gating atau hambatan berarti bahwa persegi ini telah menjadi ruang publik yang benar-benar digunakan untuk kegiatan sehari-hari oleh masyarakat umum, langka untuk bangunan keagamaan, terutama untuk rumah ibadat, di Jerman



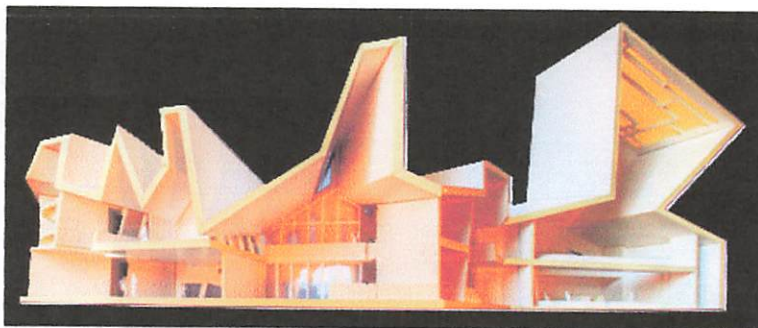
Gb.3.17. Ruang Sonagog Jewish Community Center Mainz

Konteks perkotaan didominasi oleh bangunan perumahan tinggi enam sampai delapan lantai, yang ditandai oleh sebuah perusahaan dan penampilan yang solid. Sebagai program untuk rumah ibadat dan pusat komunitas tuntutan fungsi utama untuk menjadi *lo-kombatan* di lantai dasar, bangunan naik ke ketinggian yang signifikan untuk alasan kualitas fungsional atau spasial, jika tidak tersisa rendah. Jadi volume berbentuk yang *continiously* bergantian antara titik tinggi dan rendah, sehingga formulat-ing respon urbanistic dengan konteksnya. Artikulasi yang tepat dari profil ini diinformasikan oleh tema penulisan dan hubungannya dengan ruang



Gb.3.18. Konsep Bentuk Jewish Community Center Mainz

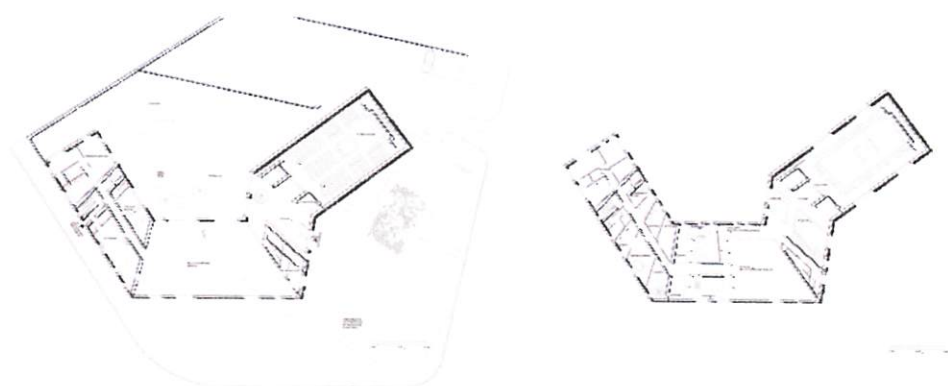
Dalam sejarah Yudaisme tidak pernah mengembangkan tradisi kuat bangunan. Juga belum mengembangkan gaya arsitektur yang, seperti halnya dalam agama-agama lain, cobalah untuk menerjemahkan nilai-nilai tertentu dan kredo ke ruang angkasa dibangun. Sebaliknya, menulis bisa dilihat sebagai pengganti untuk produksi spasial dalam Yudaisme. Secara khusus Talmud, ditulis setelah tiora penghancuran Bait Allah kedua dan awal Diaspora, dapat dilihat sebagai respon terhadap hilangnya Yerusalem sebagai tempat pusat Yudaisme, dan sebagai model spasial alternatif. Dimensi melintasi seluruh arsitektur Talmud secara keseluruhan, dari isi masing-masing bab, melalui metode nya redaksi, dengan teknik argumen-ing dan berdebat para Rabi dalam halaman-halamannya. Juga pada tingkat kata-kata individu dan huruf, kualitas objek dinyatakan dalam tulisan-tulisan. Kata Ibrani untuk 'kata' (דבר - Davar) memiliki arti tambahan hal atau objek. Kualitas objek menulis, serta konsep Talmud (yang menemukan tempat pusat pembelajaran di kota Mainz) sebagai gagasan ruang menginformasikan desain pusat komunitas Yahudi Mainz.



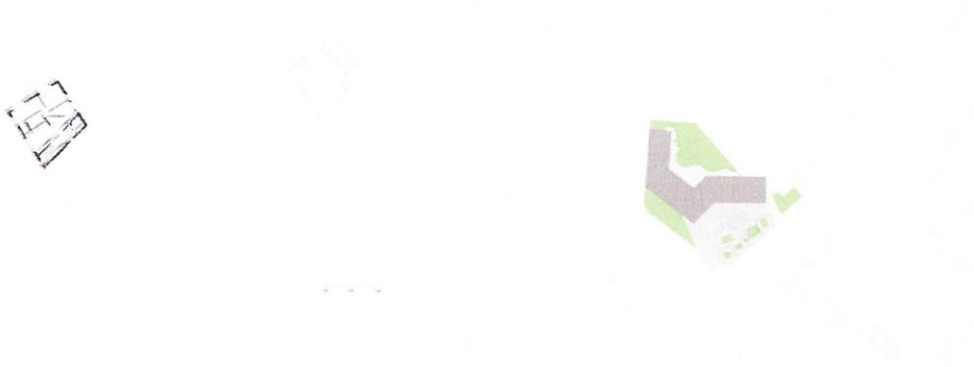
Gb.3.19. Studi Maket Jewish Community Center Mainz

Qadushah adalah kata Ibrani untuk meningkatkan atau berkat, yang memiliki karakter dalam diberikan cara mengaitikulasikan bentuk profil bangunan. Dengan mengucapkan berkat sebuah benda profan dinaikkan atau ditinggikan. Hal ini diangkat keluar dari yg terjadi setiap hari dan dibuat menjadi sesuatu yang istimewa. Ini adalah tindakan yang membuat bangunan khusus yang, dalam penggunaan sehari-hari, harus memungkinkan. Poin fasad kaca keramik untuk lapisan yang berbeda dari menulis dan tulisan suci. Mirip dengan proses prasasti atau ukiran pola yang bergelombang dan tiga dimensi permukaan dibentuk dengan ubin keramik. Pola ini diatur dengan cara konsentris di sekitar jendela sehingga menciptakan permainan perspektif dari dimensi. Beberapa perspektif dengan jendela-jendela poin mereka hilang muncul dalam fasad bangunan. Ini kualitas spasial ditingkatkan oleh kaca transparan hijau dari ubin keramik, yang mencerminkan kondisi cahaya pergeseran sekitarnya dan menampilkan beragam warna dan nuansa.

Sinagog diakses melalui serambi utama. Organisasi ruang rumah ibadat biasanya ditandai dengan kontradiksi batin tertentu: Sinagog berada di satu tangan dan diarahkan berorientasi Timur atau Yerusalem. Di sisi lain, sebagai pembacaan Taurat dilakukan dari posisi sentral dalam ruang dan dari tengah-tengah masyarakat, penekanan terletak pada ruang terpusat. Ini kontradiksi yang melekat spasial diselesaikan oleh atap tanduk seperti itu jelas mengarahkan ruang ke arah Timur, tetapi membawa hak cahaya ke tengah ruang, jatuh tepat ke posisi dari mana Alkitab dibaca. Referensi klakson 'shofar' (tanduk domba jantan) yang akan kembali ke pengorbanan dicegah Ishak oleh ayahnya Ibrahim, melambangkan hubungan dan kepercayaan antara manusia dan ilahi.



Gb.3.20. Denah Lantai 1 dan 2 Jewish Community Center Mainz



Gb.3.20. Denah Lantai 3 dan Siteplan Jewish Community Center

Komunitas

Komunitas Yahudi di Jerman sering ditandai oleh keinginan untuk tidak menaikkan banyak perhatian dengan kegiatan mereka. Mereka hanya memainkan peran kecil dalam hidup sosial dan budaya kota. Ini rumah ibadat, di kota dari salah satu komunitas Yahudi yang paling penting, mencoba untuk membantu mengembangkan kesadaran yang berbeda. Sinagoga baru adalah sebuah bangunan yang dengan percaya diri menandai tempat aktif baru pada peta kota. Ia ingin menarik penduduk kota, orang-orang Yahudi maupun non-Yahudi, bagi mereka untuk berpartisipasi dalam agama, kegiatan sosial dan budaya. Ini adalah sebuah bangunan yang akan meningkatkan perhatian, mungkin pertanyaan, keraguan, kepentingan, atau bahkan mungkin marah, tetapi juga harapan. Pertama dan yang terutama adalah sebuah bangunan yang akan membantu membuat orang-orang Yahudi dari Mainz menjadi bagian yang terlihat dan aktif masyarakat dan menghubungkan mereka dengan sejarah yang kaya mereka. Di Jerman, sebuah negara di mana rumah-rumah ibadat selalu juga memiliki relevansi politik, bangunan ini menunjukkan kekuatan Diaspora

BAB IV

KAJIAN LOKASI

IV.1 Gambaran Umum Kota Malang

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur baik dari segi luas wilayah maupun jumlah penduduknya. Luas wilayahnya mencapai 110,06 km² dengan jumlah penduduk kurang lebih 772.642 jiwa, kepadatan penduduk sekitar 7.020 jiwa/km². Tingkat pertumbuhan rata-rata 0,86% per tahun.

Kota Malang berada pada ketinggian 440 m - 667 m di atas permukaan air laut. Secara astronomi terletak pada 112,06° -112,07° Bujur Timur dan 7,06° - 8,02° Lintang Selatan. Iklimnya sedang dengan temperatur rata-rata 24,13° C, dan kondisi geografis di sekitarnya dikelilingi gunung berapi dengan gugusan pegunungan yang indah. Dalam bulan Juli-Agustus dan November pada siang hari temperatur rata-rata 32,2 ° C. Curah hujan rata-rata tiap tahun 1.833 milimeter dan kelembaban udara rata-rata 72%.

Kota Malang juga kaya dengan ragam budaya dan tempat-tempat (petilasan) yang bernilai sejarah. Dengan "Tri Bina Cita" yang menjadi misinya, Malang berupaya menjadi kota pendidikan, kota industri dan kota pariwisata. **Malang Kota Pendidikan:** Lingkungan yang ramah, tenang, biaya hidup relatif murah merupakan tempat yang ideal untuk belajar dan menimba ilmu. Ketersediaan sarana pendidikan yang lengkap baik formal maupun non formal berikut fasilitas yang memadai dengan standar mutu nasional menjadikan Malang sebagai Kota Pendidikan yang dapat dibanggakan. **Malang Kota Industri:** Letak geografis di pusat Jawa Timur sangat strategis bagi pengembangan industri, perdagangan dan jasa. Mobilitas masyarakat yang tinggi, kemudahan transportasi, sarana dan prasarana yang lengkap serta kegiatan ekonomi lokal yang terus meningkat menjadikan Malang sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur dan merupakan pasar industri yang sangat menjanjikan. Pabrik rokok merupakan ujung tombak Malang sebagai kota industri, juga kerajinan rakyat termasuk di dalamnya kerajinan rotan, perusahaan tempe, konveksi pakaian jadi, karoseri mobil/minibus, keramik, sepatu, onix dan logam. **Malang Kota**

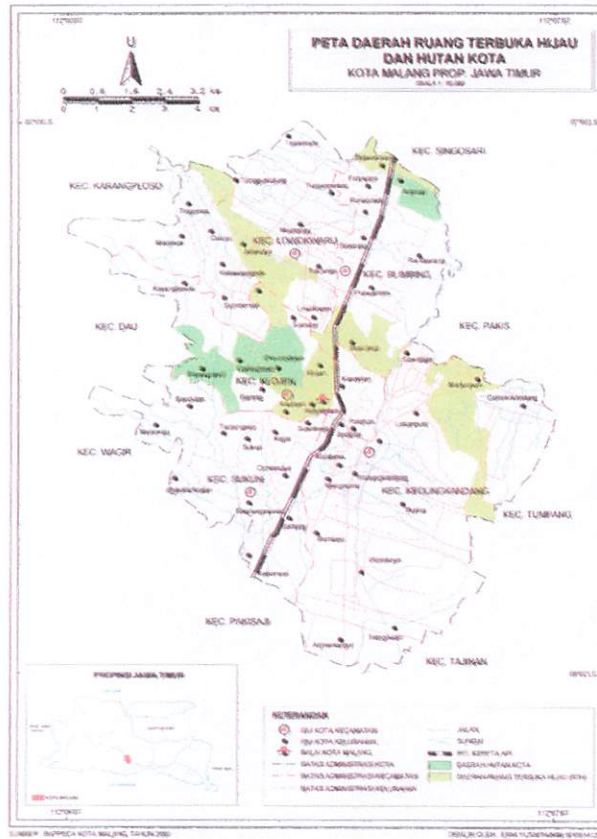
Pariwisata: Sebagai dataran tinggi dengan panorama yang indah, sejak jaman kolonial Malang telah dikenal sebagai tempat peristirahatan dengan julukan *Switzerland of Indonesia* dan *Paris of East Java*. Terbukti dengan banyaknya taman yang asri dan bangunan arsitektur Eropa yang sampai kini masih tetap dipertahankan. Banyaknya objek wisata menarik dengan dukungan fasilitas yang lengkap seperti Hotel, Travel, Pusat Perbelanjaan, Bank, Toko Souvenir dan Kerajinan menjadikan Malang sebagai Kota Pariwisata yang siap melayani aktivitas turisme domestik dan mancanegara.

Malang dan sekitarnya menyajikan berbagai fasilitas rekreasi dan geografi alam yang sangat menarik. Dengan dimilikinya suasana tenang, iklim sejuk/sedang, dan ditunjang oleh banyak sarana rekreasi, membuat kota Malang cocok untuk menempuh pendidikan dan tempat istirahat melepas kesibukan.

Di dalam dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang, deskripsi mengenai fungsi dan peranan Kota Malang ditetapkan sebagai berikut :¹

- Sebagai pusat pemerintahan tingkat kota dan Pembantu Gubernur
- Sebagai pusat perdagangan skala regional
- Sebagai pusat pelayanan umum skala regional
- Sebagai pusat pendidikan skala nasional
- Sebagai pusat pengolahan bahan baku dan kegiatan industri
- Sebagai pusat pertumbuhan bagi wilayah sekitarnya.
- Sebagai pusat pelayanan kesehatan skala regional
- Sebagai pusat transportasi dalam skala regional
- Sebagai pusat kegiatan militer
- Sebagai pusat pelayanan pariwisata

¹ Anonim, 1998/1999. *Evaluasi/Revisi Rencana Detail Tata Ruang kota Kecamatan klojen Kotamadya Daerah Tingkat II Malang Tahun 1998/1999-2008/2009*. Malang. Dinas Kimpraswil



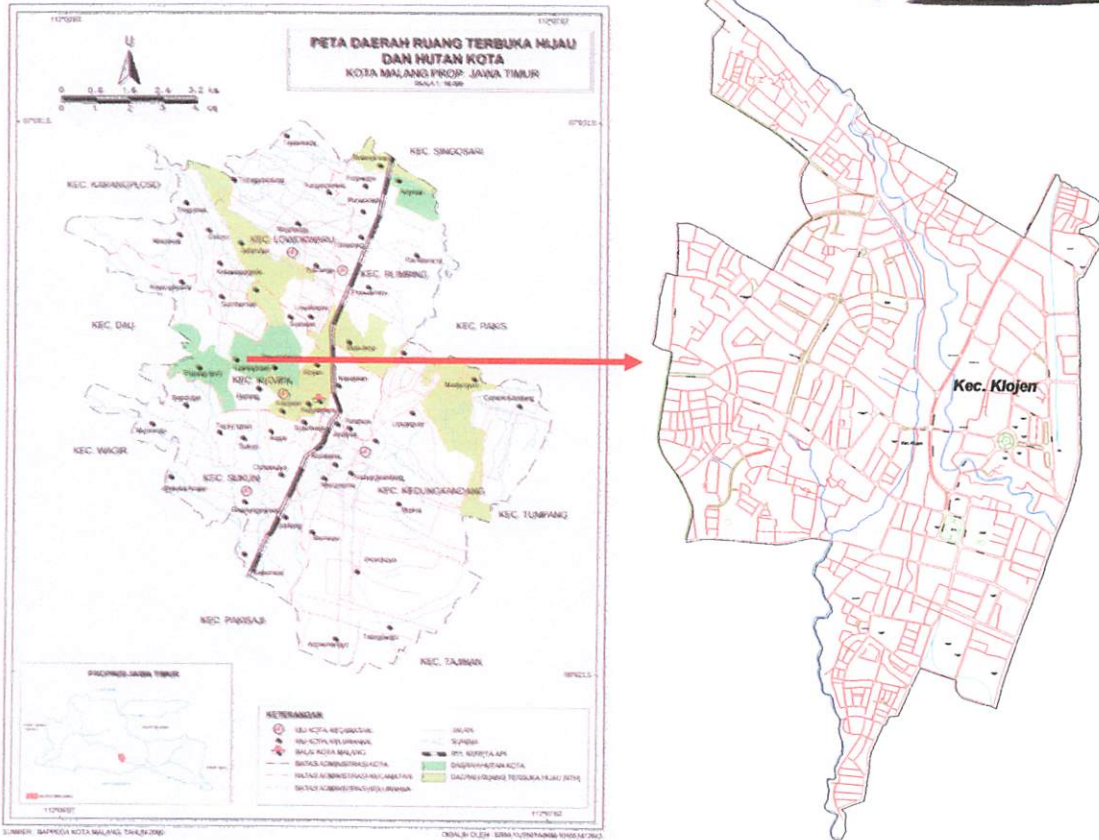
Gb. 4.1. Peta Kota Malang

IV.2 RDTRK Kecamatan Klojen

Secara Administratif, Kecamatan Tidore terdiri atas 11 Kelurahan, salah satu di antaranya adalah Kelurahan Penanggungan.

Site berada di Jl. Veteran Kelurahan Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Dengan batas Wilayah Kecamatan, sebagai berikut :

- Sebelah Utara Berbatasan dengan Kecamatan Lowokwaru
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Blimbing dan Kedungkandang
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Sukun
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Sukun dan Lowokwaru



Gb. 4.2. Wilayah Administratif Kota Malang dan Kec. Klojen

IV.2.1 Kondisi Tata Bangunan di Kecamatan Klojen

a. Kepadatan Bangunan

Tingkat kepadatan bangunan diidentifikasi berdasarkan koefisien dasar bangunan (KDB) yang nilainya berbeda antara tiap jenis peruntukan lahan. Untuk daerah pendidikan, perumahan, KDB rata-rata di Kecamatan Klojen SBWK A adalah 40 – 60% (0.4 – 0.6).

b. Ketinggian Bangunan

Ketinggian bangunan dinyatakan dalam meter atau jumlah lantai. Variasi ketinggian di Kecamatan Klojen berkisar 1 – 8 lantai. Sedangkan untuk koefisien lantai bangunan (KLB) dibedakan berdasarkan jenis penggunaan lahannya.

c. Peruntukan bangunan

Peruntukan bangunan di wilayah perencanaan terdiri dari pemerintahan, perdagangan/jasa, pendidikan, perkantoran, rekreasi, peribadatan, perumahan , dan ruang terbuka hijau. Penggunaan lahan untuk perdagangan dan jasa hampir terdapat di sepanjang wilayah perencanaan.

IV.3 Data Tapak (Site)

IV.3.1. Kriteria Pemilihan Site

Alasan yang menjadi dasar pemilihan site, yaitu :

- Berada pada jalan lokal sekunder, yang merupakan jalan dalam wilayah perkotaan yang menghubungkan dua jalan sekunder, dengan lebar jalan sekitar 6 s/d 8 meter.
- Peruntukan lahan yang sesuai.
- Faktor pencapaian : merupakan faktor utama yang sangat penting bagi suatu bangunan publik dimana tuntutan utama untuk mendapatkan kemudahan dalam pencapaian.

IV.3.2. Posisi/Letak Site



Gb. 4.3. Peta Kecamatan Klojen



Gb. 4.4. Lokasi Bangunan

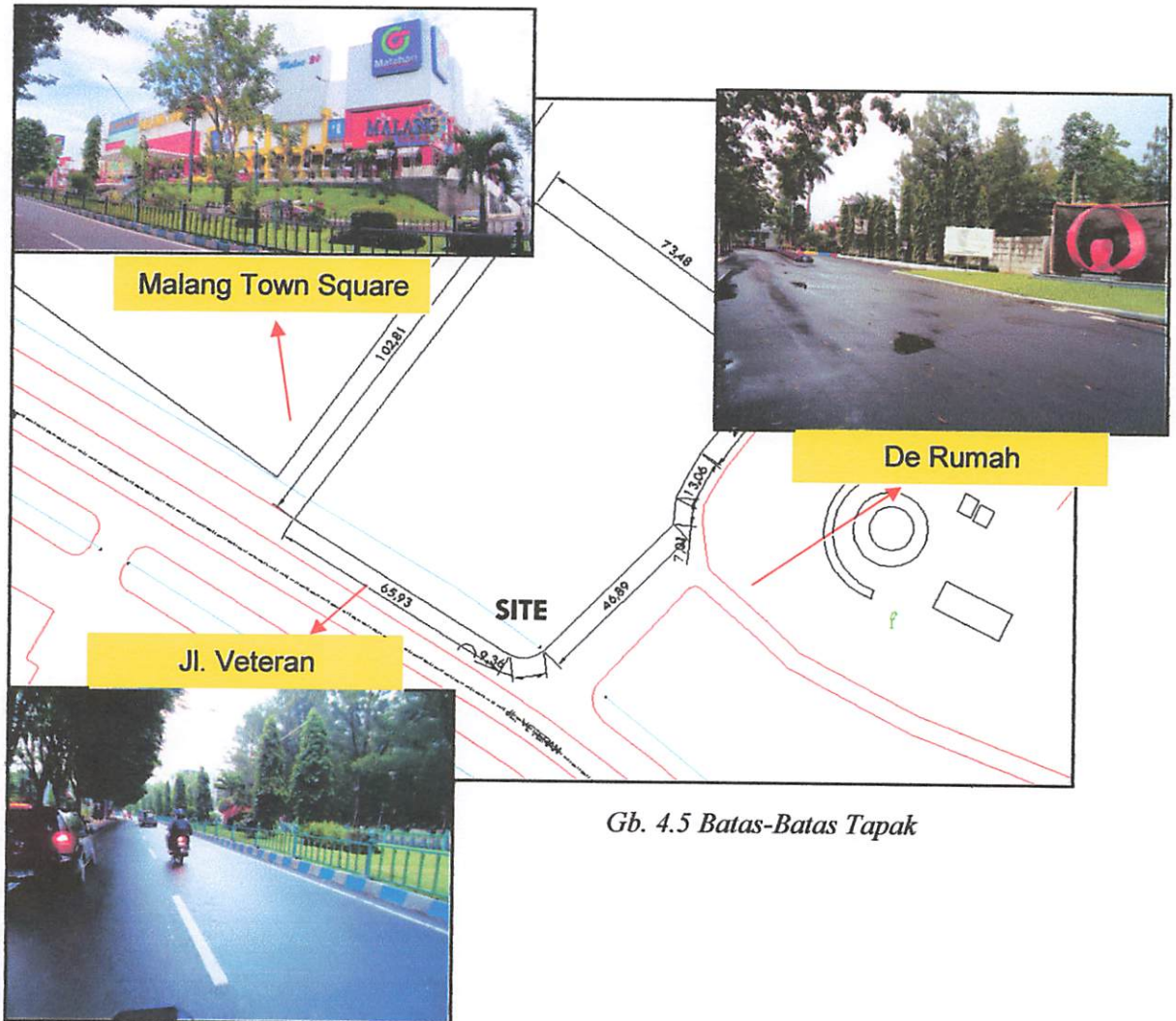
IV.3.3. Keberadaan Site Secara Mikro (Spesifik)

- Lahan yang dipilih terletak di Jalan Veteran, Kelurahan Penanggungan.
- Lahan terletak di kawasan yang direncanakan sebagai kawasan pendidikan.
- Topografi : Tanah yang relatif datar.
- Tata guna : Melihat peruntukan lahan dalam RDTRK SBWK A Kecamatan Klojen tahun 2010, tapak atau site diperuntukan pendidikan dengan KDB 40 % - 60 % dan GSB 10 meter.

e. Luas Tapak $\pm 7400 \text{ m}^2 = 0,74 \text{ Ha}$

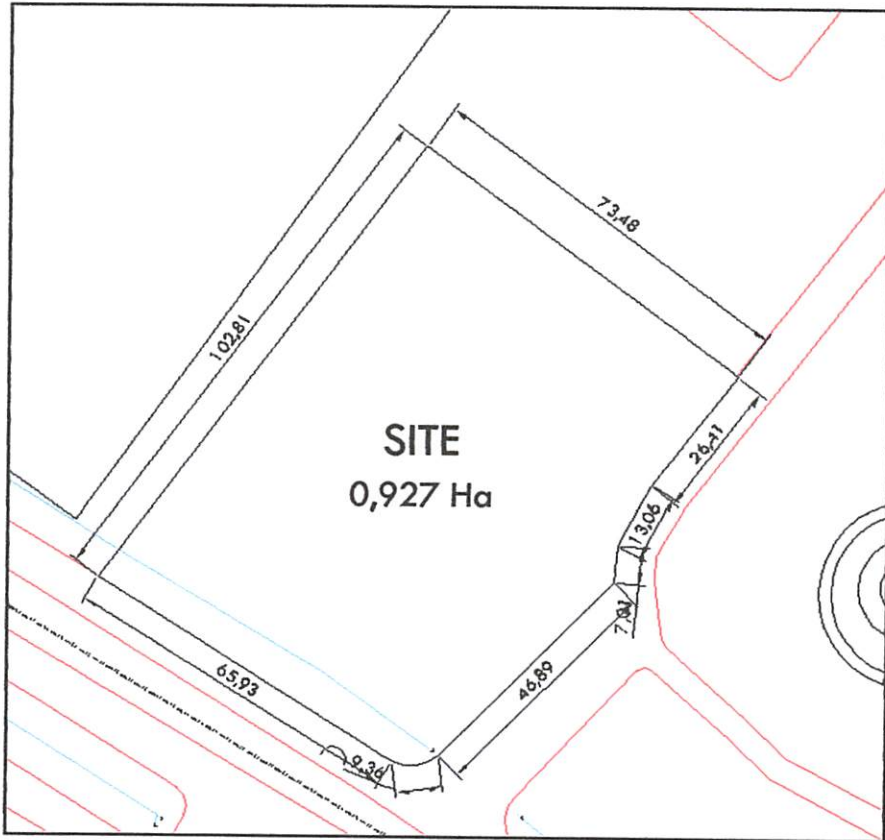
f. Batas Tapak :

- i. Sebelah Utara Site berbatasan dengan perumahan De Rumah
- ii. Sebelah Barat Site berbatasan dengan Malang Town Square
- iii. Sebelah Selatan Site berbatasan dengan Jl. Veteran
- iv. Sebelah Timur Site berbatasan dengan De Rumah Playground



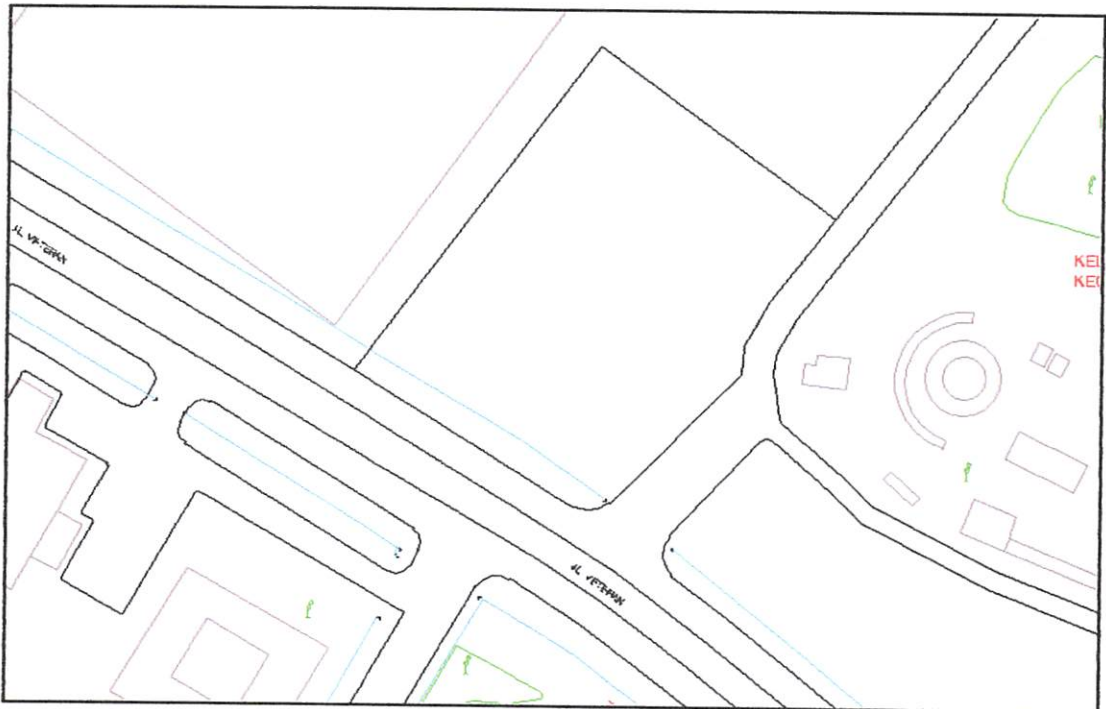
Gb. 4.5 Batas-Batas Tapak

IV.3.4. Luasan Site



IV.3.5. Eksisting Tapak

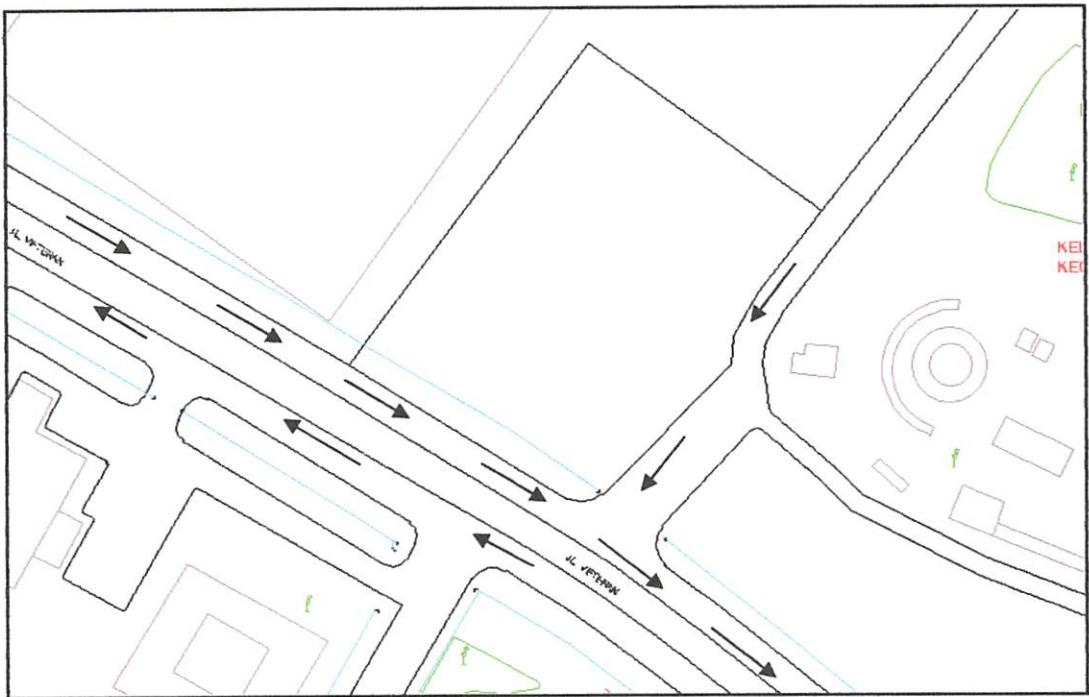
- Riol Kota



- Titik Vegetasi



- Arah Sirkulasi



- Bangunan Sekitar Site



BAB V

METODE PERANCANGAN

V. 1. Metode Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan, yaitu merancang Pusat Kebudayaan Suku Asmat dengan tema Vernakular Asmat Kontemporer, maka studi ini menekankan pada upaya perancangan sebuah pusat kebudayaan suku Asmat yang hadir diluar wilayah Asmat dengan mengaplikasikan nilai-nilai atau simbol-simbol Arsitektur Vernakular Asmat. Dalam hal ini kajian teori yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah teori tentang bentuk dan tampilan bangunan, ruang, skala dan teori perancangan arsitektur lansekap (ruang luar). Teori-teori inilah yang akan menjadi tolak ukur dalam perancangan obyek dan pengkajian lingkungan sekitar dimana obyek dibangun.

V.2. Metode Umum Dan Tahapan Kajian

Menurut Marizar (2005:1), dalam tahapan pertama sebelum memasuki tahapan perencanaan dan perancangan adalah dilakukan proses evaluasi rancangan terhadap beberapa aspek, seperti evaluasi pada kondisi eksisting tapak sehingga akan didapatkan suatu pemrograman, perencanaan dan perancangan arsitektur yang benar-benar dibutuhkan. Pemrograman adalah suatu proses berfikir dalam desain yang berupa analisis. Metode pemrograman digunakan pada tahap-tahap dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan. Tahap kajian ini disusun secara umum yang meliputi :

V.2.1. Merumuskan Masalah dan Tujuan

Merumuskan masalah dan tujuan, tahapan ini dijelaskan dalam :

- 1) Tinjauan yang terdapat pada latar belakang, yaitu pembangunan Pusat Kebudayaan Suku Asmat, karena tingginya nilai kebudayaan suku Asmat kurang diketahui oleh masyarakat secara luas.
- 2) Tujuan, yaitu untuk merancang Pusat Kebudayaan Suku Asmat dengan menampilkan nilai-nilai atau simbol-simbol dari Arsitektur Vernakular Asmat.

V.2.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada proses perancangan ini dilakukan dengan cara, yaitu:

► *Studi Literatur*

Yaitu mengumpulkan data-data dari literatur yang bersifat teori, peraturan pemerintah, dan program pemerintah yang berhubungan dengan pengendalian citra kawasan.

► *Observasi*

Yaitu melakukan pengamatan langsung ke lapangan sesuai dengan data yang diperlukan dalam perancangan kawasan

► *Dokumentasi*

Data-data diperoleh melalui foto-foto dan dokumen-dokumen yang menyangkut perancangan citra kawasan.

V.2.3. Pengolahan Data

Proses yang digunakan dalam pengolahan data adalah analisis dan sintesis. Proses pengolahan data akan menghasilkan beberapa alternatif-alternatif pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi untuk mendapatkan konsep perancangan, yang dijelaskan sebagai berikut :

1) *Analisis*

Tahapan pertama adalah analisis yang meliputi analisis tapak, ruang, bangunan, tatanan massa dan ruang luar serta utilitas, sehingga akan dapat dipergunakan sebagai pemecahan masalah yang telah dirumuskan.

2) *Sintesis*

Tahapan kedua adalah sintesis yang berisi kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan menghasilkan sebuah konsep programatik yang kemudian dituangkan ke dalam konsep desain yang selanjutnya menjadi gagasan utama dalam proses perancangan.

V.3. Metode Pengumpulan Data

V.3.1. Data Primer

Pengambilan data ini dilakukan secara langsung ke lapangan untuk mengadakan pengamatan dan pengambilan data terhadap obyek perancangan. Pengamatan dilakukan dengan survey langsung ke lapangan dan mendokumentasikan kondisi lapangan dalam bentuk foto yang kemudian akan dianalisa sesuai dengan teori-teori dan kajian-kajian literatur.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Untuk mengumpulkan data primer dapat digunakan metode survey dan metode observasi.

1) Metode Wawancara/Interview

Informasi diperoleh melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak yang memberikan keterangan/jawaban (Marzuki, 1983:58). Dalam metode survey ini dilakukan secara langsung yaitu dengan melakukan interview (wawancara) untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, seperti kebutuhan ruang, aktivitas pelaku, serta persepsi dan opini tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan bangunan pusat kebudayaan. Hasil dari wawancara ini akan mendapatkan informasi mengenai kebutuhan ruang, aktivitas pelaku, opini, dan motif yang berhubungan dengan pusat kebudayaan, yang mungkin sangat penting sekali untuk pemecahan permasalahan yang diangkat. Dari hasil wawancara tadi bisa digunakan sebagai masukan-masukan positif dan ide-ide baru yang sangat berguna dalam proses perancangan.

2) Metode Observasi

Dengan metode ini orang akan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala/fenomena yang diselidiki, hasil dari metode observasi akan lebih obyektif (Marzuki, 1983:58). Pengamatan dan pencatatan dilakukan secara langsung di lapangan yaitu mengamati kondisi tatanan ruang dalam pusat kebudayaan, lokasi tapak perencanaan, dan studi banding terhadap pusat kebudayaan lain. Data-data dan informasi yang diperoleh berupa dokumentasi gambar dan sketsa dengan bantuan alat-alat seperti kamera dan peta.

V.3.2. Data Sekunder

Data sekunder berupa studi literatur untuk mendapatkan literaturmaupun teori-teori yang berhubungan dan menunjang perancangan serta dapat memecahkan masalah-masalah dalam proses analisa dan desain nantinya. Data sekunder banyak didapatkan dari literatur yang meliputi: data-data yang berhubungan dengan pusat kebudayaan, data-data yang berhubungan dengan

tatanan ruang dalam pusat kebudayaan, data-data mengenai metode penelitian yang digunakan, meliputi:

1) Data Internal

Data internal adalah data-data yang hanya bisa didapatkan dari instansi yang berkepentingan, dalam hal ini pihak yang berkepentingan adalah organisasi pengelola dan pihak dinas kebudayaan dan pariwisata. Data yang diperoleh dari pengelola pusat kebudayaan adalah data mengenai fasilitas utama yang ada, beberapa anggota pengelola, apa saja kegiatan di pusat kebudayaan yang telah dan akan dilakukan serta data mengenai aktivitas dan struktur organisasi pengelola pusat kebudayaan. Data-data penunjang, berupa rencana peraturan pemerintah daerah berupa RTRW, data *site* lokasi pembangunan, peta kota, dan data-data tertulis lainnya dari kantor Bappeda Kalimantan Selatan.

2) Data Eksternal

Data eksternal adalah data yang didapat melalui pencarian dari sumber lain, seperti studi pustaka yang berupa teori-teori yang diperlukan. Studi pustaka bersumber dari buku, internet, aturan dan kebijakan pemerintah. Pencarian data ini bertujuan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan pusat kebudayaan, serta data pedoman dalam perancangan sirkulasi, bentuk dan tampilan pusat kebudayaan suku Asmat.

V.4. Metode Pengolahan Dan Analisis Data

V.4.1. Metode Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan harus diolah terlebih dahulu dan kemudian disajikan dalam bentuk-bentuk tabel guna kepentingan analisis. Dalam mengolah data yang telah didapat dari lapangan, ada tiga tahap yang dilakukan yaitu :

1) Editing Data

Data yang masuk perlu diperiksa apakah terdapat kekeliruan-kekeliruan dalam pengisiannya jika ada yang tidak lengkap, tidak sesuai dan sebagainya. Pekerjaan mengoreksi atau melakukan pengecekan ini disebut editing yang dapat dilakukan di tempat penelitian. Dengan demikian

diharapkan akan diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

2) *Coding Data*

Pemberian tanda/symbol/kode bagi tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama.

3) *Tabulating Data*

Jawaban-jawaban yang serupa dikelompokkan dengan cara yang teliti dan teratur, kemudian dihitung, dan dijumlah berapa banyak peristiwa/gejala/items yang termasuk dalam kategori. Kegiatan tersebut dilaksanakan sampai terwujud tabel-tabel yang berguna.

V.4.2. Metode Analisa Data

1) *Metode Analisa Kualitatif*

Metode analisa kualitatif, yaitu metode yang digunakan berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur terhadap pola sistem dan karakter yang akan mempengaruhi proses perancangan wadah secara fisik. Dengan demikian metode analisa kualitatif terdiri dari :

a. Analisa Ruang, meliputi:

- ✓ Analisa mengenai aktivitas manusia, analisa ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung tentang apa saja yang dilakukan oleh para pelaku aktivitas dalam pusat kebudayaan yang terdiri dari pengunjung dan pengelola pusat kebudayaan.
- ✓ Analisa fasilitas, analisa ini merupakan analisa terusan dari analisis pelaku di atas, karena melibatkan fasilitas yang digunakan oleh pelaku aktivitas. Analisa ini dapat berupa penyelesaian secara arsitektural dengan menggunakan metode programatik dan fungsional dengan cara menyediakan fasilitas berupa ruang.

b. Analisa Tapak

Analisa tapak meliputi kondisi tapak dan lingkungan beserta unsur-unsur yang terkandung di dalamnya serta dilakukan analisa terhadap tata massa dalam bangunan. Proses analisis ini berupa analisa terhadap potensi tapak dengan menggunakan metode analisa tautan terhadap lingkungan sekitar (daya dukung dan kekurangannya), iklim,

peraturan pembangunan, pencapaian, sirkulasi, kebisingan, pandangan/view, tata massa dan ruang luar, utilitas, zoning dan aktivitas lingkungan. Analisa yang dilakukan disajikan dalam bentuk gambar dan foto secara verbal. Metode yang digunakan adalah programmatik dan fungsional dengan sketsa-sketsa analisa dan foto-foto analisa.

c. Analisa Bangunan

Analisa bangunan meliputi beberapa faktor fisik dan nonfisik, seperti tampilan bangunan, struktur bangunan, bahan dan material bangunan. Analisa yang dihasilkan berupa foto-foto dan sketsa dari hasil metode programmatik, fungsional, dan tipologi.

d. Analisa Tata Massa

Analisa tata massa meliputi peletakan dan penataan massa yang paling baik pada tapak. Analisis yang dihasilkan berupa sketsa-sketsa ide analisis dari metode programmatik dan fungsional.

e. Analisa Tata Ruang Luar

Analisa tata ruang luar meliputi perancangan ruang luar pada tapak. Analisis yang dihasilkan berupa sketsa-sketsa ide analisis dari hasil metode programmatik dan fungsional.

f. Analisa Utilitas

Analisa utilitas meliputi analisa yang terdiri dari analisis terhadap penghawaan, pencahayaan, pembuangan air bersih dan kotor, jaringan listrik, telepon, AC, pemadaman kebakaran, dan komunikasi.

2) *Metode Analisa Sintetis*

Metode ini dipergunakan untuk mengintergrasikan unsur-unsur beserta faktor-faktor yang mempengaruhi dengan tujuan untuk mencari solusi terbaik bagi penyelesaian suatu permasalahan. Hasil dari kesimpulan desain menghasilkan sintesis dan konsep programmatik yang diterjemahkan dalam konsep desain yang selanjutnya menjadi acuan dalam perencanaan dan perancangan. Dari analisis yang telah dilakukan akan diperoleh alternatif berupa konsep desain. Konsep adalah gagasan sistematis dan rasional yang dapat disajikan dalam bentuk bagan, sketsa, atau kerangka

berpikir untuk direalisasikan menjadi bentuk-bentuk serta pola-pola yang optimal (Marizar, 2005: 2).

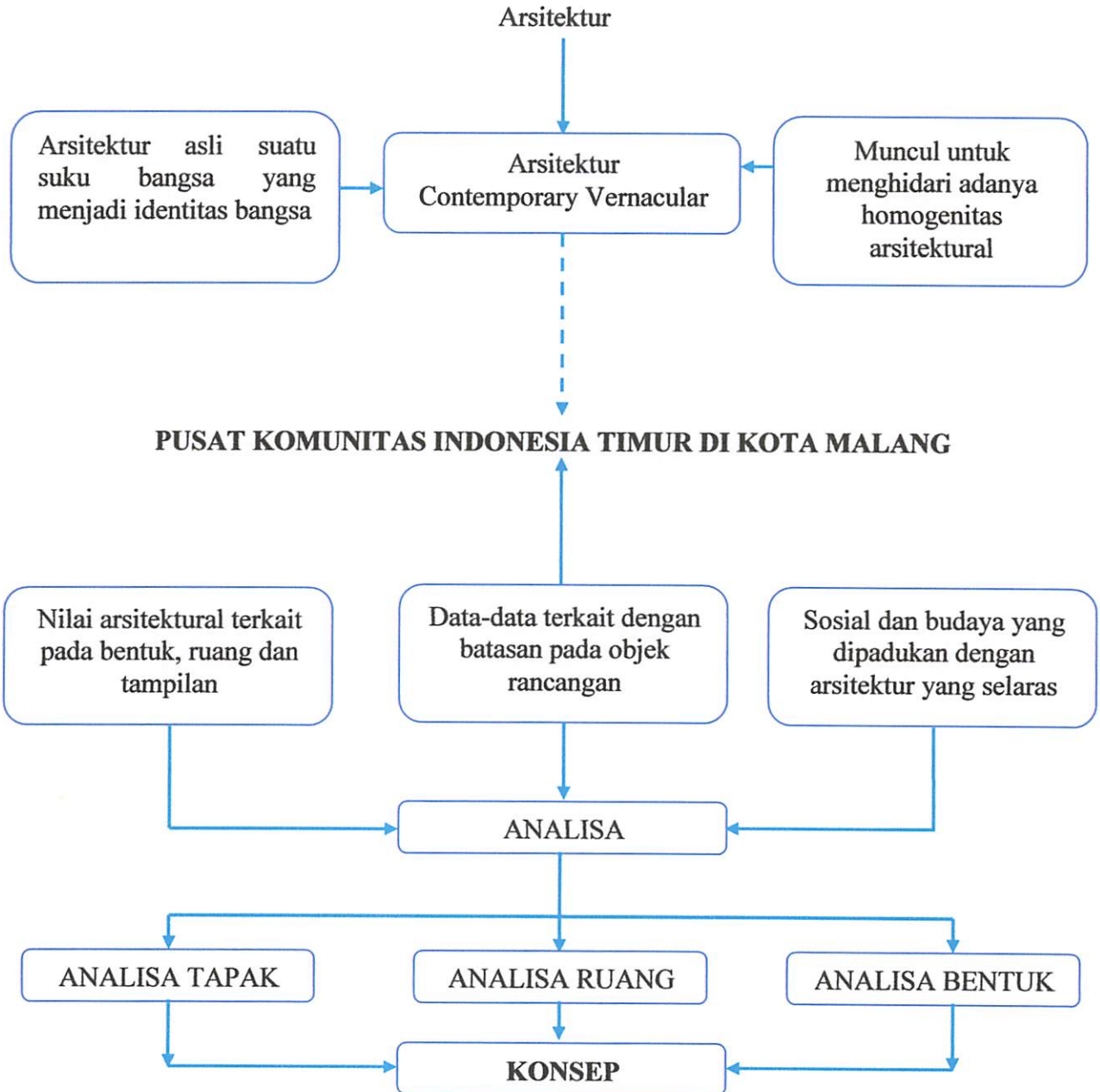
V.5. Penyusunan Konsep Desain

Tahap selanjutnya adalah penginterpretasian ke dalam tahap perancangan dan pengembangan rancangan berupa penyusunan konsep desain. Perancangan ini diinterpretasikan dalam bentuk sketsa ide perancangan kemudian dalam bentuk gambar-gambar kerja berupa site plan, layout plan, denah, tampak, potongan, perspektif suasana, serta detail arsitektural. Dalam setiap tahap pemrograman dan perancangan yang telah dihasilkan akan selalu dilakukan evaluasi (*feed-back*) terhadap hasil-hasil tahapan sebelumnya.

Kerangka Konseptual

Arsitektur sebagai kebudayaan manusia.

Peradaban merupakan bagian dari kebudayaan manusia, diwujudkan dalam sebuah



BAB VI

ANALISIS PERANCANGAN

VI.1. Wadah Kegiatan Utama

Wadah kegiatan utama yaitu kegiatan yang menyangkut fokus utama dalam menghadirkan Pusat Komunitas Indonesia Timur di Kota Malang, yakni kegiatan informasi, komunikasi dan apresiasi.

VI.2. Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan pada Pusat Komunitas Indonesia Timur di kota Malang dengan tema vernakuler kontemporer ini dapat dibagi menjadi dua berdasarkan jenis kegiatannya, yaitu berdasarkan kegiatannya dan berdasarkan kebutuhan pelaku kegiatannya.

VI.2.1. Berdasarkan Kegiatannya

Pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang ini secara garis besar akan difokuskan untuk jenis kegiatan pelestarian kebudayaan dari Indonesia Timur, yaitu kegiatan informasi budaya, komunikasi budaya dan apresiasi budaya. Berikut adalah penjabaran dari ketiga jenis kegiatan tersebut:

- a. Kegiatan Informasi, meliputi:
 - Informasi tentang kebudayaan lokal orang-orang Indonesia Timur.
 - Informasi pariwisata kawasan Indonesia Timur.
 - Informasi kehidupan sosial masyarakat Indonesia Timur.
- b. Kegiatan Komunikasi, meliputi:
 - Kegiatan pendidikan atau studi budaya non formal baik itu berupa studi atau diskusi budaya orang-orang Indonesia Timur.
 - Kegiatan administrasi, memberikan pelayanan kepada klien terkait dengan kegiatan birokrasi dan lain sebagainya.
- c. Kegiatan Apresiasi, merupakan kegiatan yang berhubungan dengan seni dan budaya, dimana kita menikmati, merespons, mengkritisi dan memberikan penghargaan untuk kebudayaan dalam berbagai wujudnya.

VI.2.2. Berdasarkan Kebutuhan Pelaku Kegiatannya

Jenis kegiatan juga terjadi berdasarkan pada perbedaan kebutuhan dan kepentingan masing-masing pelaku kegiatannya, sebagai berikut:

Jenis Kegiatan	Deskripsi	Wadah Kegiatan
1. Kegiatan Utama	Kegiatan yang menyangkut fokus utama dalam pusat komunitas Indonesia Timur, yaitu kegiatan informasi, komunikasi dan apresiasi	Mini Museum Galeri Foto Auditorium Perpustakaan
2. Kegiatan Penunjang	Kegiatan yang mendukung kegiatan utama	Ruang serbaguna Ruang pertemuan Toko souvenir Cafe Musholla
3. Kegiatan Kepengelolaan	Kegiatan pengelolaan semua fasilitas kegiatan utama dan penunjang termasuk di dalamnya kegiatan administrasi	Kantor pengelola Kantor administrasi
4. Kegiatan Pelayanan (Service)	Kegiatan memberikan pelayanan terhadap kelangsungan kegiatan utama, penunjang dan pengelolaan	Pos satpam Ruang mekanik, dll

Berikut adalah penjabaran dari masing-masing kegiatan di Pusat Komunitas Indonesia Timur di kota Malang:

a. Mini Museum dan Galeri Foto

Pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang dalam kegiatan memberikan informasi dan mewadahi apresiasi dalam fungsi mini museum seni budaya dan galeri foto sebagai salah satu fungsi utamanya. Dimana museum seni budaya tersebut diklasifikasikan sebagai *Art and History*

Museum yang sasarannya adalah mengungkapkan sejarah perkembangan kesenirupaannya suatu suku bangsa, dalam hal ini kelompok Indonesia Timur.

Pemilihan museum dan galeri foto sebagai salah satu fasilitas/wadah utama kegiatan dalam pusat komunitas Indonesia Timur ini adalah karena museum merupakan salah satu objek wisata budaya yang mempunyai peranan penting bagi suatu bangsa, yakni sebagai sarana dalam memperkenalkan budaya suatu suku bangsa, termasuk didalamnya peristiwa sosial, budaya dan ilmu pengetahuan serta potensi pariwisatanya.

b. Pusat Pengembangan Budaya Indonesia Timur

Untuk dapat melakukan pengembangan terhadap kebudayaan asal Indonesia Timur tentunya dibutuhkan fasilitas yang relevan dengan kegiatan *elaboration*. Maka dari itu pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang nantinya akan dilengkapi dengan perpustakaan, ruang pertemuan dan studio seni. Dengan adanya perpustakaan diharapkan mampu menginformasikan berbagai seni dan kebudayaan Indonesia Timur serta membuka pengetahuan akan berbagai aspek yang menyangkut Indonesia Timur. Adanya ruang pertemuan dimaksudkan agar antara pengunjung dan narasumber mampu mengkomunikasikan dan mendiskusikan langsung hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia Timur. Dan dengan adanya studio seni diharapkan masyarakat yang tertarik dengan kebudayaan dan kesenian Asmat mampu mempraktekannya secara langsung.

c. Pusat Pertunjukan Seni Suku Asmat

Guna menarik respon masyarakat akan berbagai keunikan seni dan budaya Indonesia Timur maka pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang akan dilengkapi dengan auditorium.

d. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang pada pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang ini bersifat mendukung segala hal yang berkaitan dengan kegiatan utama pada pusat komunitas ini mulai dari pelayanan administrasi, pengelolaan, kebutuhan makan, berbelanja sampai dengan pengamanan dan kenyamanan pengunjung. Untuk mengakomodasi semua itu maka diperlukan

ruang kantor pengelola dan administrasi, gedung serbaguna, toko souvenir, cafe, musholla, pos satpam dan ruang mekanik.

VI.3. Program Dasar

VI.3.1. Struktur Organisasi

Pusat kebudayaan suku Asmat ini memiliki struktur organisasi yang berfungsi untuk mengelola pusat kebudayaan secara profesional. Secara struktur organisasi pusat kebudayaan suku Asmat ini dikelola secara swasta melalui suatu yayasan yang bergerak di bidang kebudayaan, yang mana pusat kebudayaan ini dikepalai langsung oleh pimpinan yayasan sebagai pimpinan pusat kebudayaan.

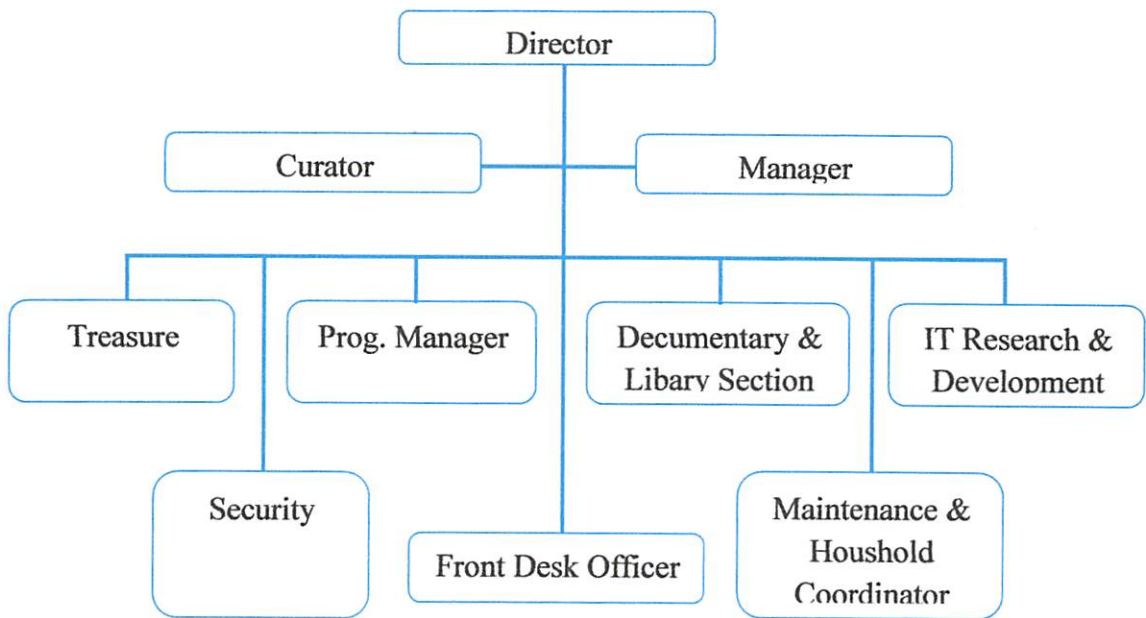


Diagram 6.1. Struktur Organisasi Pusat Komunitas

VI.3.2. Tugas Pimpinan dan Karyawan

Tugas tanggung jawab pimpinan dan karyawan pusat komunitas mengacu pada:

- *Director*
 - Penanggung jawab pusat komunitas
 - Mengontrol pusat komunitas
 - Mengkoordinasi pusat komunitas
- *Curator*

- Menyeleksi dan memilih karya
- Menyusun karya
- *Manager*
 - Mengkoordinasi setiap divisi
 - Memantau jalannya kegiatan
 - Mengatur kegiatan-kegiatan sosial
- *Treasure*
 - Mengatur administrasi keuangan
 - Mengatur gaji karyawan
 - Bertanggung jawab atas bagian keuangan
- *Program Manager*
 - Menyusun jadwal kegiatan pusat komunitas
 - Mencari sponsor
 - Membuat susunan acara
- *Documentary & Library Section*
 - Membuat dokumentasi
 - Menyusun portofolio
 - Mengkoordinasi perpustakaan
- *IT Research & Development*
 - Membuat program untuk database pusat komunitas
 - Menginput data ke dalam komputer
 - Bertanggung jawab atas komputerisasi
- *Front Desk Officer*
 - Menerima tamu
 - Memberi penjelasan kepada tamu
- *Maintenance & Household Coordinator*
 - Bertanggung jawab atas kebersihan pusat komunitas
 - Bertanggung jawab atas peralatan dan perlengkapan pusat komunitas
- *Security*
 - Menjaga keamanan pusat komunitas

- Menjaga ketertiban di dalam pusat komunitas

VI.3.3. Waktu Kegiatan

Dalam pengaturan aktifitasnya, setiap fasilitas memiliki waktu aktifitas yang tidak terlalu berbeda, dan setiap orang baik pengelola maupun pengunjung harus mengikuti ketentuan waktu aktifitas yang telah ada.

Waktu Aktifitas	Jam												
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Pengelola													
Administrasi													
Museum													
Perpustakaan													
Auditorium													
Ruang kuliah													
R. Serbaguna													
Cafe													
Toko													

Tabel 6.1. Waktu kegiatan pusat kebudayaan Papua

V.4. Analisis Aktifitas Pemakai

VI.4.1. Mini Museum dan Galeri Foto

Prinsip dasar museum adalah mengumpulkan, melindungi, memelihara, mempelajari dan memamerkan objek-objek atau benda-benda penting dari sebuah komunitas atau masyarakat dan juga menyediakan hal-hal yang berkaitan dengan servis pendidikan (edukasional) dengan tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan umum dan mendorong kreatifitas.

Sehingga pada dasarnya kegiatan utama dalam sebuah museum terdiri dari:

- Kuratorial, terkait dengan kegiatan koreksi dan penelaahan benda-benda seni termasuk perawatan.
- Perbaikan dan perlindungan terhadap benda-benda di dalamnya.
- Pameran, terkait dengan kegiatan penyimpanan dan penataan benda koleksi untuk dipamerkan.

- d. Persiapan pameran, terkait dengan kegiatan pencarian dan pengumpulan serta pengolahan benda koleksi sehingga siap di pameran.
- e. Pendidikan, terkait dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengunjung.

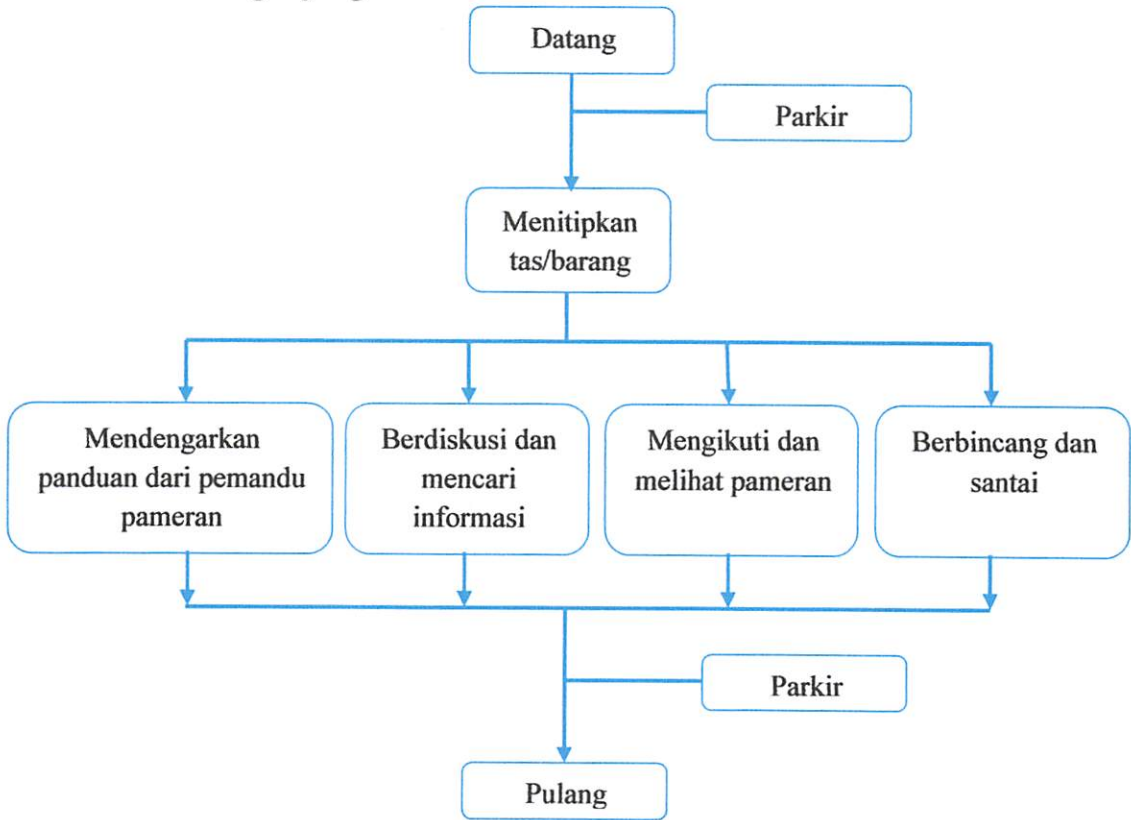
Selain kegiatan utama, museum seni dan budaya juga menyediakan fasilitas untuk menunjang kegiatan utamanya. Fasilitas penunjang lebih difokuskan untuk menunjang kegiatan pendidikan yakni dengan memberikan fasilitas yang digunakan untuk berdiskusi dan mencari informasi tentang seni dan budaya Indonesia Timur, sehingga mampu mewadahi orang-orang yang ingin mendalami kebudayaan Indonesia Timur.

Berikut adalah pelaku aktifitas serta perkiraan aktifitas yang terjadi di dalam museum:

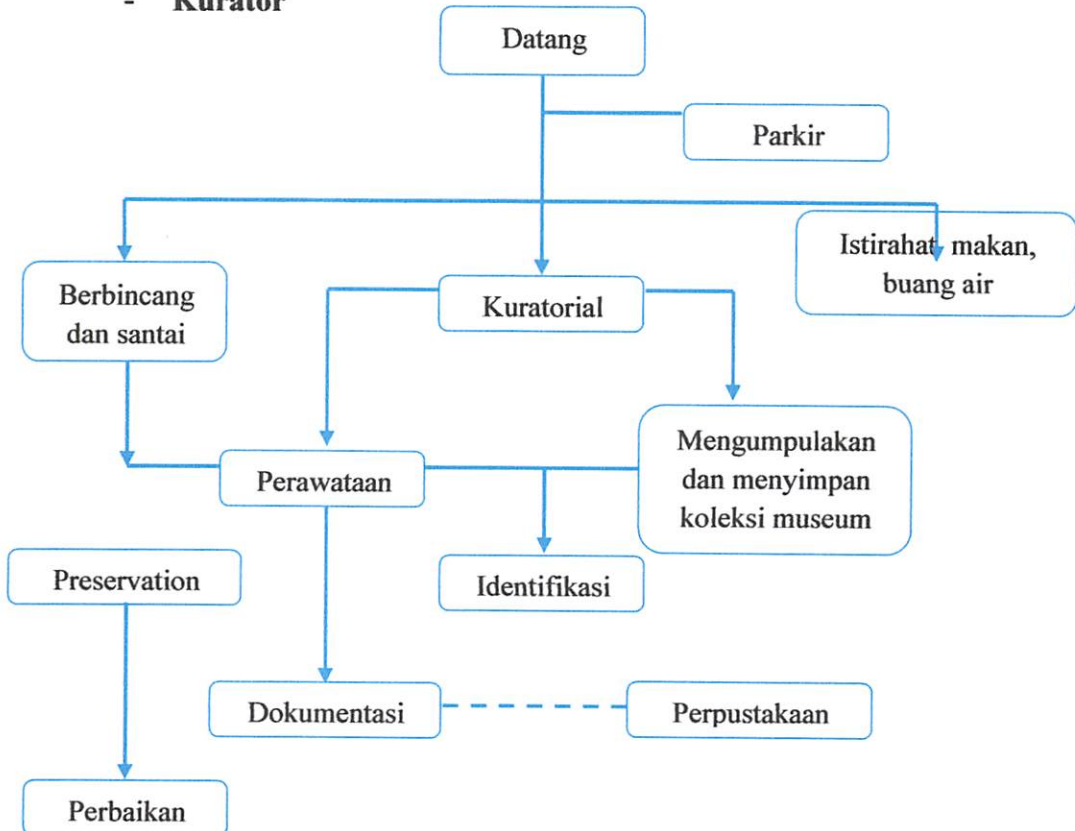
Pelaku Kegiatan	Deskripsi
Pengunjung	Orang menggunakan berbagai macam fasilitas yang tersedia di museum seni budaya dan galeri foto untuk melakukan aktifitas dengan tujuan untuk mencari informasi tentang kebudayaan Indonesia Timur
Kurator	Orang yang bertugas untuk menjalankan konservasi terhadap benda-benda koleksi museum seni budaya dan galeri foto, antara lain perawatan, penyimpanan dan perbaikan
Pemandu Pameran	Orang yang bertugas memandu dan memberi informasi kepada pengunjung tentang benda-benda koleksi museum seni budaya dan galeri foto
Receptionist	Orang yang bertugas menerima pengunjung pada saat masuk di museum seni budaya dan galeri foto
<i>Cleaning Service</i>	Orang yang berperan dan bertanggung jawab atas kebersihan museum seni budaya dan galeri foto
Security	Orang yang berperan dalam menjaga keamanan museum seni budaya dan galeri foto

Berikut adalah perkiraan pola aktifitas yang terjadi pada museum seni budaya dan galeri foto di pusat kebudayaan suku Asmat di kota Malang.

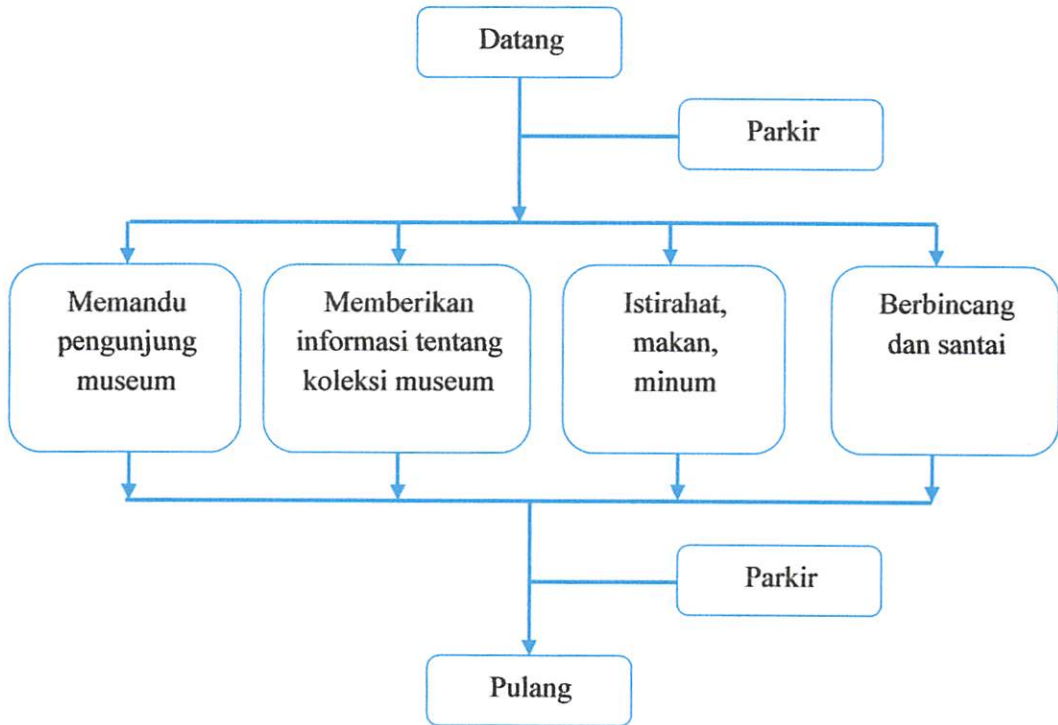
- **Pengunjung Museum**



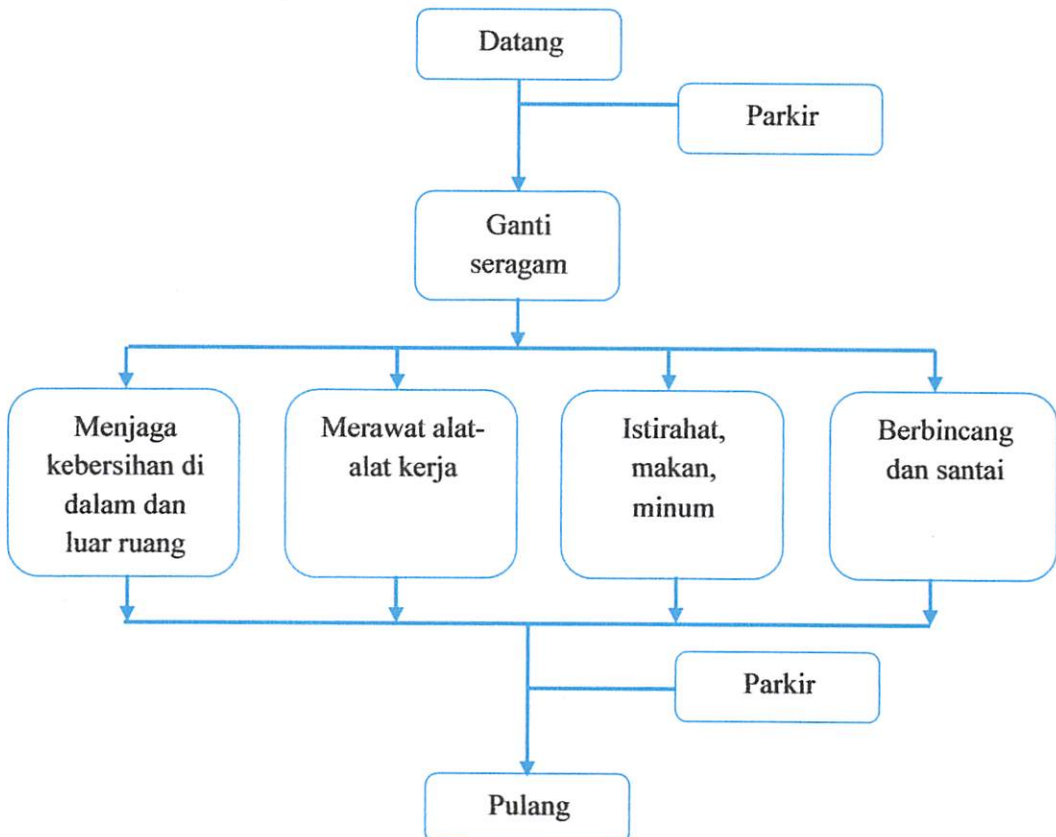
- **Kurator**



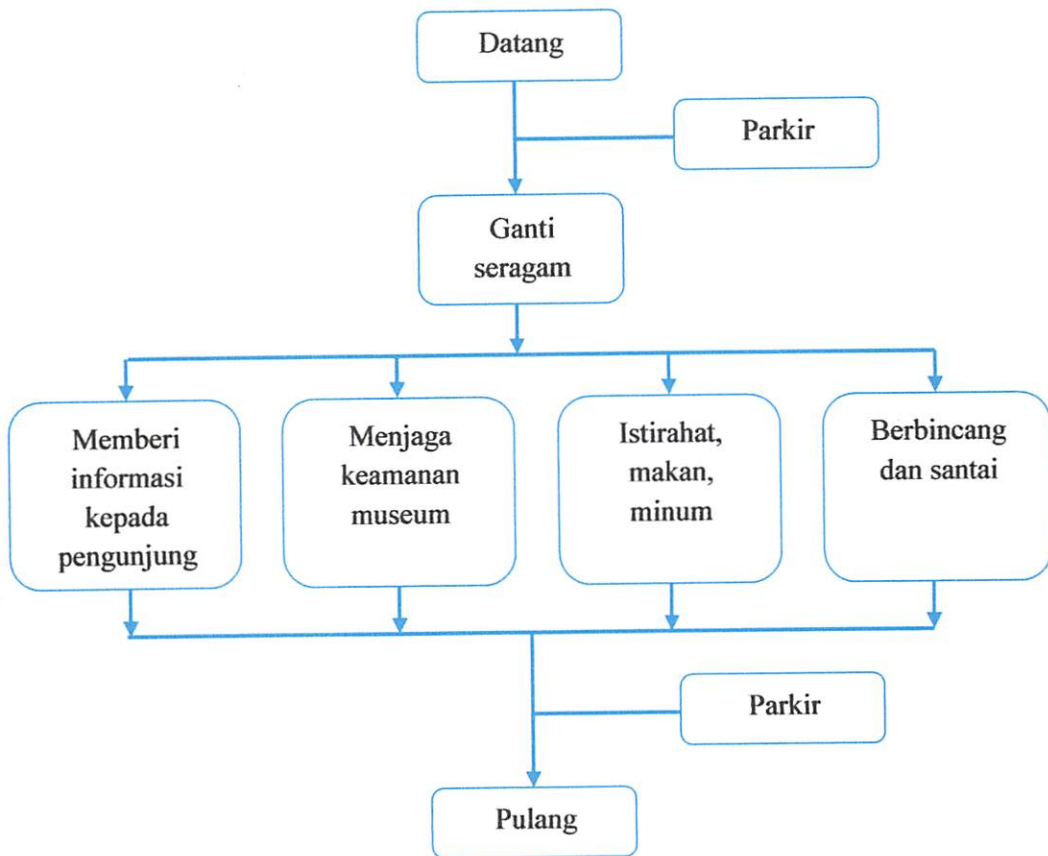
- **Pemandu Pameran**



- **Cleaning Service**



- Security



VI.4.2. Pusat Pengembangan Budaya Suku Asmat

Dalam penghadiran pusat pengembangan seni budaya Indonesia Timur di pusat komunitas ini dimaksudkan untuk mendukung keberadaan museum seni budaya Indonesia Timur. Sehingga pada dasarnya kegiatan utama dalam sebuah museum terdiri dari:

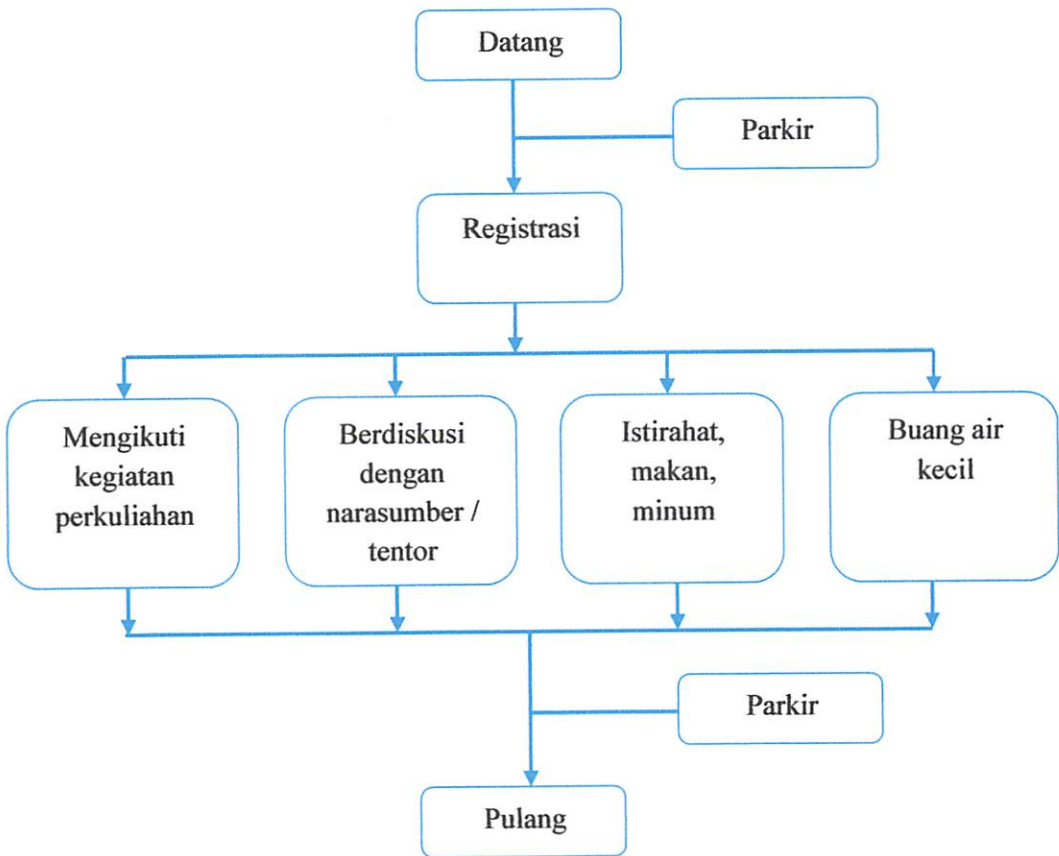
- Edukasional, terkait dengan kegiatan pengkajian dan penelaahan kehidupan sosial ekonomi masyarakat Indonesia Timur.
- Kuliah umum, dalam penghadiran forum diskusi mengenai kebudayaan Indonesia Timur.
- Seminar, terkait dengan kegiatan tukar pendapat dan informasi tentang kebudayaan Indonesia Timur.
- Kursus, terkait dengan pengembangan budaya Indonesia Timur dalam bentuk kesenian

Berikut adalah pelaku aktifitas serta perkiraan aktifitas yang terjadi di dalam pusat komunitas Indonesia Timur:

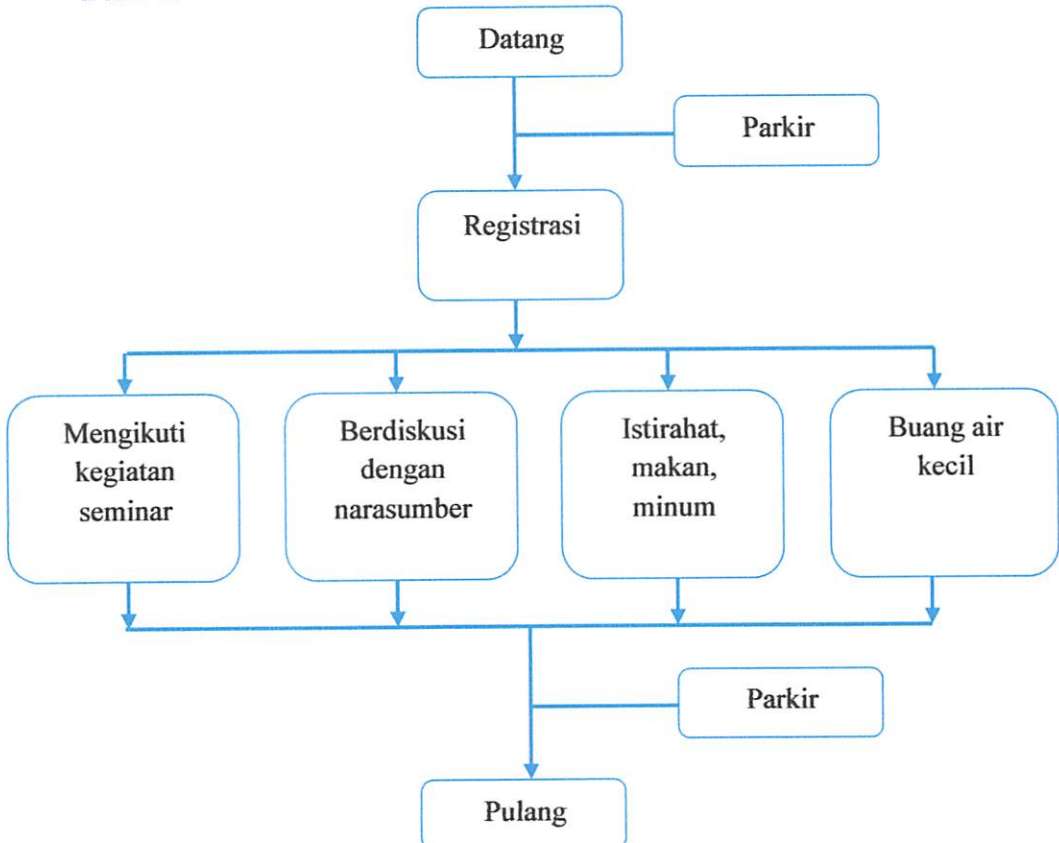
Pelaku Aktifitas	Deskripsi
Peserta Pertemuan	Orang yang mengikuti kuliah umum pengkajian kebudayaan Indonesia Timur
Peserta Seminar	Orang yang menghadiri kegiatan seminar yang berhubungan dengan pembahasan kebudayaan Indonesia Timur
Tentor/ Narasumber	Orang yang menjadi sumber informasi terkait tukar pendapat dan pembahasan kebudayaan Indonesia Timur
Panitia Pelaksana	Orang yang menyelenggarakan kegiatan seminar atau kuliah umum
Peserta Kursus	Orang yang menggunakan berbagai macam fasilitas yang terdapat di pusat pengembangan budaya Indonesia Timur untuk melakukan aktifitas dengan tujuan untuk mempelajari dan mempraktekkan secara langsung budaya (seni) Indonesia Timur
Pengajar Kursus	Orang yang bertugas untuk mengajar seni asal Indonesia Timur serta memberikan bimbingan baik di dalam maupun di luar kelas di pusat kebudayaan Indonesia Timur

Berikut ini adalah perkiraan aktifitas yang terjadi di pusat kebudayaan suku Asmat:

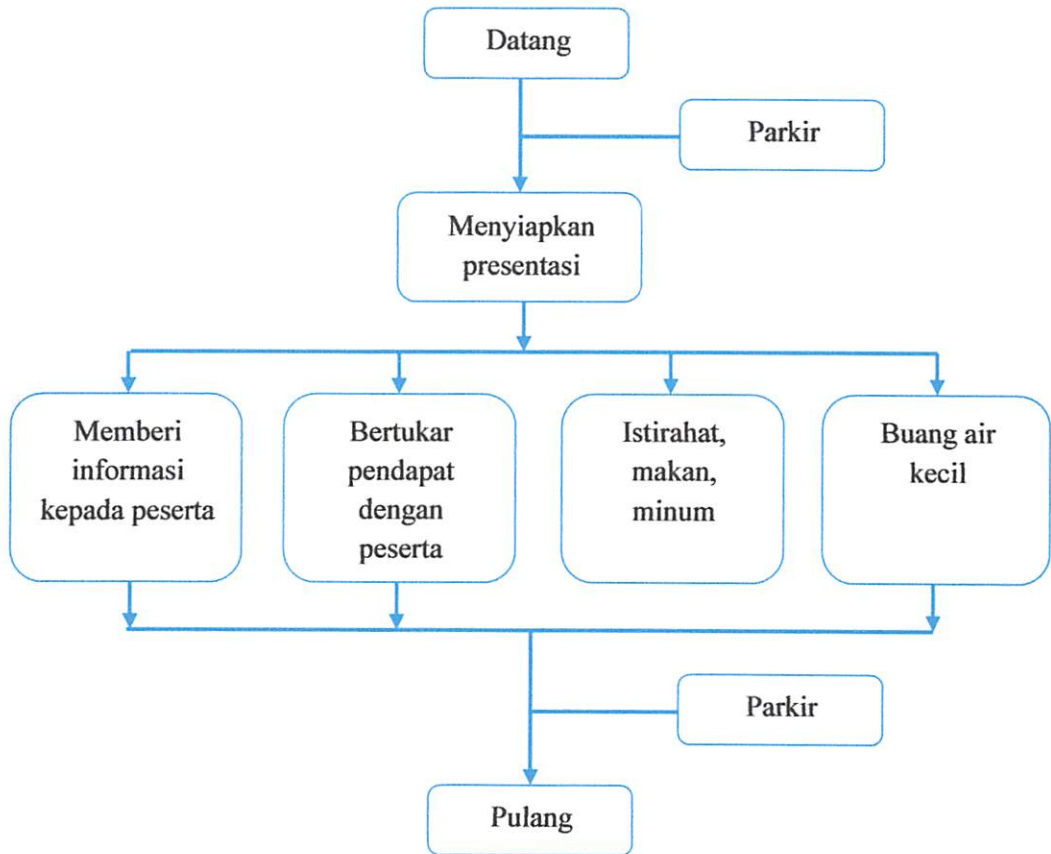
- Peserta Kuliah Umum



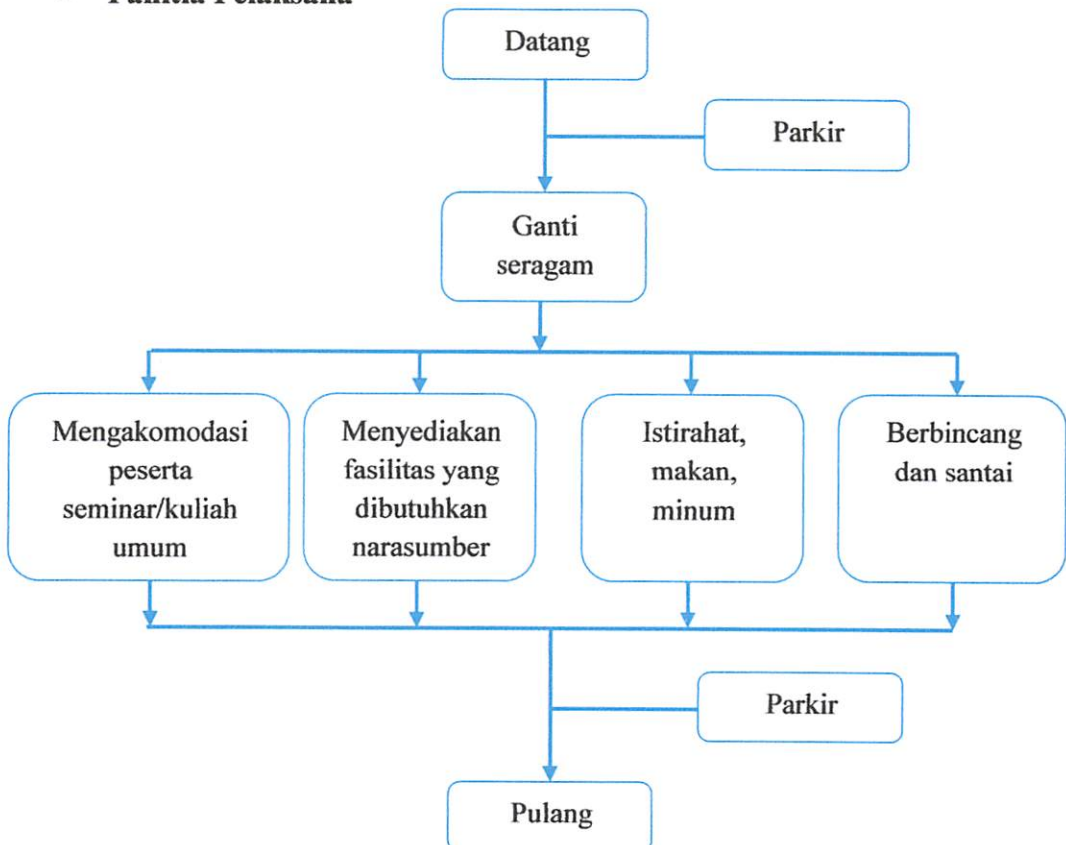
- Peserta Seminar



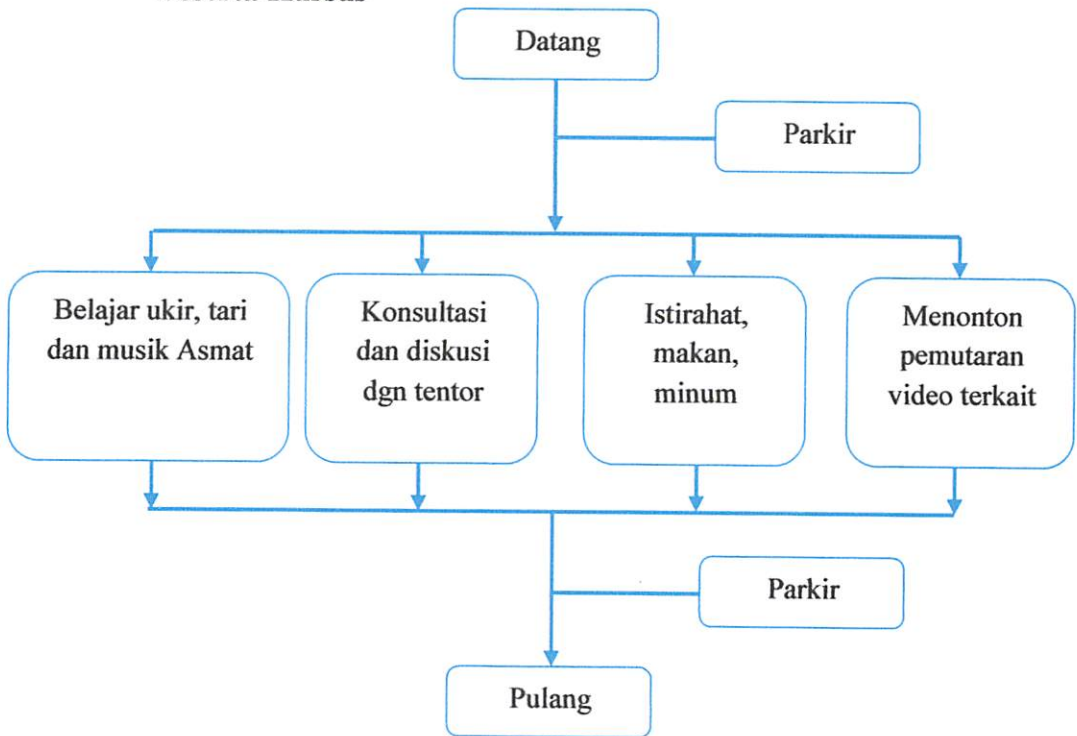
- **Tentor/Narasumber**



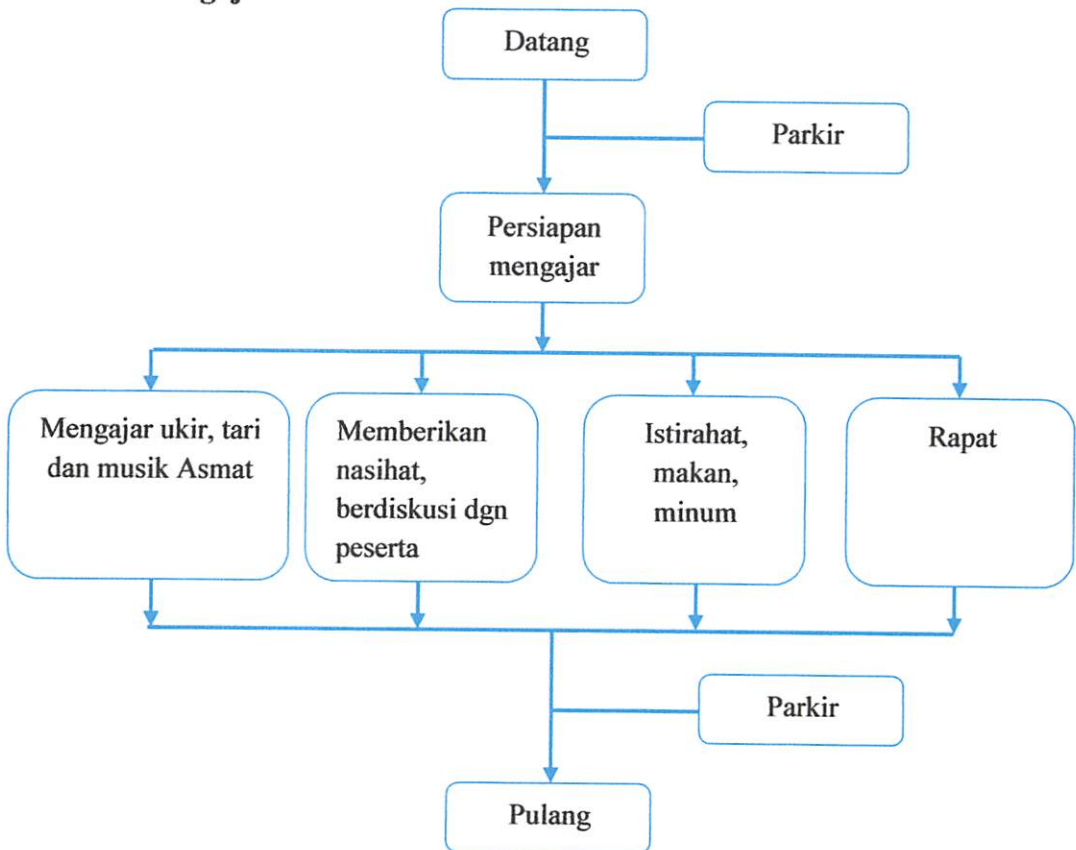
- **Panitia Pelaksana**



- **Peserta Kursus**



- **Pengajar Kursus**



VI.4.3. Pusat Pertunjukan Seni Indonesia Timur

Untuk menarik minat masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia Timur, maka dibutuhkan sarana untuk mempertunjukkan seni asal Indonesia Timur. Hal ini terkait pula dengan proses apresiasi terhadap tingginya nilai kebudayaan asal Indonesia Timur. Pada dasarnya proses penghadiran pusat pertunjukan seni Indonesia Timur terdiri dari:

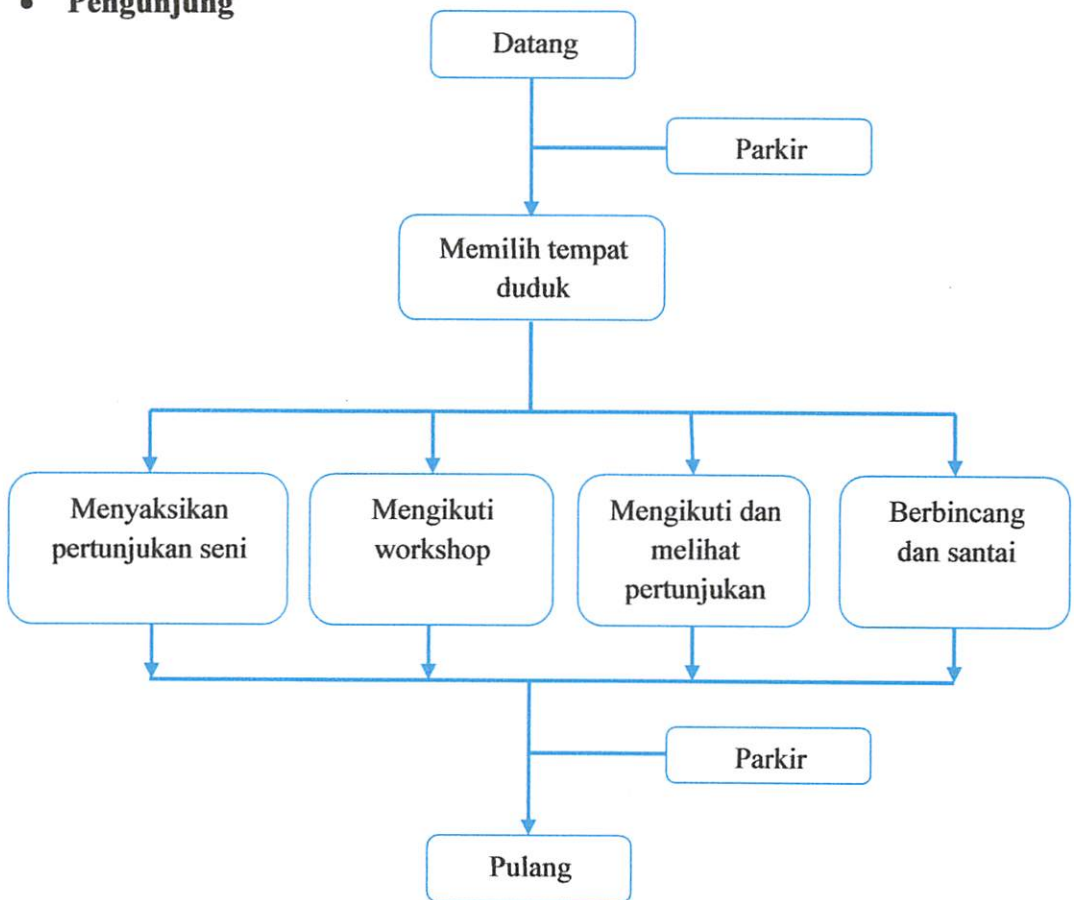
- Entertainment, terkait dengan kegiatan hiburan dengan mempertunjukkan kesenian Indonesia Timur.
- Edukasi, mendukung kegiatan pembelajaran dan pengamatan kesenian Indonesia Timur.
- Pengembangan dan perlindungan kesenian Indonesia Timur.

Berikut adalah pelaku aktifitas serta perkiraan aktifitas yang terjadi di dalam pusat kebudayaan Indonesia Timur:

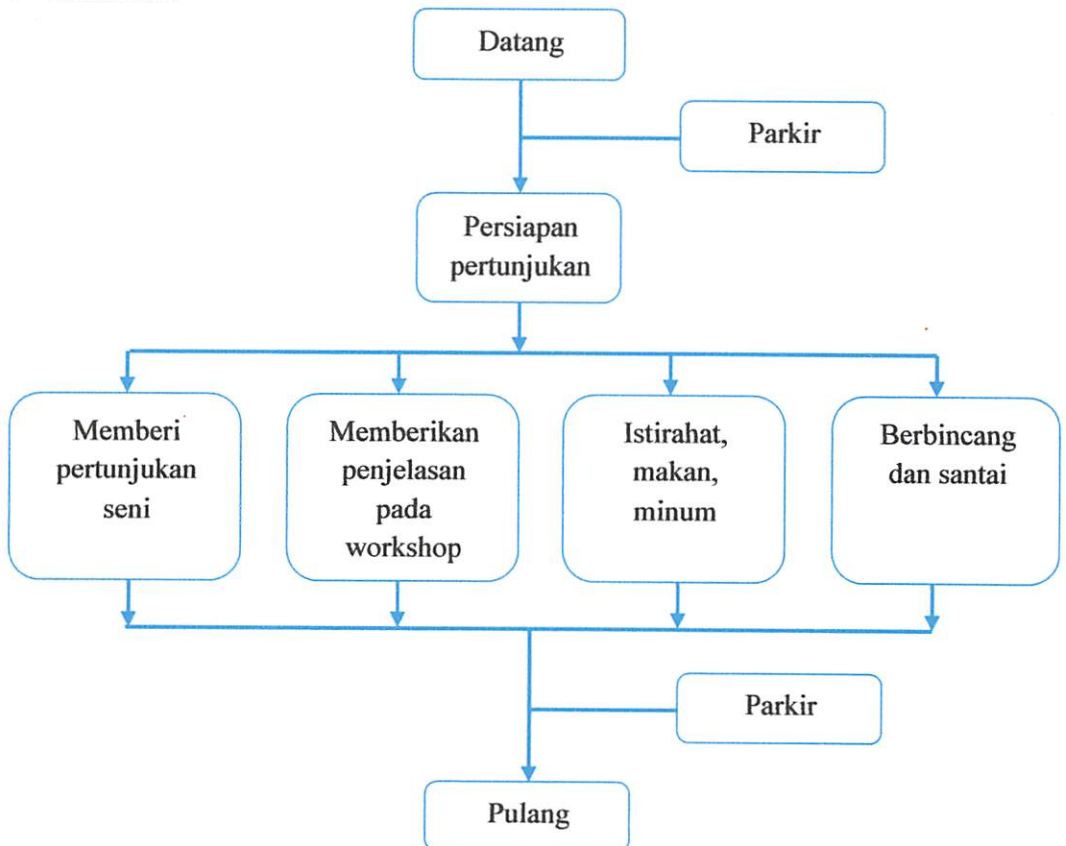
Pelaku Aktifitas	Deskripsi
Pengunjung	Orang yang datang untuk menyaksikan pertunjukan kesenian Indonesia Timur
Seniman	Orang yang menyajikan kegiatan kesenian Indonesia Timur
Teknisi	Orang yang bertugas berjaga menjaga dan memperbaiki utilitas pada pusat kebudayaan Indonesia Timur
Security	Orang yang berperan dalam menjaga keamanan dan ketertiban di pusat kebudayaan Indonesia Timur

Dan berikut adalah prediksi aktifitas pelaku dalam pusat pertunjukan seni di pusat komunitas Indonesia Timur:

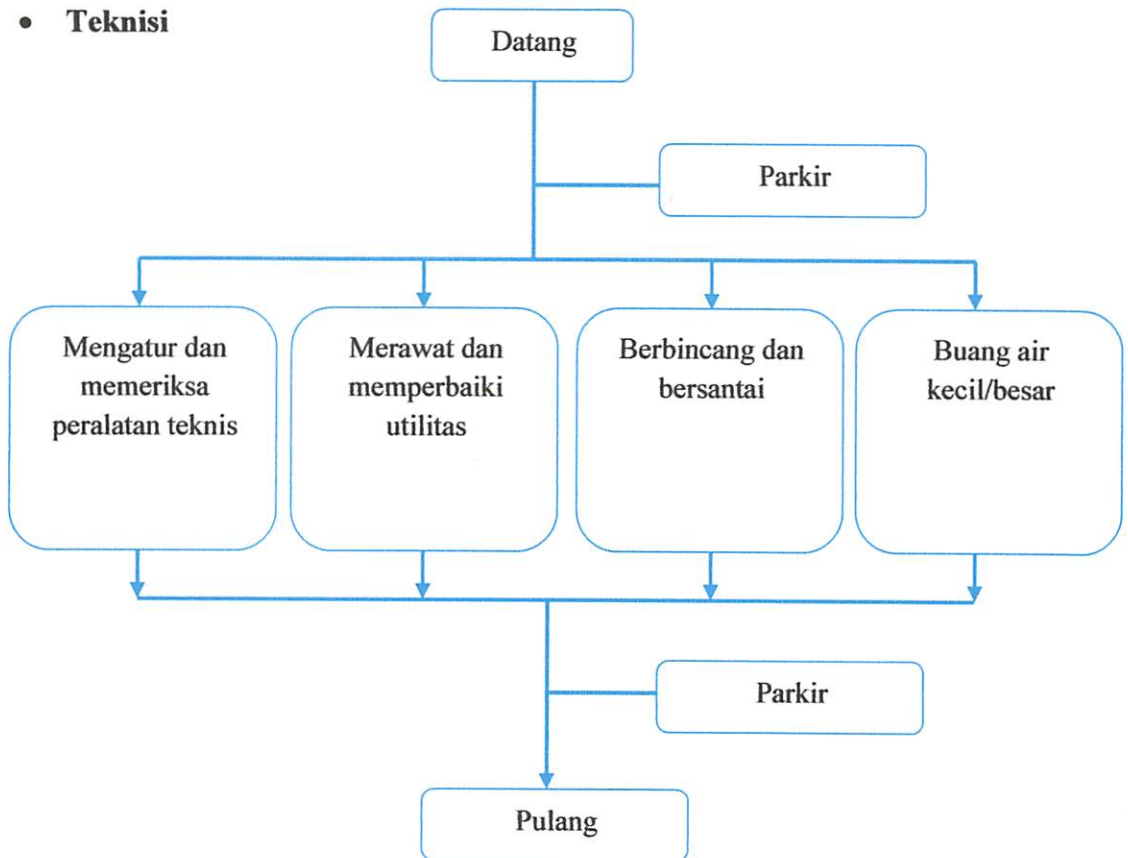
- **Pengunjung**



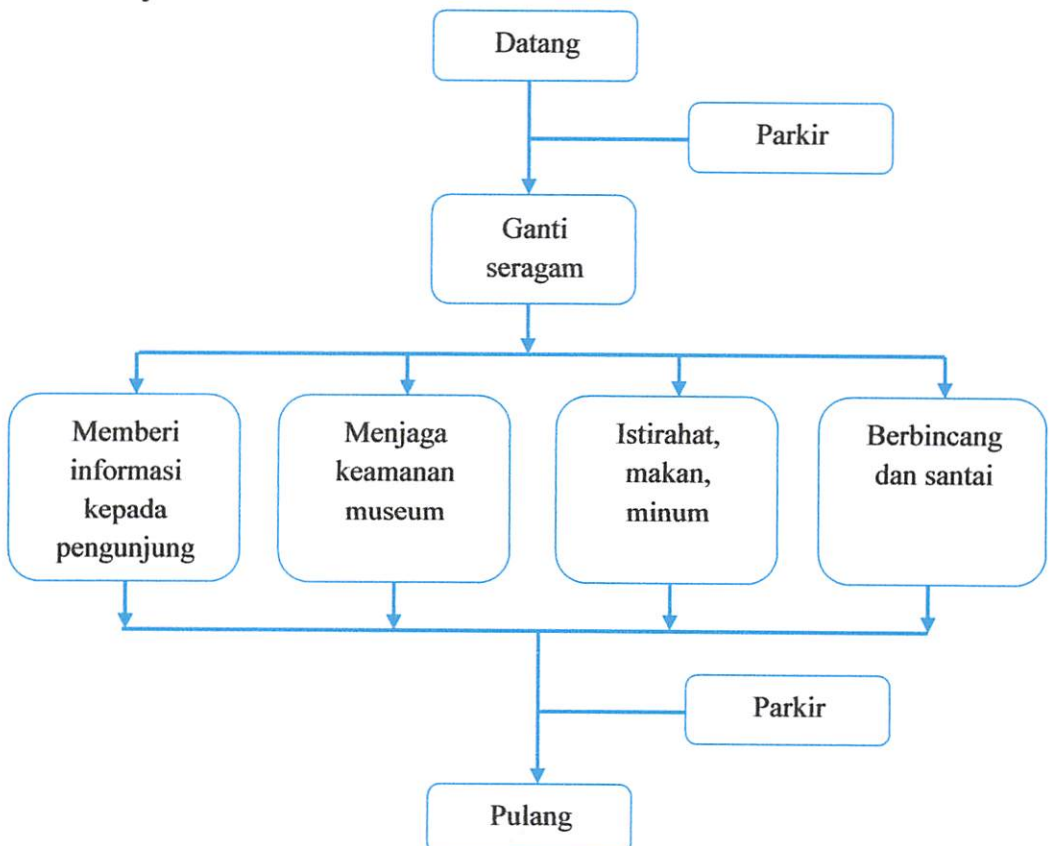
- **Seniman**



- **Teknisi**



- **Security**



VI.4.4. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang pada pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang terdiri dari:

- a. Kantor pengelola, berfungsi sebagai pusat pengelolaan pusat komunitas Indonesia Timur, mulai dari fasilitas utama (museum seni budaya dan galeri foto, ruang pertemuan, perpustakaan, studio seni dan auditorium) sampai dengan fasilitas-fasilitas penunjang dikelola secara terpusat oleh kantor pengelola.
- b. Ruang serbaguna, berfungsi sebagai pendukung kegiatan pendidikan dan wisata budaya pada pusat kebudayaan Indonesia Timur, misalnya digunakan untuk pameran berkala, pagelaran seni, seminar, kuliah umum dan kegiatan kebudayaan lainnya.
- c. Cafe, berfungsi sebagai tempat makan-minum dan bersantai, namun selain itu juga cafe ini akan menjadi tempat bersosialisasi antar pengunjung pusat kebudayaan ataupun antar pengelola.
- d. Toko souvenir, menjual berbagai macam souvenir dan benda-benda replika seni khas Indonesia Timur.
- e. Musholla, sebagai penunjang fasilitas peribadatan di pusat komunitas Indonesia Timur.

Berikut adalah pelaku aktifitas serta perkiraan alur aktifitas yang terjadi pada fasilitas penunjang:

Pelaku Aktifitas	Deskripsi
Pengelola	Orang yang bertugas untuk mengelola pusat komunitas Indonesia Timur, menyediakan fasilitas dan memberikan pelayanan administrasi
Pengunjung cafe	Orang yang mengunjungi cafe untuk makan-minum atau sekedar bersantai
Pengunjung toko souvenir	Orang yang berminat berbelanja atau sekedar melihat-lihat souvenir khas Indonesia Timur

Pengunjung musholla Orang (muslim) yang hendak melakukan kegiatan keagamaan saat masih berada di pusat komunitas Indonesia Timur

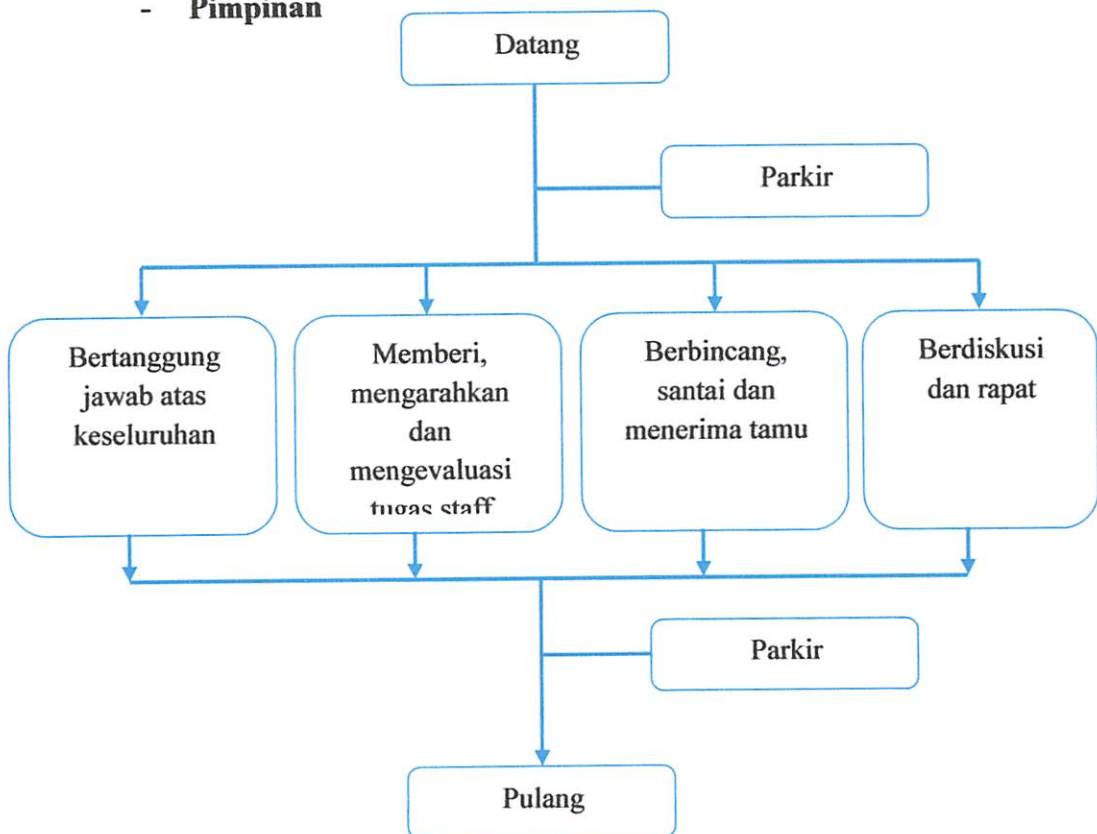
Teknisi Orang yang bertugas berjaga menjaga dan memperbaiki utilitas pada pusat komunitas Indonesia Timur

Cleaning service Orang yang berperan dan bertanggung jawab atas kebersihan pusat komunitas Indonesia Timur

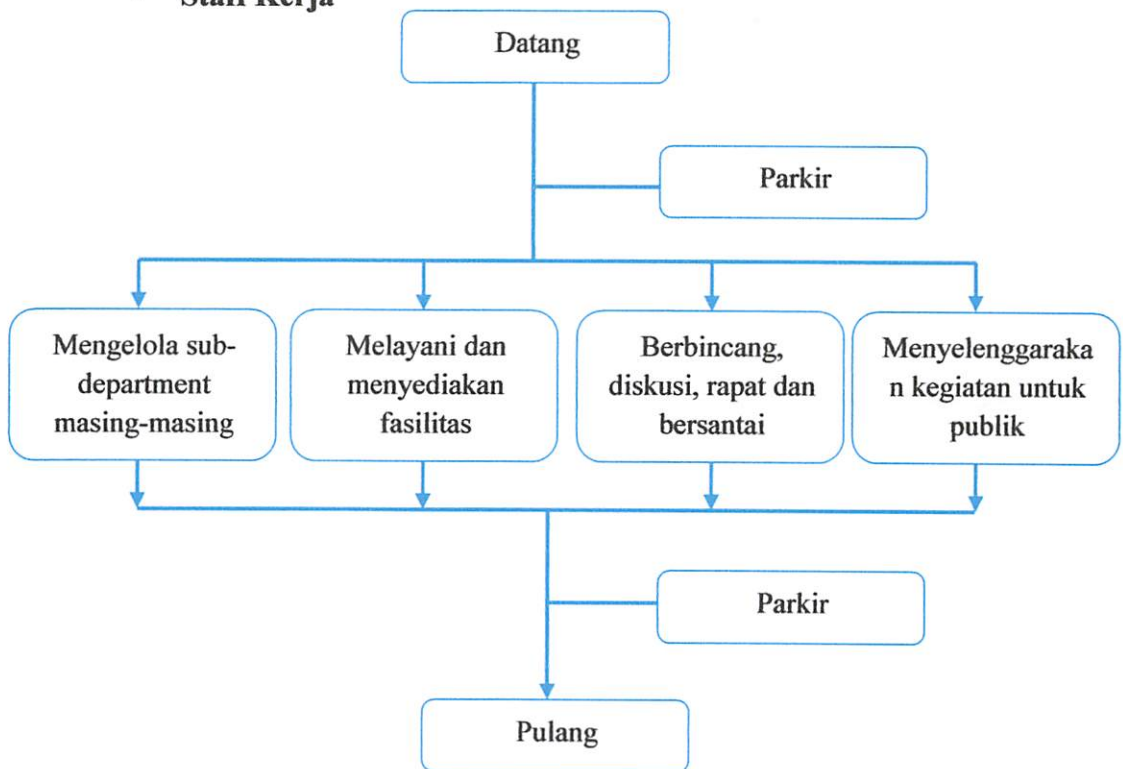
Security Orang yang berperan dalam menjaga keamanan dan ketertiban di pusat komunitas Indonesia Timur

Berikut adalah perkiraan pola pergerakan atau aktifitas kegiatan fasilitas penunjang:

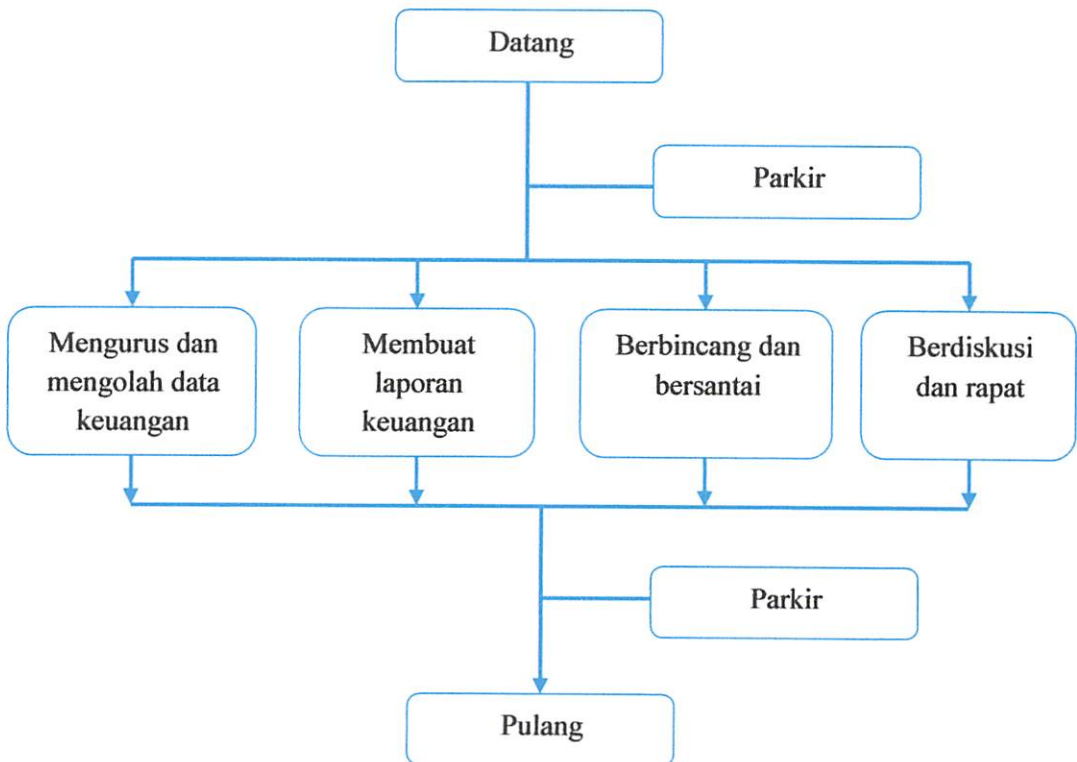
- **Pimpinan**



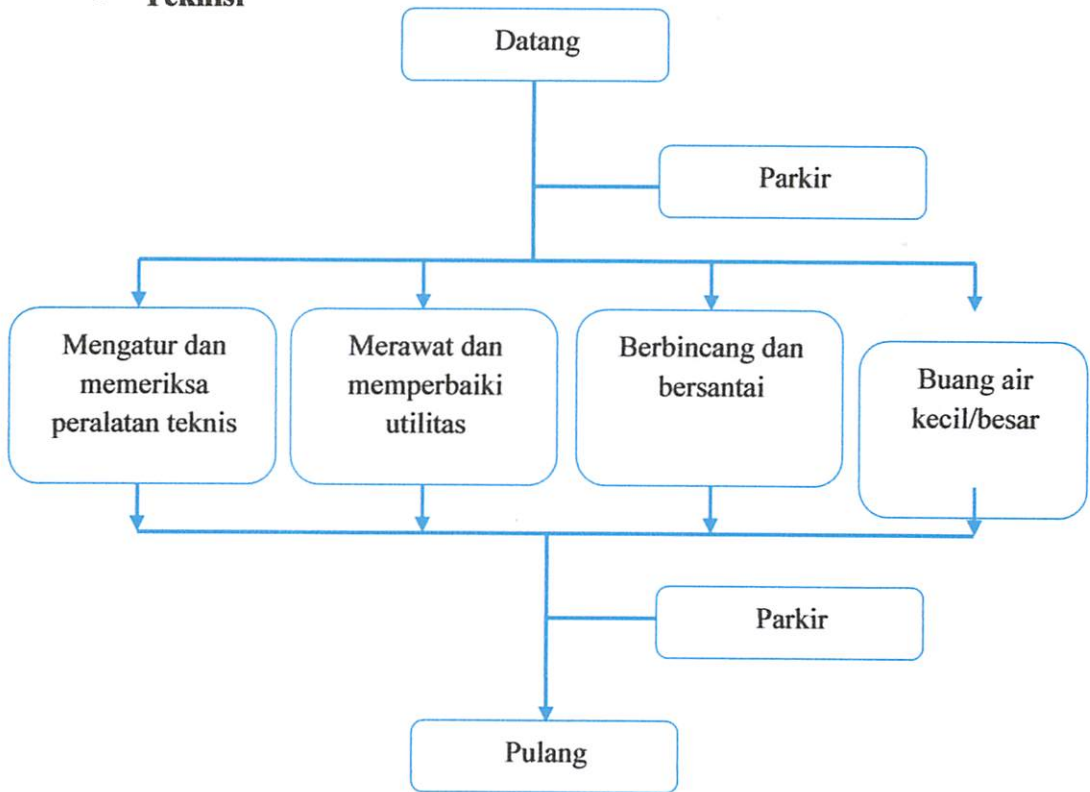
- **Staff Kerja**



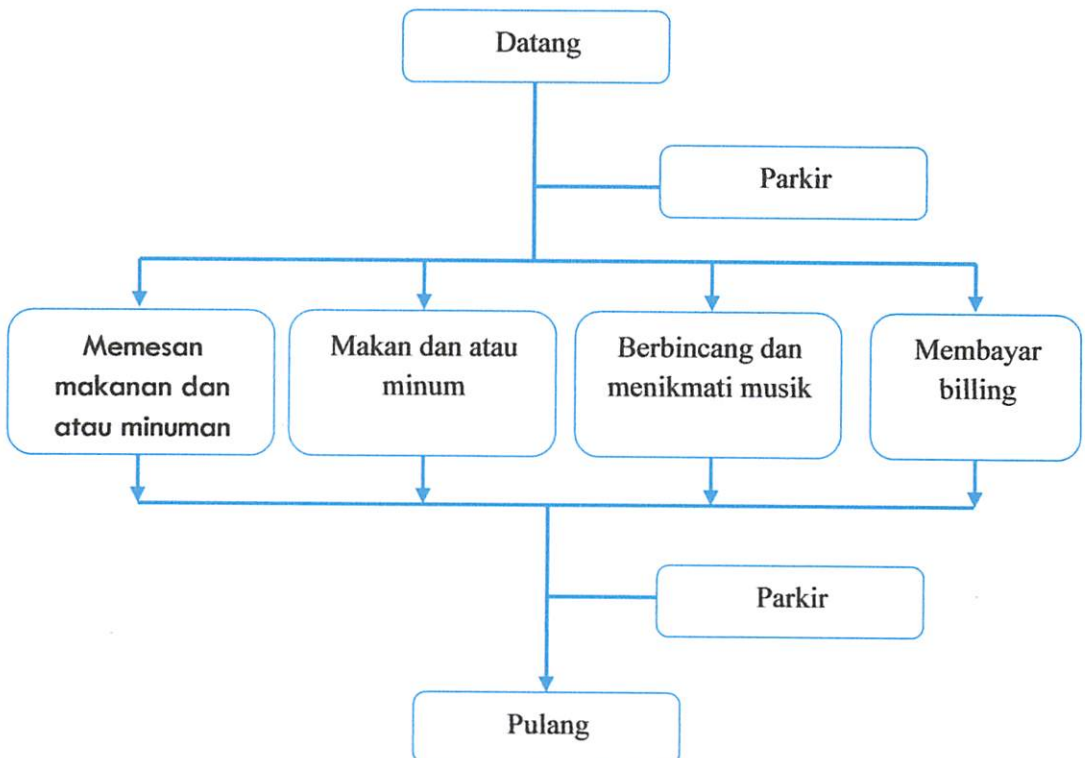
- **Staff Administrasi**



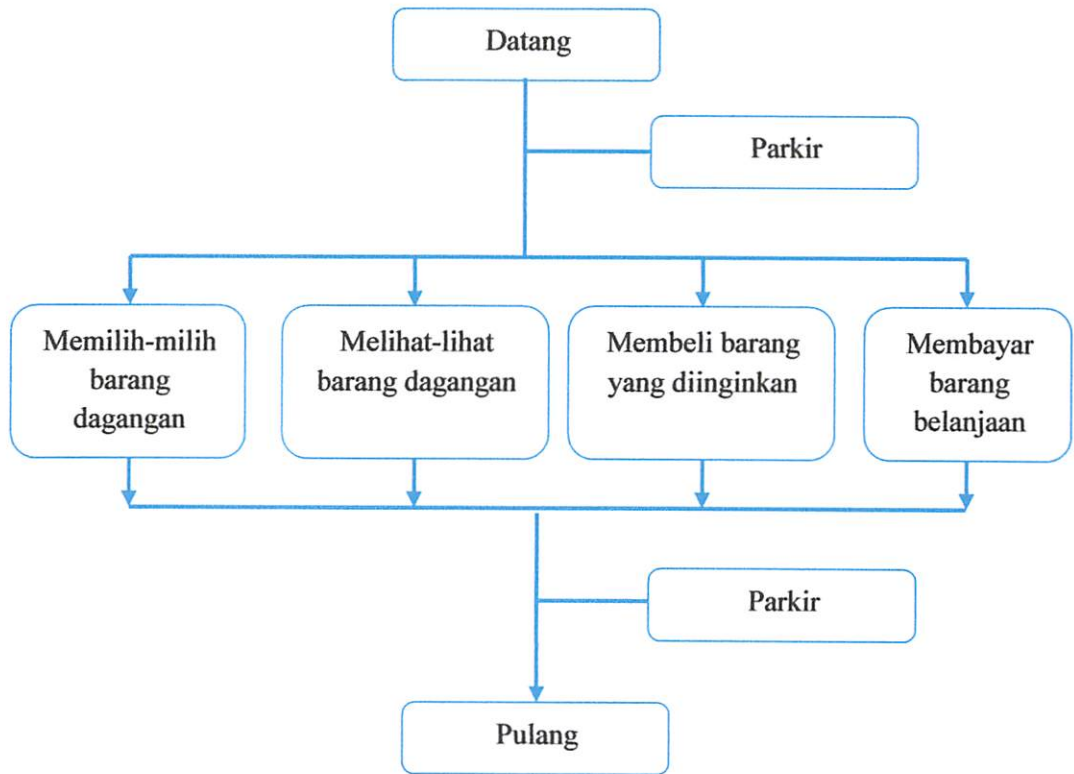
- **Teknisi**



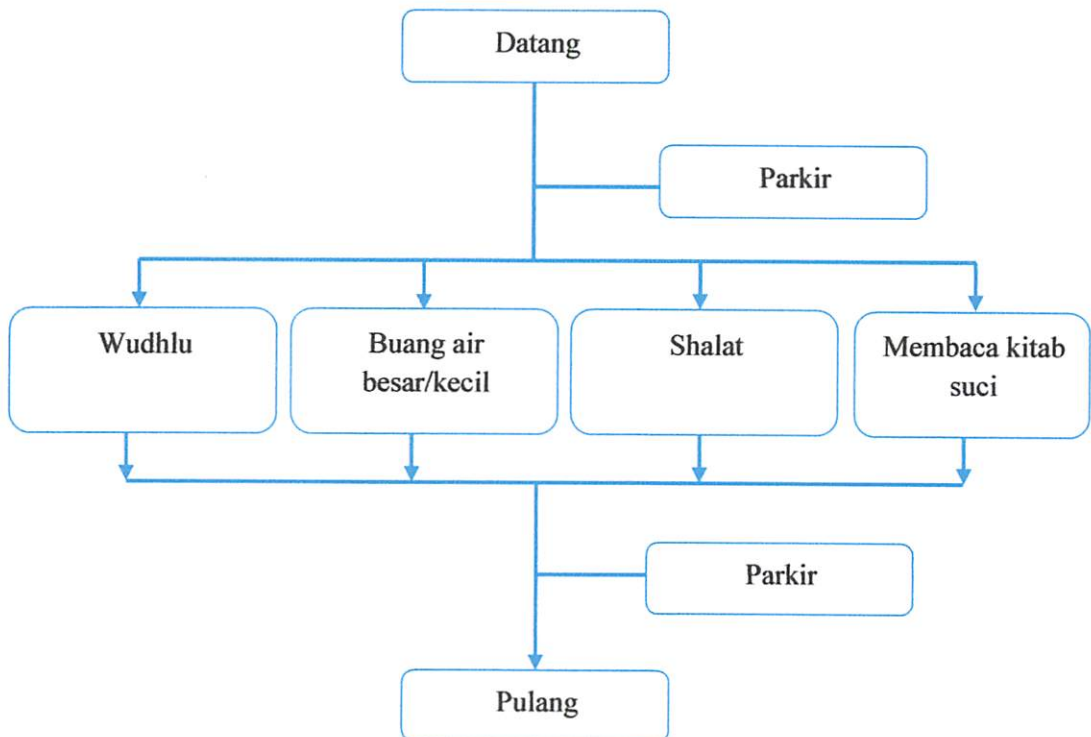
- **Pengunjung Cafe**



- **Pengunjung Toko Souvenir**



- **Pengunjung Musholla**



VI.5. Analisis Kebutuhan Ruang

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Sifat
Pengunjung:			
- Umum	Melihat koleksi karya	Museum	Utama
	Melihat pameran	R. Galeri / R. Serbaguna	Utama
	Melihat pementasan seni	Auditorium	Utama
	Membeli souvenir	Toko souvenir	Utama
- Anggota	Mengikuti seminar	R. Serbaguna	Utama
	Mengikuti pelatihan	R. Studio	Utama
	Mengikuti kuliah umum	R. Kelas	Utama
Director	Memimpin pusat kebudayaan	R. Direktur	Pendukung
Curator	Menyeleksi dan memilih karya Menyusun karya dalam pameran	R. Kurator	Pendukung
Manager	Memantau jalannya kegiatan Mengatur kegiatan-kegiatan sosial	R. Manager	Pendukung
Treasure	Mengatur administrasi keuangan Mengatur gaji karyawan	R. Treasure	Pendukung
Program Manager	Mengkoordinasi tiap department Membuat konsep dan susunan acara Mencari sponsor	R. Program Manager	Pendukung
Documentation	Membuat dokumentasi Menyusun portofolio	R. Dokumentasi	Pendukung
IT Research &	Membuat program	R. IT	Pendukung

Development	database Menginput data ke dalam database		
Frontdesk officer	Menerima tamu Memberi penjelasan kepada tamu	R. Frontdesk Officer	Pendukung
Maintenance & Household Coordinator	Menjaga kebersihan pusat kebudayaan Melakukan perawatan	R. Maintenance	Pendukung
Security	Menjaga keamanan pusat kebudayaan Menjaga ketertiban pengunjung	R. Security	Pendukung

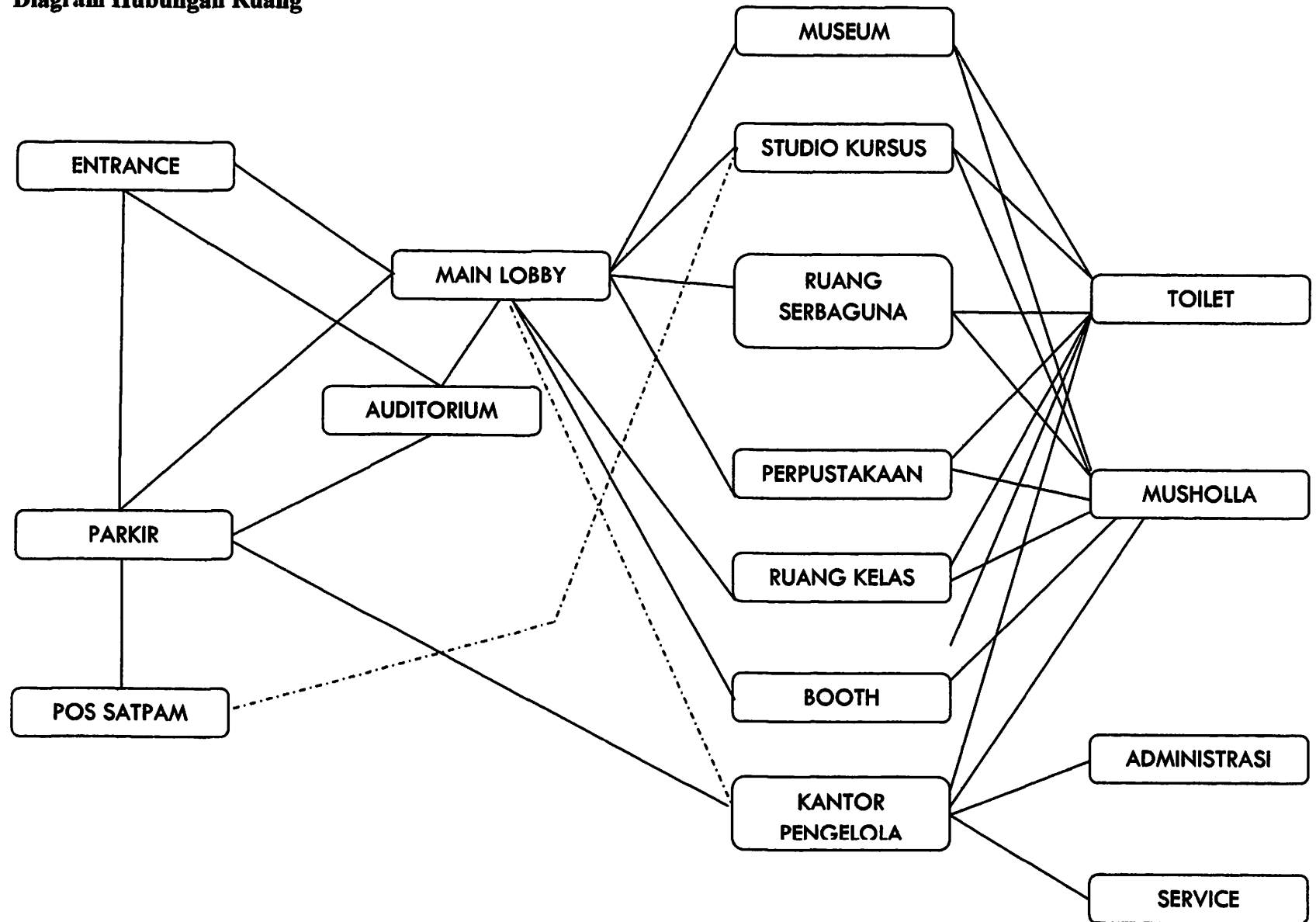
VI.6. Programming Ruang

Jenis Fasilitas		Kapasitas	Jenis Ruang		
			P	SP	Pvt
Fasilitas Utama					
Museum	Ruang display koleksi	200 orang			
	Ruang galeri photo	200 orang			
	Ruang kerja kurator	1 orang			
	Bengkel kurator	2 orang			
	Ruang penyimpanan koleksi	2 orang			
	Ruang persiapan pameran	2 orang			
Perpustakaan	Ruang koleksi buku				
	Ruang baca	500 orang			
	Ruang staff				
R. Pertemuan	Ruang pertemuan	50 orang			
	Ruang narasumber				
	Kitchenette				
	Chair Storage				
Seminar dan	Ruang serbaguna	200 orang			

<i>Temporary Exhibition</i>	Backstage				
	Ruang persiapan				
Auditorium	Stage	10 orang			
	Tribun penonton	500 orang			
Studio	Ruang latihan tari	25 orang			
	Ruang latihan musik	25 orang			
	Ruang latihan ukir	25 orang			
	Ruang kostum	25 orang			
	Ruang rias	25 orang			
	Ruang tentor	6 orang			
Fasilitas Penunjang					
Kantor Pengelola	Ruang kerja direktur				
	Ruang kerja <i>manager</i>				
	Ruang kerja <i>prog. manager</i>				
	Ruang <i>treasure</i>				
	Ruang <i>marketing</i>				
	Ruang arsip				
	Ruang database				
	Ruang rapat				
<i>Frontdesk</i>	Lobby				
	Ruang resepsionis				
<i>Booth</i>	Cafe				
	Toko souvenir				
Ibadah	Musholla				
Fasilitas Service					
Bongkar-muat	Ruang <i>loading dock</i>				
Mekanikal	Ruang genset				
	Ruang pompa air				
	Ruang kontrol				
	Ruang trafo				
	Ruang pabx				

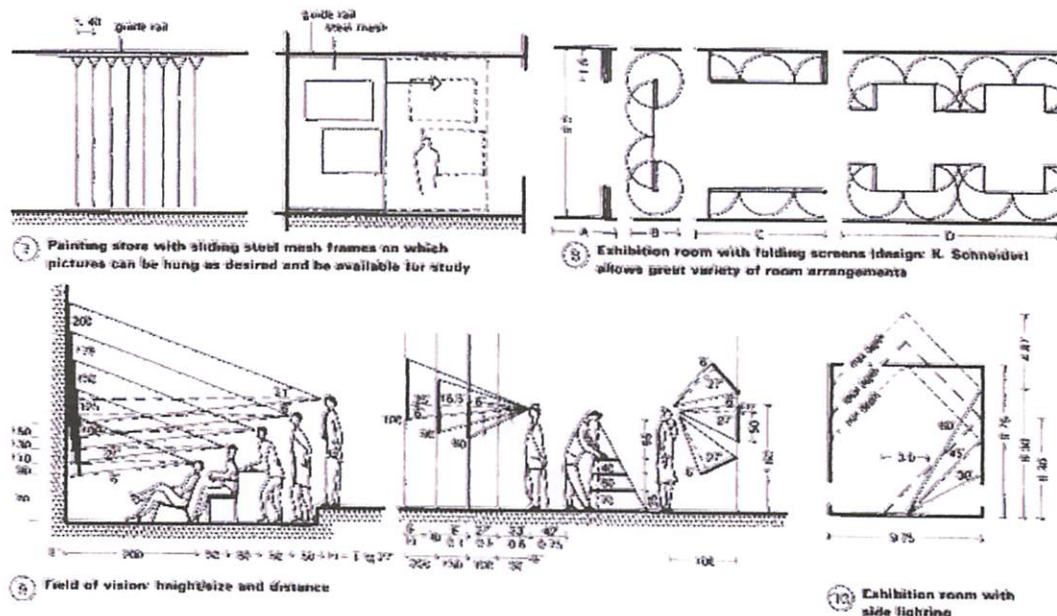
	Ruang AHU				
Karyawan	Ruang <i>cleaning service</i>				
	Ruang mekanik				
	Ruang <i>security</i>				
Ruang service	Ruang ganti karyawan				
	Loker				
	Toilet				
	Kantin karyawan				
	Gudang				

- Diagram Hubungan Ruang



VI.7. Analisis Besaran Ruang

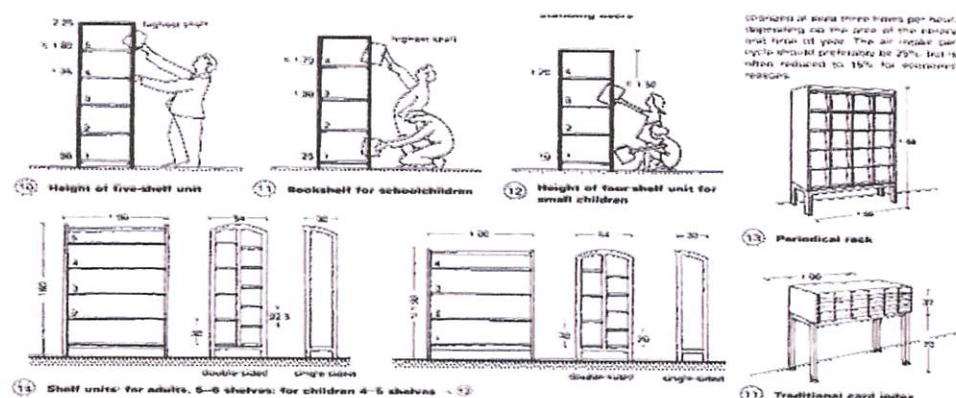
V.7.1. Mini Museum dan Galeri Foto



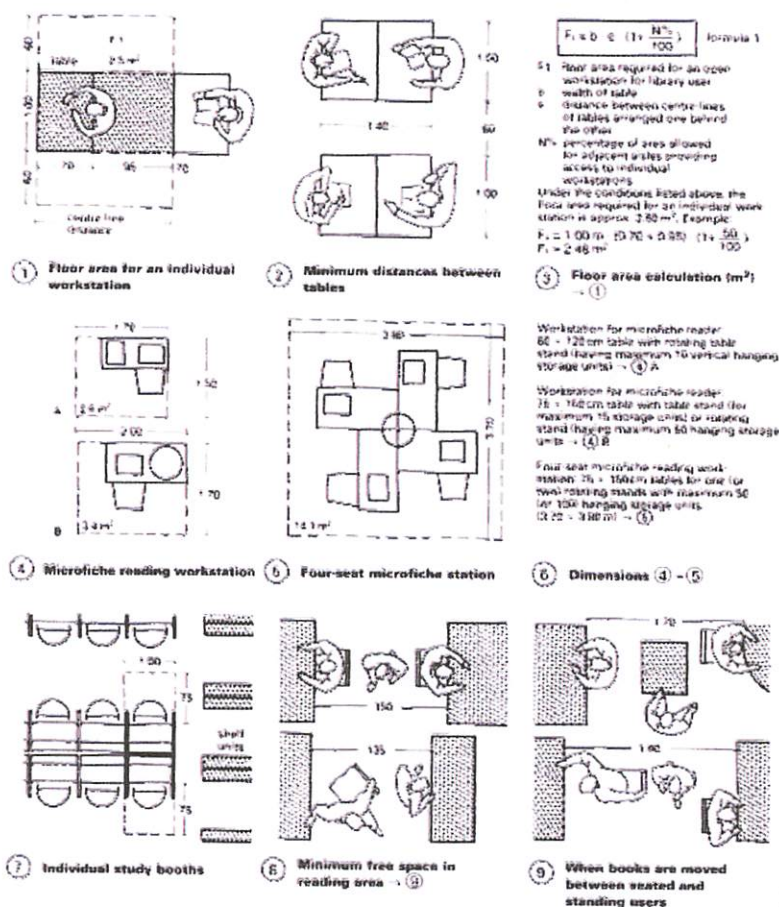
Sumber: Neufert Architect Data

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah (m ²)
Ruang informasi	2	1,35	NAD	1	2,7	
Ruang penitipan brg	2	1,35	NAD	1	2,7	
	100 loker	3x1,5	NAD		4,5	
Ruang display koleksi	200	1	NAD	1	200	
	100	2	Studi Rg.		200	
Ruang galeri foto	200	1	NAD	1	200	
	100	2	Studi Rg.		200	
Ruang kerja kurator	1	4	Studi Rg.	1	4	
Ruang staff kurator	4	2,75	NAD	1	11	
Bengkel kurator	4	5	Studi Rg.	1	20	
R. collection storage		24	Studi Rg.	1	24	
R. preparation	5	2,75	NAD	1	5,25	
						874,15
Sirkulasi 30%						262,25
Utilitas 10%						87,415
						1223,81

VI.7.2. Perpustakaan



Sumber: Neufert Architect Data

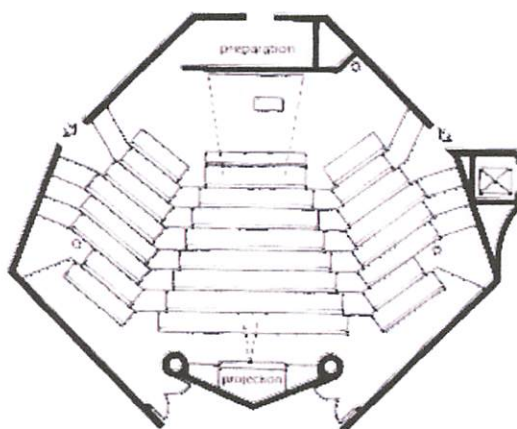


Sumber: Neufert Architect Data

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m²/orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m²)	Jumlah (m²)
Loker			Studi Rg.	1	8	
Katalog	2	2,75	Studi Rg.	1	5,25	
Rak Buku		100	TSS	1	100	

Ruang Baca	100	1,2	PDLB	1	120	
Ruang Photocopy	2 unit	2,21m ² /unit	NAD	1	4,42	
Ruang Reference	20%		NMH	1	35	
Rak Majalah	2000 vol	0,0025m ² /bk	PDLB	1	50	
Ruang Petugas	4	2,75	NAD	1	11	
Bengkel Buku			Studi Rg.	1	20	
						353,67
Sirkulasi 30%						106,1
Utilitas 10%						35,367
						495,14

VI.7.3. Ruang Pertemuan



Sumber: Time-Saver Standart for Building Type

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah (m ²)
Lecture Room	2	4	NAD	2	16	266,5
Ruang Pertemuan	50	2	NAD	2	200	
Kitchenette	2	2,75	NAD	2	10,5	
Gudang Kursi		40	Studi Rg.	1	40	
						266,5
Sirkulasi 30%						79,95
Utilitas 10%						26,65
						373,1

VI.7.4. Ruang Serbaguna

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah (m ²)
Lobby	20%		AJM	1	64	510
Ruang Serbaguna	200	1,6	CCEF	1	320	
Tempat Pembicara	5	1	NAD	1	5	
Ruang Persiapan	10	10%	Studi Rg.	1	32	
Toilet	20	3,5m ² /10org	NAD	2	14	
Ruang Tata Suara			Studi Rg.	1	30	
Gudang Alat			Studi Rg.	1	45	
						510
Sirkulasi 30%						153
Utilitas 10%						51
						714

VI.7.5. Studio Seni

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah (m ²)
Loker	25	1	Studi Rg.	3	75	452
Studio Kursus	25	4	Studi Rg.	3	300	
Ruang Pengajar	6	2,75	Studi Rg.	1	16,5	
Gudang Alat		30	Studi Rg.	1	30	
Gudang Kostum		20	TSS	1	20	
Toilet Peserta	15	3,5m ² /10org	NAD	1	7	
Toilet Pengajar	6	3,5m ² /10org	NAD	1	3,5	
						452
Sirkulasi 30%						135,6
Utilitas 10%						45,2
						632,8

VI.7.6. Auditorium

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah (m ²)
Stage		100 m ²	NAD	1	100	
Kursi	200	0,65	TSS	1	130	
Ruang Audio		38	TSS	1	38	
Ruang Tata Cahaya		38	TSS	1	38	
Ruang Latihan		70	TSS	1	100	
Gudang Kostum		20	TSS	1	20	
Ruang Ganti		10	TSS	1	10	
Ruang Rias		12	TSS	1	12	
Ruang Alat Musik		30	Studi Rg.	1	30	
Gudang Alat		30	Studi Rg.	1	30	
Toilet Pemain		3,5m ² /10org	NAD	2	7	
						515
Sirkulasi 30%						154,5
Utilitas 10%						51,5
						721

VI.7.7. Pengelola

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah
Lobby	10	1	NAD	1	10	
R. Resepsionis	2	2,75	NAD	1	5,25	
Pimpinan						
R. Kerja Direktur	1	14	NAD	1	14	
R. Tamu	5	2,75	NAD	1	13,75	
R. Sek Dir	1	7	NAD	1	7	
R. Manager	1	10	NAD	1	10	
Toilet	1	3,5	NAD	1	3,5	
Bagian Rumah Tangga						

Kabag RT	1	10	NAD	1	10
Sub Bag Teknis	2	4,5	NAD	1	9
Sub Bag Keamanan	4	4,5	NAD	1	18
Sub Bag Maintenance	2	4,5	NAD	1	9
Bagian Tata Usaha					
Kabag Tata Usaha	1	10	NAD	1	10
Sub Bag Administrasi	2	4,5	NAD	1	9
Sub Bag Keuangan	2	4,5	NAD	1	9
Sub Bag Personalia	2	4,5	NAD	1	9
Bagian Hubungan Masyarakat					
Kabag Humas	1	10	NAD	1	10
Sub Bag Dokumentasi	2	4,5	NAD	1	9
Sub Bag Informasi	1	4,5	NAD	1	4,5
Sub Bag Publikasi	2	4,5	NAD	1	9
Bagian Pertunjukan					
Kabag Pertunjukan	1	10	NAD	1	10
Sub Bag Pameran	2	4,5	NAD	1	9
Sub Bag Pementasan	2	4,5	NAD	1	9
Bagian Pendidikan					
Kabag Pendidikan	1	10	NAD	1	10
Sub Bag Perpustakaan	4	4,5	NAD	1	18
Penunjang					
R. Rapat	20	2,75	NAD	1	55
R. Arsip		15	Studi Rg.	1	15
Toilet	20	3,5m ² /10org	NAD	1	7
					312
Sirkulasi 30%					93,6
Utilitas 10%					31,1
					436,8

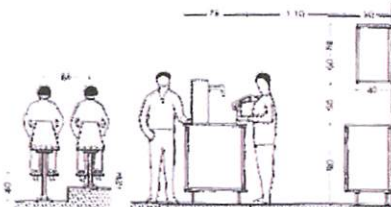
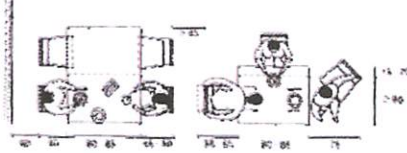
VI.7.8. Booth



(See also pp. 255-6)

To be able to eat comfortably, one person requires a table area of around 60cm wide by 40cm deep. This provides sufficient clearance between adjacent diners. Although an additional 20cm of space in the centre for dishes and tureens is sometimes desirable, an overall width of 80-85cm is suitable for a dining table. Round tables, or tables with six or eight sides, with a diameter of 90-120cm are ideal for four people and can also take one or two more diners.

The minimum spaces for thoroughfares, or between a table and a wall are shown in (3). Note that round tables require somewhat more floor area.



Sumber: Neufert Architect Data

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah
Cafe						
Ruang Makan	20 meja	4 m ² /meja	NAD	1	80	
Kasir	1	2	Studi Rg.	1	2	
Pantry		20% Rg.	NAD	1	16	
Ruang Cuci		10% Rg.	NAD	1	8	
Souvenir Shop						
Counter		100	Studi Rg.	1	100	
Kasir	1	2	Studi Rg.	1	2	
Area Pembeli		30% Ruang	Studi Rg.	1	30	
Gudang Barang	2	4	Studi Rg.	1	8	
						246
Sirkulasi 30%						73,8
Utilitas 10%						24,6
						344,4

VI.7.9. Peribadatan

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah
Ruang Shalat	50	1	NAD	1	50	
Tempat Wudhu	10	1,5	Studi Rg.	2	30	
Toilet	2 unit	4	Studi Rg.	2	16	
						96
Sirkulasi 15%						14,4
						110,4

VI.7.10. Mekanikal

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah
Ruang Genset	1 unit		Studi Rg.	1	18	
R. Pompa+Tandon			NAD	1	50	
Ruang Trafo			Studi Rg.	1	9	
Ruang Kontrol			Studi Rg.	1	35	
Ruang PABX			Studi Rg.	1	25	
Ruang AHU			Studi Rg.	1	100	
Ruang Panel			Studi Rg.	1	60	
Ruang Teknisi	5	3	NAD	1	15	
Gudang	12	1	NAD	1	12	
						324
Sirkulasi 30%						97,2
Utilitas 10%						32,4
						453,6

VI.7.11. Service

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Jumlah
Loading Dock			Studi Rg.	1	80	
Gudang	20	1	NAD	1	20	
Toilet Pengelola	20	3,5m ² /10org	Studi Rg.	2	14	
Toilet Pengunjung	20	3,5m ² /10org	Studi Rg.	2	14	
R. Cleaning Service	10	3	NAD	1	10	
Pos Satpam	2	3	NAD	2	6	
R. Ganti Karyawan				2	25	
Loker Karyawan				2	20	
Kantin Karyawan						
Hall		20% Rg.	BDPS	1	16	
Kasir	1	1	NAD	1	1	
Counter		15% Rg.	NMH	1	12	
Ruang Makan	20 meja	4	NMH	1	80	
Pantry		21,5% Rg.	NMH	1	17,2	
Dapur Basah		20% Pantry	NMH	1	3,44	
Gudang		4	NAD	1	4	
						322,64
Sirkulasi 30%						96,792
Utilitas 10%						32,264
						451,7

VI.7.12. Rekapitulasi Luasan

No.	Jenis Ruang	Luasan (m ²)	Jumlah (m ²)
1.	Mini Museum dan Galeri Foto	1223,81	
2.	Perpustakaan	495,14	
3.	Ruang Pertemuan	373,1	
4.	Ruang Serbaguna	714	
5.	Studio Seni	632,8	

6.	Auditorium	721	
7.	Pengelola	436,8	
8.	Booth	344,4	
9.	Peribadatan	110,4	
10.	Mekanikal	453,6	
11.	Service	451,7	
			5956,75

Ket:

NAD = Neufert Architect Data

TSS = Time-Saver Standart for Building Types

NMS = New Metric Standart

BPDS = Building Planning Design Standart

AJM = AJ Metric Handbook

CCEF = Conference, Convention and Exhibition Facilities

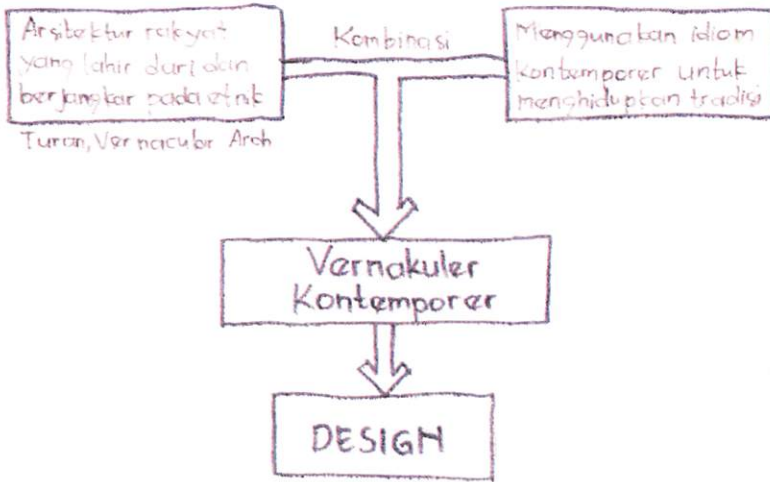
- Total luasan bangunan = $5956,75 \text{ m}^2$
- Standart parkir (kategori pendidikan) = 1 mobil per 100 m^2 lantai bruto
(sistem bangunan tinggi, Jimmy S. Juwana)
Jadi, jumlah minimal mobil tertampung di dalam lahan ± 60 mobil
Kebutuhan lahan parkir mobilnya adalah $60 \times (5 \times 2,5(\text{NAD})) = 750 \text{ m}^2$
- KDB 30%, luas lahan terbangun adalah $30/100 \times 9270 \text{ m}^2 = 3090 \text{ m}^2$
- Maka jumlah lantai yang akan dibuat nantinya adalah 2-3 lantai.

VI.8. Analisis Karakteristik Ruang

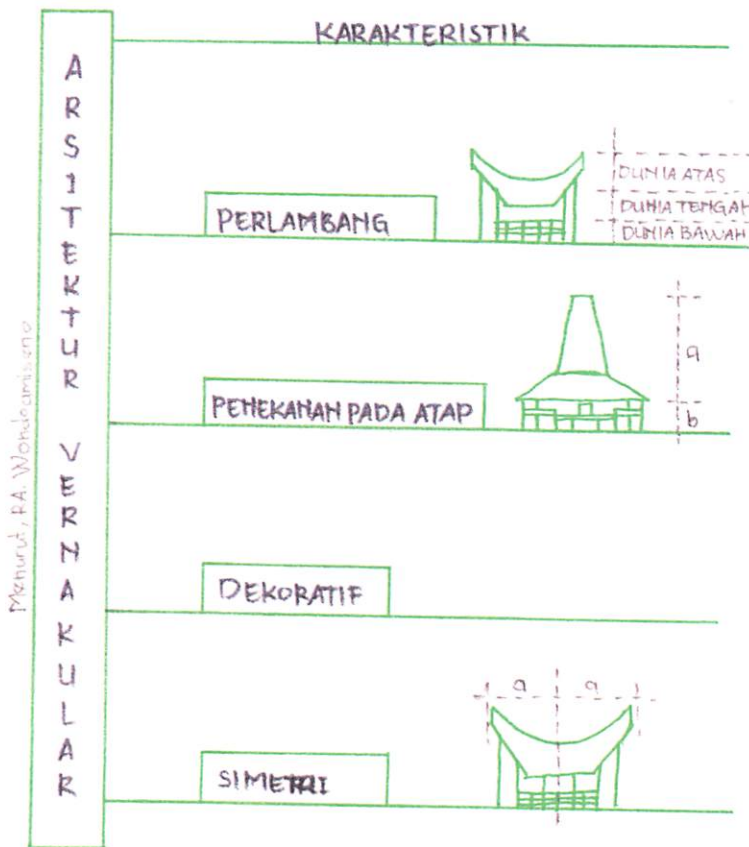
Ruang	Pencahayaayan		Penghawaan		Akustik	Keamanan			
	Alami	Buatan	Alami	Buatan		Satpam	Smoke Detector	Sprinkle	Fire Extinguisher
Museum	✓	✓	x	✓	Diperlukan untuk memandu pengunjung, namun yang paling utama adalah kualitas visual	✓	✓	✓	✓
Galeri Photo	✓	✓	✓	✓	Diperlukan untuk memandu pengunjung, namun yang paling utama adalah kualitas visual	✓	✓	x	✓
Perpustakaan	✓	✓	✓	✓	Tidak memerlukan karena dibutuhkan keadaan yang tenang	x	✓	x	✓
R. Pertemuan	✓	✓	✓	✓	Perlu diperhatikan berkaitan dengan material yang memantulkan suara	x	✓	x	✓
R. Serbaguna	x	✓	x	✓	Perlu diperhatikan berkaitan	x	✓	✓	✓

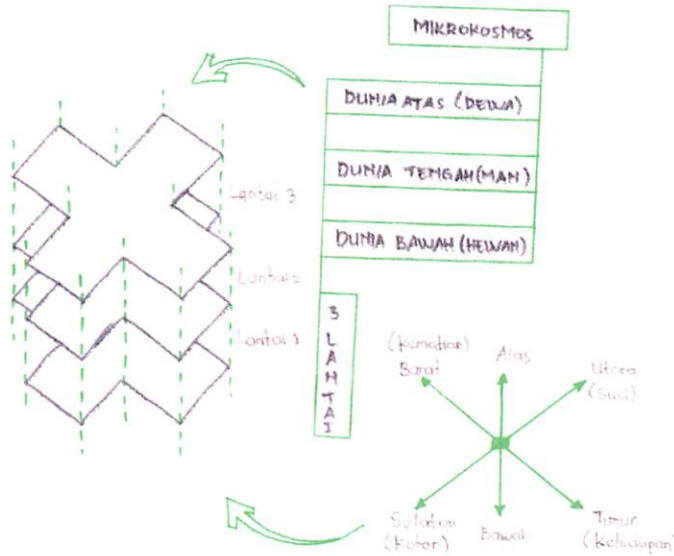
					dengan material yang memantulkan suara				
Auditorium	✓	✓	✓	x	Pengeras suara perlu diperhatikan untuk menjangkau semua telinga penonton karena berada di luar ruangan	x	x	x	x
K. Pengelola	✓	✓	✓	✓	Tidak memerlukan	x	✓	✓	✓
Cafe	✓	✓	✓	x	Seperlunya dalam memberikan kenyamanan pengunjung	x	x	x	✓
Toko Souvenir	✓	✓	✓	x	Tidak memerlukan	x	✓	✓	✓
Musholla	✓	✓	✓	x	Tidak memerlukan	x	x	x	x
Mekanikal	x	✓	x	✓	Tidak memerlukan	x	✓	✓	x
Service	✓	✓	✓	x	Tidak memerlukan	x	x	✓	✓

VI.9. Analisa Bentuk



Pengkombinasian Vernakular - Kontemporer menghasilkan defamiliarisasi (pengasingan) bentuk, dimana dia ada tetapi tidak nampak ada.





VI.10. Analisis Utilitas

Merujuk pada karakteristik ruang pada bahasan sebelumnya, maka bangunan pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang memerlukan design utilitas yang khusus. Design khusus ini dipertimbangkan untuk memaksimalkan fasilitas dan kualitas bangunan atupun ruang. Berikut adalah sistem utilitas yang menjadi prioritas utama dalam bangunan pusat kominutas Indonesia Timur di kota Malang:

VI.10.1. Penghawaan

Selain dengan sistem penghawaan alami, pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang memerlukan sistem penghawaan buatan karena didalam pusat komunitas ini juga dilengkapi dengan museum seni budaya. Sesuai dengan peraturan UU no. 5 tahun 1992, maka pengkondisian suhu dan kualitas udara dalam ruangan museum yang menyimpan benda cagar budaya sebagai aset kekayaan budaya bangsa sangatlah diperlukan. Selain itu pengadaan penghawaan buatan di pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang bertujuan untuk memberikan kenyamanan *thermal* untuk para pengunjung pusat komunitas Indonesia Timur.

VI.10.2. Pencahayaan

Pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang juga merupakan tempat eksibisi seni dan budaya. Menarik tidaknya sebuah eksibisi tidak

hanya bergantung pada karya atau materinya saja, namun juga bergantung pada kualitas visual hasil tangkapan mata penikmat pameran. Pencahayaan alami dianggap kurang memadai dalam menghadirkan kualitas visual yang baik, maka dari itu design pencahayaan buatan juga sangat diperlukan untuk menjaga kualitas visual pada keadaan yang seimbang.

VI.10.3. Akustik

Adanya fasilitas ruang serbaguna, auditorium, studio seni dan ruang pertemuan tentunya menjadi tantangan dalam menghadirkan kualitas audio yang baik sehingga membuat penikmat nyaman. Sistem akustik didesign agar suara dari speaker mampu didengar sempurna oleh penikmat dari jangkauan radius tertentu. Diperlukan design khusus untuk memenuhi tuntutan tersebut.

VI.10.4. Pengamanan Kebakaran

Dengan dikoleksinya benda cagar budaya yang ada di dalam pusat kebudayaan tentunya memerlukan perlindungan dalam mengantisipasi resiko kebakaran pada pusat komunitas Indonesia Timur di kota Malang. Selain itu sistem pengamanan kebakaran juga diperlukan untuk menjaga berbagai aset penting dalam bangunan untuk menghindari resiko fatal dari musibah kebakaran.

VI.10.5. Elektrikal

Suplay listrik dalam pusat komunitas Indonesia Timur harus diperhatikan karena bangunan ini beroperasi maksimal. Kebutuhan listrik pun diupayakan stabil dan mumpuni.

VI.11. Analisis Struktur

VI.11.1. Struktur Pondasi (*Sub Structure*)

Sub structure pada obyek yang dirancang menggunakan pondasi setempat(*footplat*). Pondasi setempat (*footplat*) adalah pondasi beton bertulang yang dibuat setempat hanya dibawah kolom struktur. Pondasi setempat (telapak) dipakai pada tanah keras dangkal dan beban bangunan tidak terlalu berat. Sistem pondasi setempat dianggap sesuai dengan obyek karena jumlah lantai yang dirancang hanya berkisar 2-3 lantai.

VI.11.2. Struktur Dinding (*Main Structure*)

Fungsi dinding sebagai pembatas ruang baik secara visual maupun akustik, dan menahan pengaruh dari luar ruangan (penghalau radiasi dan sinar matahari, pelindung dari angin dan hujan, dan melindungi dari serangan binatang dari luar). Sistem *Main Structure* yang digunakan adalah sistem struktur rangka kaku yang terdiri dari rangkaian balok dan kolom. Material dinding dapat dipilih sesuai dengan fungsi ruang dan bangunannya sendiri.

VI.11.3. Struktur Atap (*Upper Structure*)

Fungsi atap sebagai pelindung panas dan kesilauan cahaya matahari secara langsung memiliki peran penting untuk menjaga temperatur terhadap interior ruangan dan sebagai penghalau angin atau tempat sirkulasi udara.

Pada material atap disesuaikan dengan bentuk ruang maupun fungsi di dalamnya serta sebagai struktur penopang atap ditentukan oleh beban (material atap, pengaruh angin, dan bentang). Sistem upper struktur yang digunakan adalah kuda-kuda baja karena bentangan yang lebar pada ruang-ruang yang ada pada obyek.

BAB VII

KONSEP PERANCANGAN

Dari tahap analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya bahwa pusat komunitas Indonesia Timur ini merupakan tempat untuk tempat berkumpulnya kelompok orang asal Indonesia Timur, meliputi kawasan Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku dan Papua, dalam mengembangkan seni dan kebudayaan Indonesia Timur yang berada di kota Malang. Bangunan ini berfungsi sebagai wadah aktivitas para seniman, budayawan, pemerhati dan pecinta kebudayaan Indonesia Timur.

Konsep yang diperlukan untuk mendapatkan informasi yang tepat, digunakan sebagai acuan dalam penetapan konsep-konsep perencanaan dan perancangan, antara lain terhadap bentuk, pola penataan masa bangunan, pola tata letak, pola penataan ruang luar, zoning masa bangunan, sirkulasi tapak, sirkulasi bangunan, struktur dan utilitas.

VII.1. Konsep Bentuk

Dalam proses perancangan bentuk sebuah pusat kebudayaan, diawali dengan proses pengolahan bentuk dasar. Pendekatan awal yang dilakukan adalah dengan melalui tema perancangan *Contemporary Vernacular (Reinterpreting Tradition Concept)*.

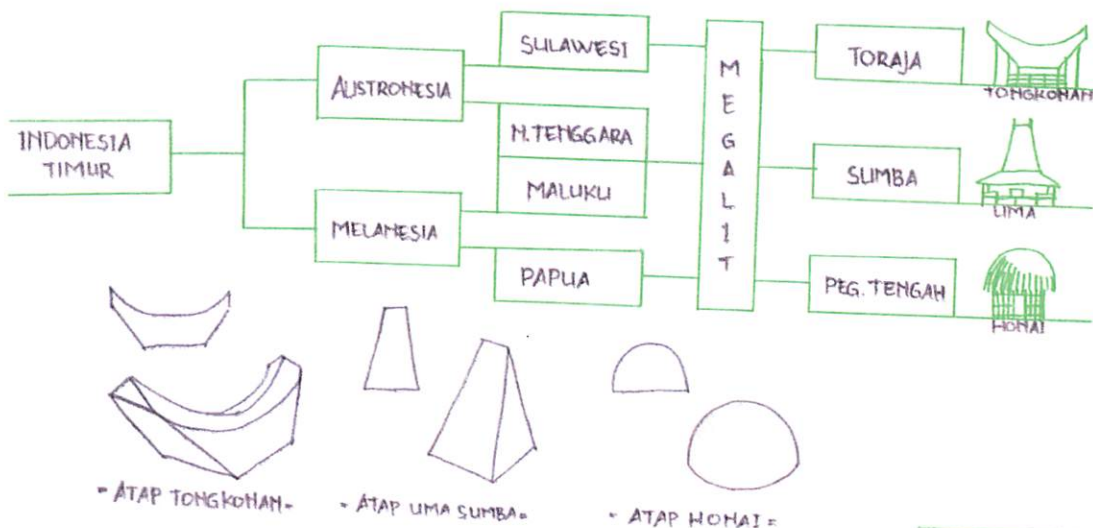
- 1) Interpretasi Ulang Fisik : Mencontoh bentuk fisik bangunan, baik bentuk badan maupun bentuk atap yang disesuaikan dengan proporsi bangunan asli, serta mencontoh langgam yang ada dan ditempatkan sesuai dengan arti langgam tersebut.
- 2) Interpretasi Ulang Nilai : Menggali nilai-nilai yang ada pada bangunan tradisional, seperti tinggi bangunan, bentuk atap, serta ruang yang terwujud.

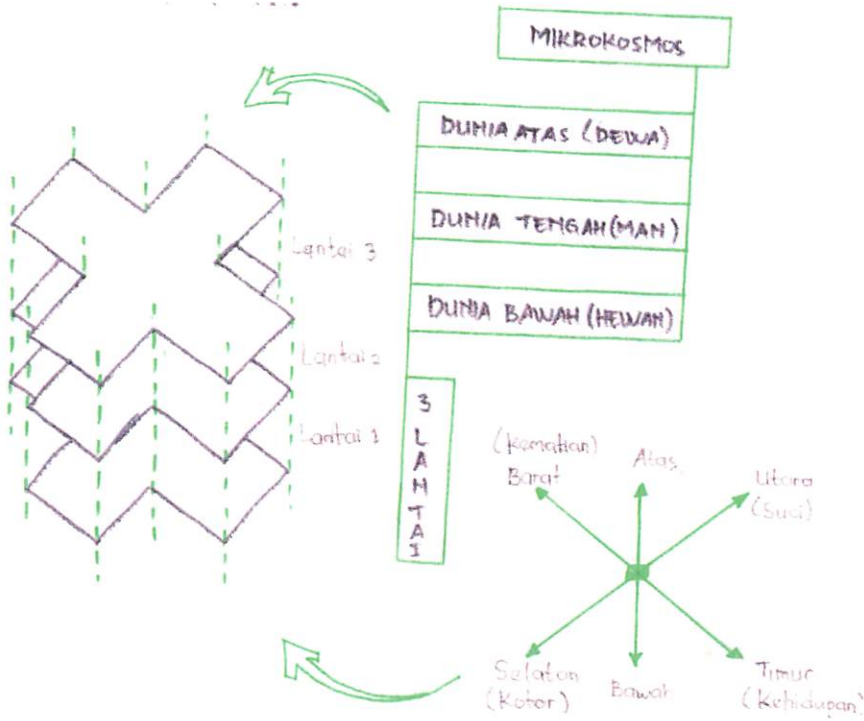
Pendekatan yang kedua mengenai perubahan bentuk sehingga menjadikan bentuk jadian yang dikemukakan oleh Antoniades (1990) meninjaunya melalui proses terhadap tiga buah strategi utama yaitu :

- 1) Strategi Tradisional : evolusi progresif dari sebuah bentuk melalui penyesuaian langkah demi langkah terhadap batasan-batasan;
 - Eksternal : Site, view, orientasi, arah angin, kriteria lingkungan.

- Internal : Fungsi, program ruang, kriteria struktural.
 - Artistik : Kemampuan, kemauan dan sikap arsitek untuk memanipulasi bentuk, berdampingan dengan sikap terhadap dana dan kriteria pragmatis lainnya.
- 2) Strategi Peminjaman: meminjam dasar bentuk dari lukisan, patung, obyek benda-benda lainnya, mempelajari properti dua dan tiga dimensinya sambil terus menerus mencari kedalaman interpretasinya dengan memperhatikan kelayakan aplikasi dan validitasnya. Tranformasi pinjaman ini adalah '*pictorial transferring*' (pemindahan rupa) dan dapat pula diklasifikasi sebagai '*pictorial metaphora*' (metafora rupa).
- 3) Dekonstruksi atau dekomposisi: sebuah proses dimana sebuah susunan yang ada dipisahkan untuk dicari cara baru dalam kombinasinya dan menimbulkan sebuah kesatuan baru dan tatanan baru dengan strategi struktural dalam komposisi yang berbeda.

Bentuk yang sudah menjadi image arsitektur vernakular adalah bentuk atapnya yang lebih mendominasi dibandingkan dengan badan bangunannya, ciri yang lain adalah rumah panggung. Rumah rumah dianggap sebagai pelambang (mikrokosmos)





Pada perancangan pusat komunitas Indonesia Timur ini, bentukan atap dan perletakan tata massa bangunannya inilah yang dipertahankan. Agar sesuai dengan tema perancangan *Contemporary Vernacular (Reinterpreting Tradition Concept)* bentukan bangunan akan ditambahkan dengan ornamentasi modern agar terjadi defamiliarisasi bentuk. Karena konsep *Reinterpreting* sendiri adalah mencoba mencari bentukan baru vernakular yang lebih modern.

BENTUK DASAR

TONGKONAN



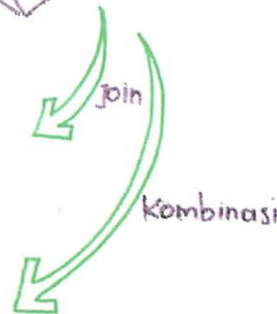
LIMA SUMBA

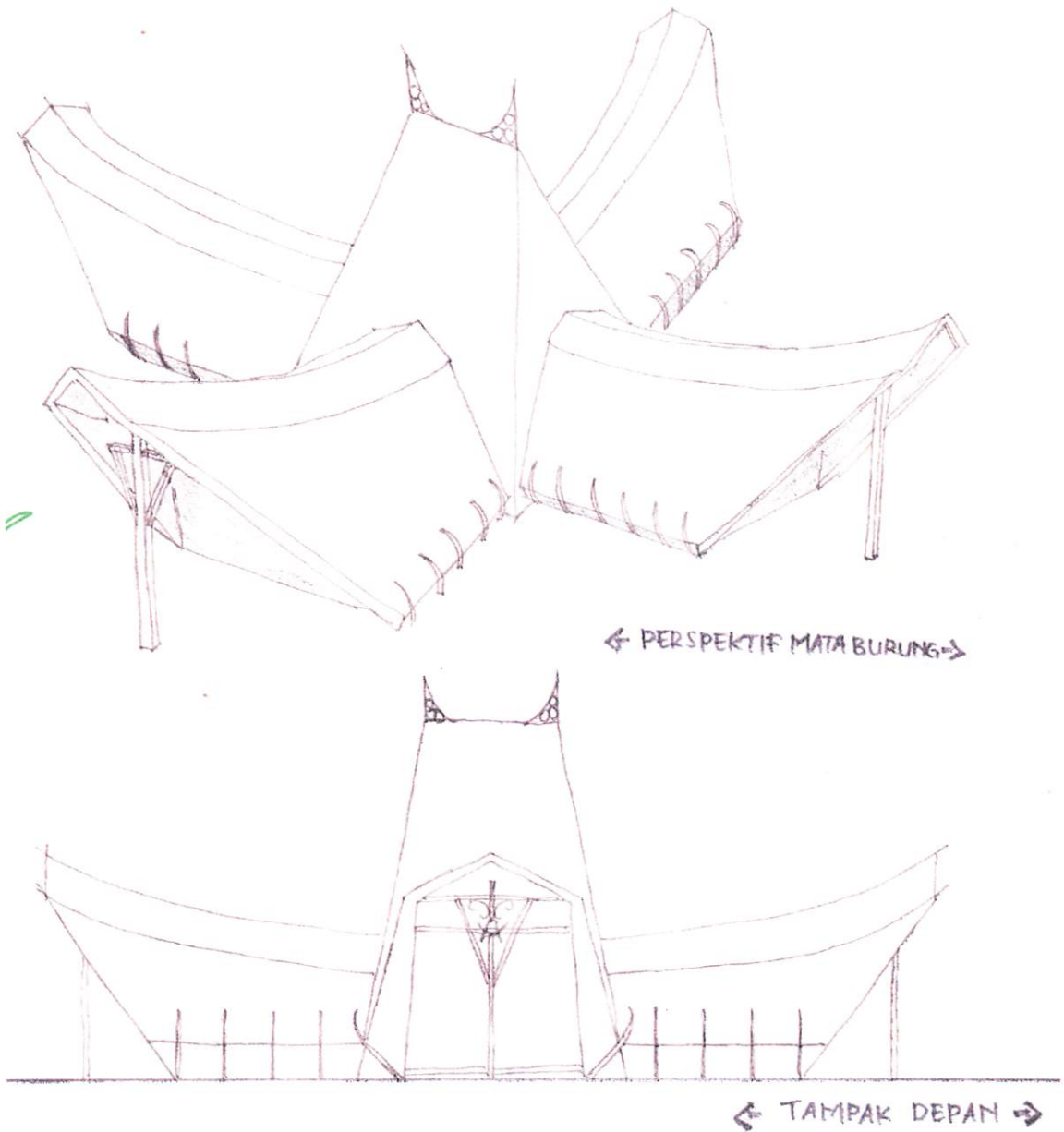


HONAI



Unsur lengkung
yang dipertahankan





VII.2. Konsep Ruang

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan melalui tema perancangan yaitu *Contemporary Vernacular (Reinterpreting Tradition Concept)*.

- 1) Transformasi Tata Ruang : Mengatur tata ruang pada bangunan baru yang disesuaikan dengan tata ruang pada bangunan tradisional sesuai dengan penzoningannya.
- 2) Transformasi Nilai : Menggali nilai-nilai yang ada pada bangunan tradisional, seperti tinggi bangunan, bentuk atap, serta ruang yang terwujud.

VII.3. Konsep Lahan

Dengan mengacu pada konsep rumah-rumah vernakular daerah Indonesia Timur, maka massa bangunan akan disatukan oleh ruang terbuka sebagai upaya menghadirkan pelataran.

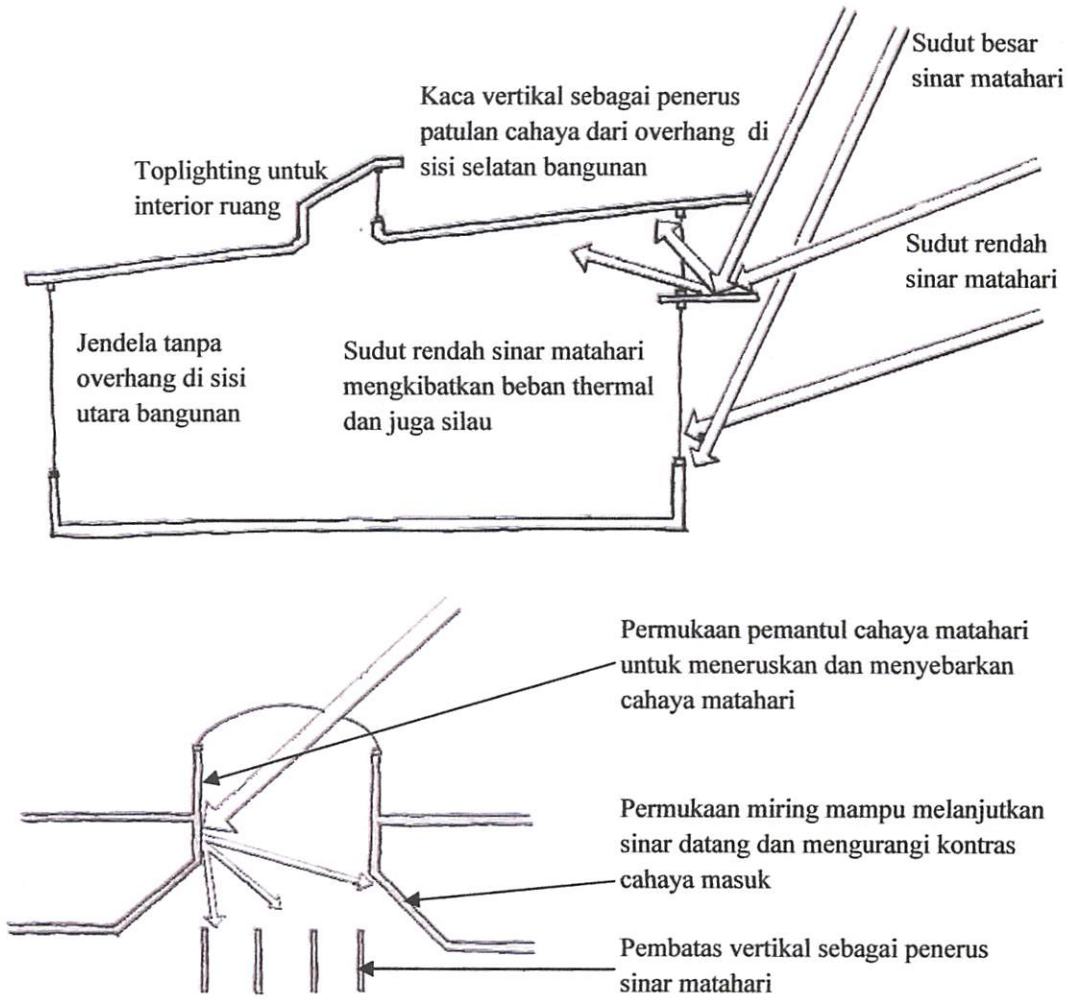


VII.4. Konsep Utilitas

VII.4.1. Pencahayaan

a. Pencahayaan Alami

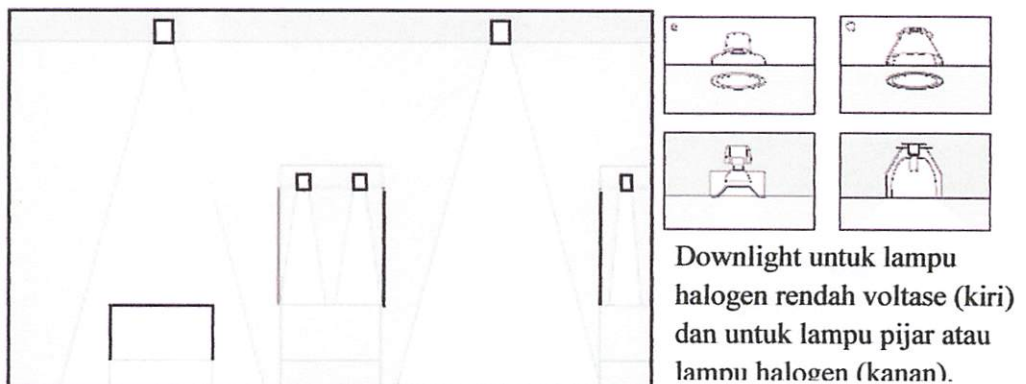
Pencahayaan alami dapat diperoleh dari penyediaan bukaan secara maksimal agar kebutuhan cahaya dalam penangkapan visual bisa dicapai. Agar tidak berlebihan dalam memasukkan cahaya ke dalam bangunan tentunya perlu strategi design bukaan.



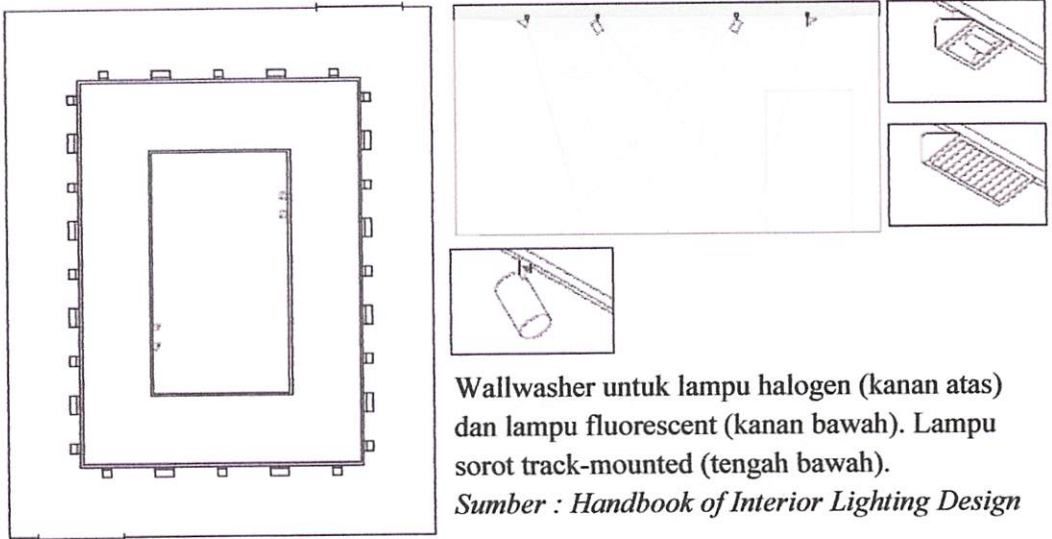
b. Pencahayaan Buatan

Adanya perbedaan fungsi ruang dalam pusat kebudayaan, mengakibatkan kebutuhan pencahayaan buatan berbeda-beda. Maka diperlukan design pencahayaan buatan yang sesuai dengan kebutuhan ruang agar kualitas visual terbaik dapat dicapai. Berikut ini adalah konsep perancangan pencahayaan buatan untuk ruang yang memerlukan kualitas visual maksimal:

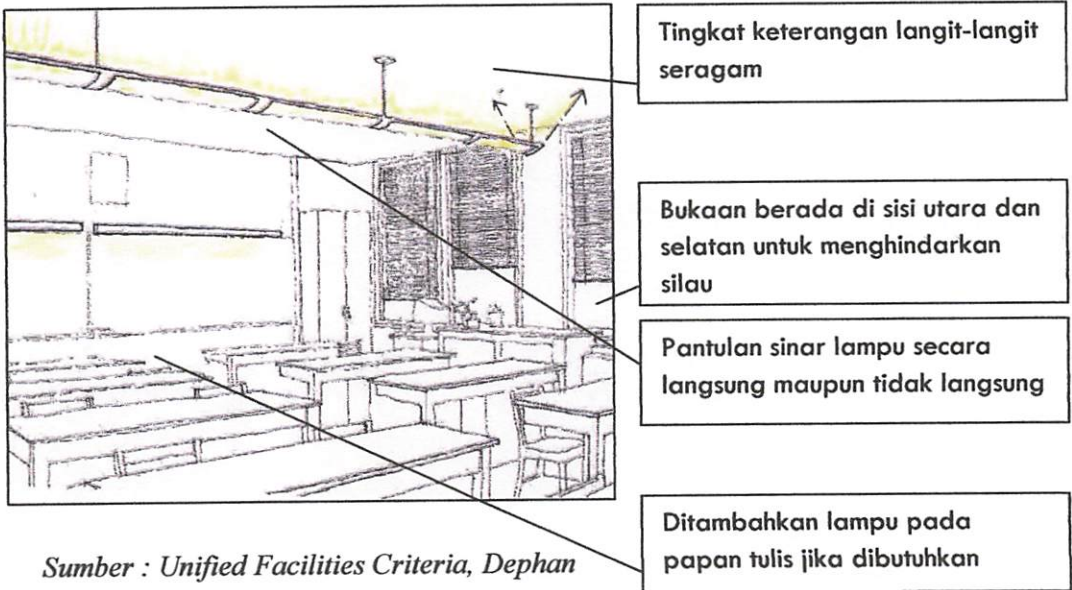
- Museum, showcase



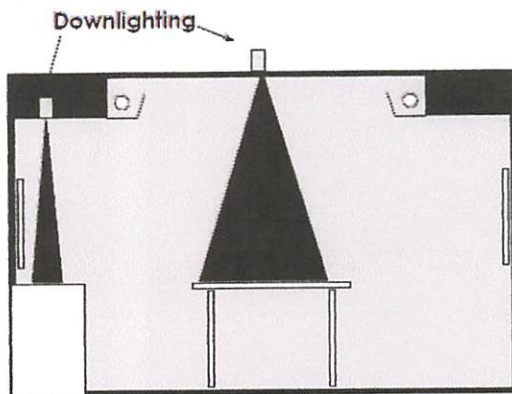
- Meseum, galeri



- Ruang kelas



- Perpustakaan, ruang baca

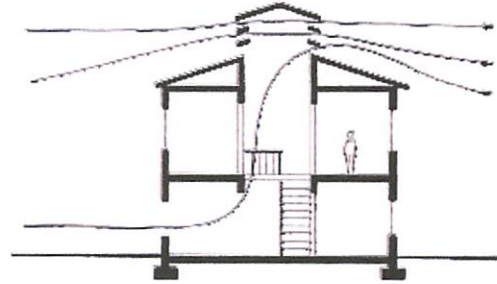


Sumber : *Benya Lighting Design*

VII.4.2. Penghawaan

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami didapat dari penyediaan bukaan pada bangunan dan diupayakan dalam kondisi ventilasi silang agar pergantian udara di dalam ruangan bisa maksimal.

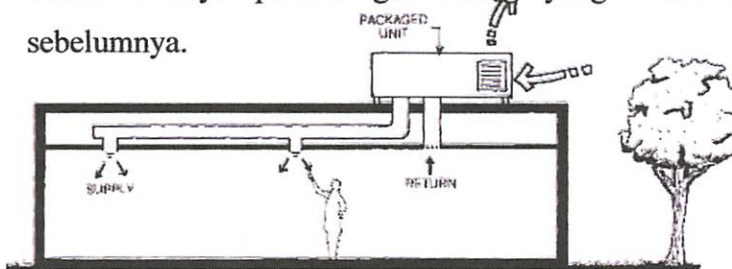


Sumber : Heating, Cooling and Lighting, Norbert Letchner

b. Penghawaan Buatan

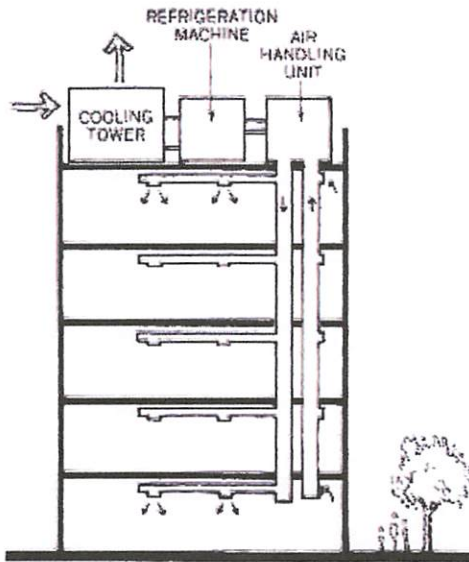
Penghawaan buatan khusus dihadirkan untuk ruangan-ruangan yang memang memerlukan kondisi suhu yang konstan. Ruangan yang memerlukan penghawaan buatan adalah museum karena berhubungan dengan pengkondisian benda-benda cagar budaya yang menjadi koleksi museum, ruang database karena ruangan ini terdapat alat-alat yang menyala selama 24 jam dan untuk mencegah kecepatan aus peralatan karena kerjanya yang menghasilkan panas, ruang tari karena pengguna ruang ini memiliki tingkat aktifitas yang tinggi sehingga menghasilkan kalor lebih besar.

Konsep penghawaan pada museum akan di buat secara sentral-*all air system*- dengan alasan efesiensi penyediaan space untuk ruang AHU. Sedangkan untuk ruang database dan studio tari akan menggunakan sistem *unitary (package unit)*. Perbedaan penggunaan sistem penghawaan buatan karena adanya penzoningan ruang yang telah dilakukan dibahas sebelumnya.



Unitary AC System.

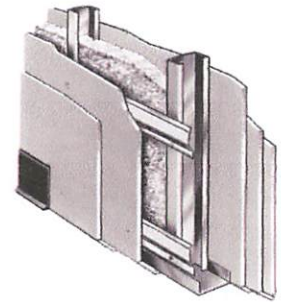
Sumber : Heating, Cooling and Lighting, Norbert Letchner



*Central Station Air Condition System.
Sumber : Heating, Cooling and Lighting,
Norbert Letchner*

VII.4.3. Sistem Akustik

Dengan adanya penyediaan fasilitas ruang kuliah dan ruang serbaguna dengan spesifikasi *speech auditorium* maka perlu konsep design akustik yang mampu menghasilkan kualitas terbaik dalam ruangan tersebut. Strategi design yang harus dipenuhi adalah pemilihan material pelapis ruangan (dinding, plafon dan lantai) yang memenuhi standart dan juga design *ceiling*. Untuk material pelapis ruangnya menggunakan *buffle: 3" unpainted* pabrikan luar negeri yang bisa menjadi *reflector* sekaligus *absorber*.



*Gb. 7.1. Buffle unpainted. Sumber:
Understanding Acooustic in Architectural
Design, AIA/Architertural Record.*

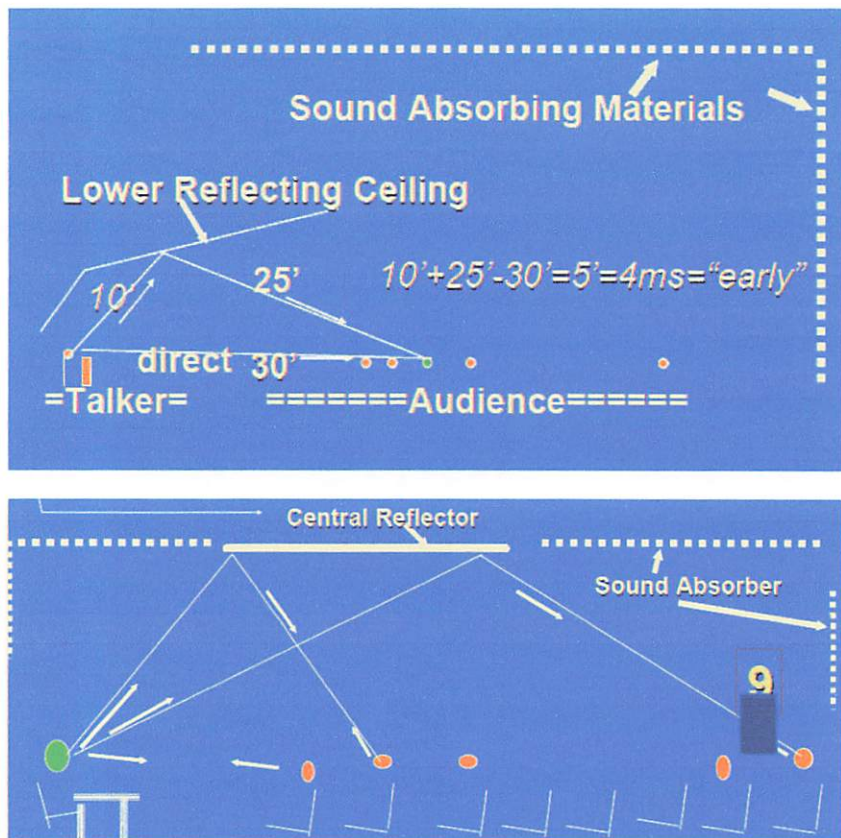
- Letak dan luasan bahan pelapis

Berdasarkan pendapat Doelle (1972) bahwa penempatan bahan-bahan absorbtif pada wilayah dinding sekeliling tempat duduk penonton, 2/3 wilayah lantai dan plafon area tempat duduk penonton dapat menghasilkan peningkatan kualitas akustik karakter *speech*.

- Aplikasi design interior

Jenis bahan absorber produk luar negeri merupakan bahan akustik dengan sistem modular yang dapat dipergunakan dengan praktis dan

mudah beradaptasi dengan kebutuhan aktivitas yang berbeda-beda, sehingga dapat menghasilkan kualitas akustik paling baik. Aplikasi desain bahan absorber berbentuk *baffle* dengan sistem gantung pada plafon menggunakan komponen *anchor eye*, *corkscrew hanger*, dan tali penggantung (senar berdiameter 1,5 mm) dengan komposisi *egg crate pattern*, dapat mengoptimalkan total koefisien penyerapan bahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Egan (1988) dan Templeton (1993) melalui grafik perbandingan koefisien penyerapan bahan absorber berbentuk *baffle*, di mana pola *egg crate pattern* dipastikan menghasilkan total koefisien penyerapan bahan paling baik.



Gb. 7.2. Konsep desain ceiling untuk ruang serbaguna (atas) dan ruang kelas (bawah). Sumber : 10 years of classroom acoustic design, Angelo Campanella.

- *Occupancy* ruang

Berdasarkan pendapat Doelle (1972) yang menyatakan bahwa batasan *occupancy* ruang untuk memenuhi kualitas akustik minimal 33%-50%. Di mana peningkatan *occupancy* ruang akan menurunkan waktu

dengung disebabkan oleh koefisien penyerapan dari penonton bertambah besar sehingga dapat terjadi dengung yang terlalu pendek, sebaliknya pengurangan *occupancy* akan meningkatkan waktu dengung disebabkan oleh koefisien penyerapan dari penonton berkurang sehingga dapat terjadi dengung yang berlebihan.

VII.4.4. Sistem Pengamanan Bahaya Kebakaran

Untuk mengantisipasi resiko kebakaran di pusat kebudayaan suku Asmat yang juga mengoleksi benda-benda cagar budaya diperlukan sistem pengamanan kebakaran yang tepat. Berikut adalah peralatan pengamanan kebakaran yang akan digunakan di pusat kebudayaan suku Asmat:

- *Hydrant*

Menggunakan sistem wet riser dimana seluruh instalasi hydrant berisikan air bertekanan dengan tekanan air selalu dijaga pada tekanan yang relatif tetap. Fire hose cabinet akan dipasang pada setiap lantai sebanyak satu FHC untuk setiap kelipatan 800m^2 (radius 30m).

- *Sprinkle*

Wet pipe system (sistem pipa basah) merupakan sistem yang paling sederhana dan paling sering dipilih dalam sistem sprinkler. Alat yang digunakan sedikit dan paling dapat diandalkan dibandingkan sistem lain. Sistem ini menggunakan kepala sprinkler otomatis yang dipasang pada jaringan pipa berisi air yang bertekanan sepanjang waktu. Sisa tekan dari sprinkler = $1.5 \text{ atm} = 15.525 \text{ m}$ (NFPA 13). Pompa yang digunakan harus yang bekerja otomatis jika terjadi kebakaran. Selain itu digunakan juga Jockey Pump untuk mengatasi kekurangan tekanan dan flow jika kurang dari jumlah yang seharusnya agar tetap konstan. Apabila cadangan air untuk pencegahan kebakaran dalam reservoir habis atau pompa yang disediakan tidak bekerja maka air disuplai dari ruas pemadam kebakaran dengan menghubungkan selang pemadam kebakaran pada fire department connection.

- *Fire Extinguisher*

Fire extinguisher yang akan digunakan adalah jenis foam. Foam mampu mengisolasi supply oksigen ke api sehingga menurunkan suhu api.

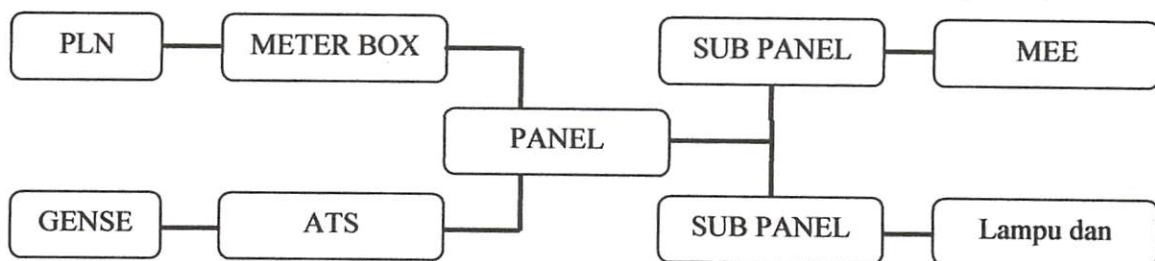
Jenis foam memiliki konsentrasi air dalam foam lebih dari 90%. Foam extinguisher akan diletakkan pada ruang-ruang yang ramai pengguna.

- *Smoke Detector*

Pemilihan jenis detektor ini dimaksudkan agar gejala awal kebakaran, keluarnya asap, bisa segera dideteksi dan ditangani. Detektor jenis ini ideal ditempatkan di ruang-ruang yang menggunakan bahan mudah tersulut api atau tempat penyimpanan barang yang dicurigai akan menimbulkan banyak asap bila terbakar.

VII.4.5. Sistem Elektrikal

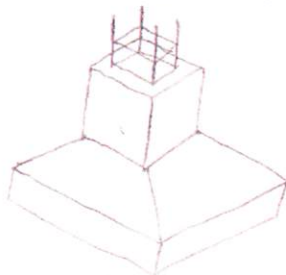
Listrik yang didapat bersumber dari PLN dengan back-up genset. Sumber daya tegangan menengah yang diambil dari genset pada gardu yang terpisah jauh dari bangunan pusat kebudayaan diubah dengan menggunakan trafo menjadi tegangan rendah 220 Volt. Setelah itu listrik tadi disalurkan menuju panel utama dan kemudian dibagikan lagi ke kontrol panel yang mengatur pengeluaran dan tegangan listrik pada satu cabang bangunan, dan kemudian didistribusikan ke semua unit yang membutuhkan tenaga listrik.



VII.5. Konsep Struktur

VI.5.a. Sub Structure

Karena bangunan ini nantinya terdiri atas 3 lantai, maka sub structure menggunakan pondasi *Footplat* atau setempat. Karena pondasi ini sangat sesuai bagi bangunan yang daya dukung tanahnya stabil.



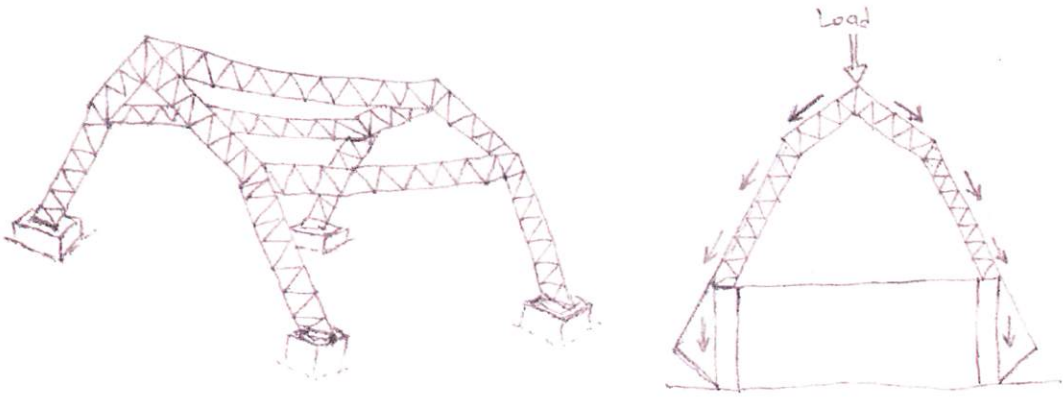
Gb. 7.3. Pondasi Footplat

VI.5.b. Main Structure

Main structure menggunakan sistem struktur rangka kaku dengan pengkombinasian material dinding dari kaca, alumunium, batu bata dan kayu.

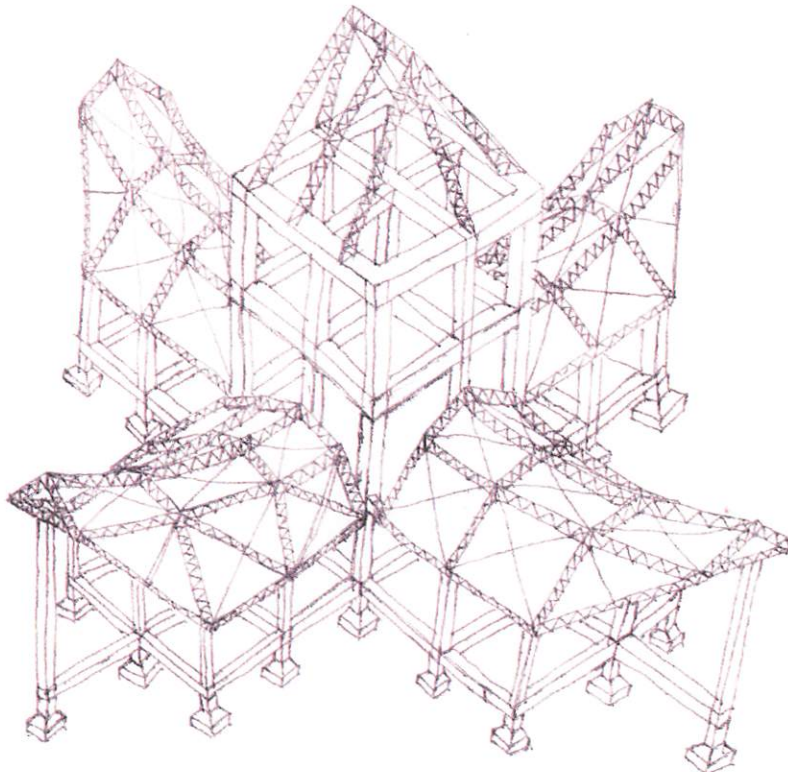
VI.5.c. Upper Structure

Upper struktur di sini menggunakan kuda kuda rangka baja karena bentukan atapnya. Pertimbangan dari penggunaan bahan ini adalah lebih ringan dan tahan lama serta bentang atap yang lebar.



Gb.7.4. Rencana Kuda-Kuda Atap Kubah

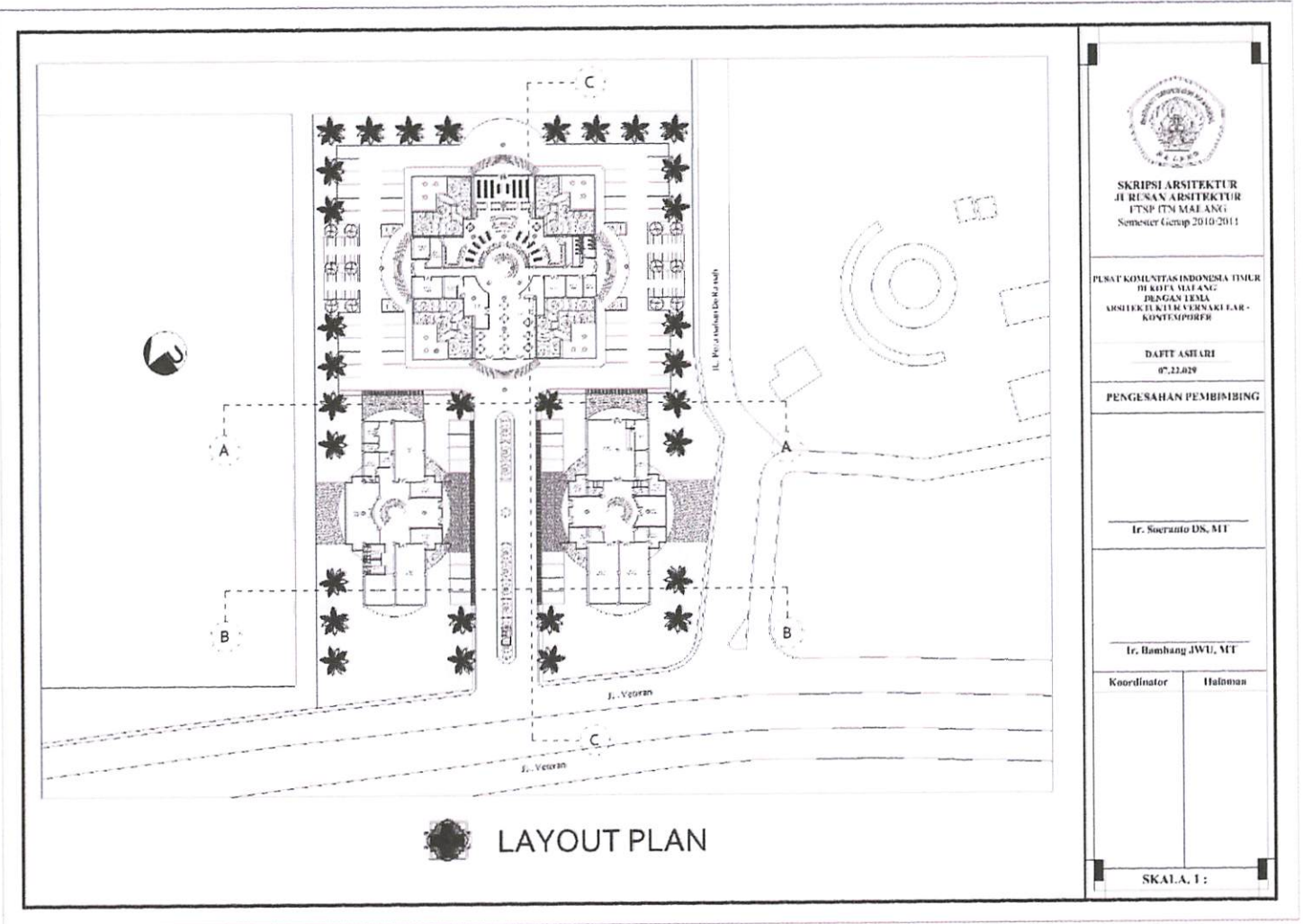
= VISUALISASI STRUKTUR

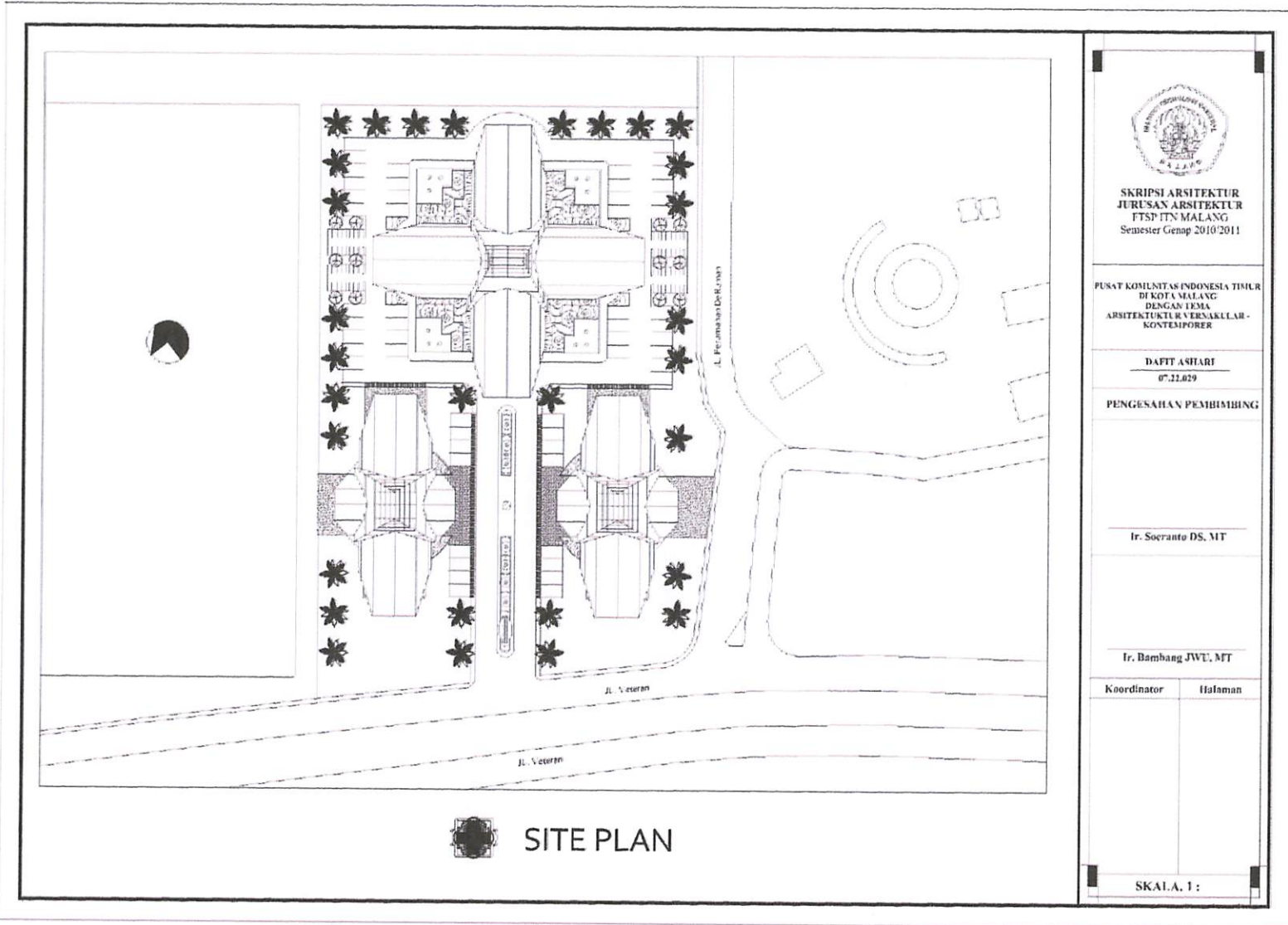


BAB VII

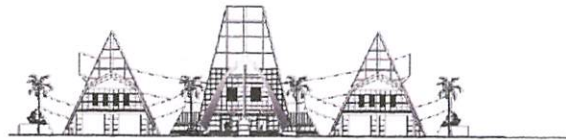
HASIL DESIGN

VII.1. Gambar Kerja





SITE PLAN



TAMPAK SITE DARI Jl. VETERAN
SKALA : 1:400



TAMPAK SITE DARI Jl. PERUMAHAN DE RUMAH
SKALA : 1:400



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN JEMAH
ARSITEKTUR VERNAKULAR -
KONTEMPORER

DAFTAR ASHARI
07.22.029

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Suaranto DS, MT

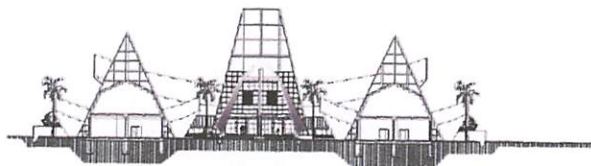
Ir. Bambang JWI, MT

Koordinator	Halaman

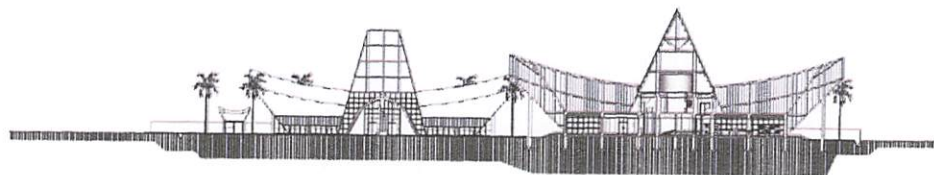
SKALA. 1 :



■ POTONGAN SITE A-A'
SKALA : 1:400



■ POTONGAN B-B'
SKALA : 1:400



■ POTONGAN C-C'
SKALA : 1:400



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR -
KONTEMPORER

DAFTAR ISI
07.22.029

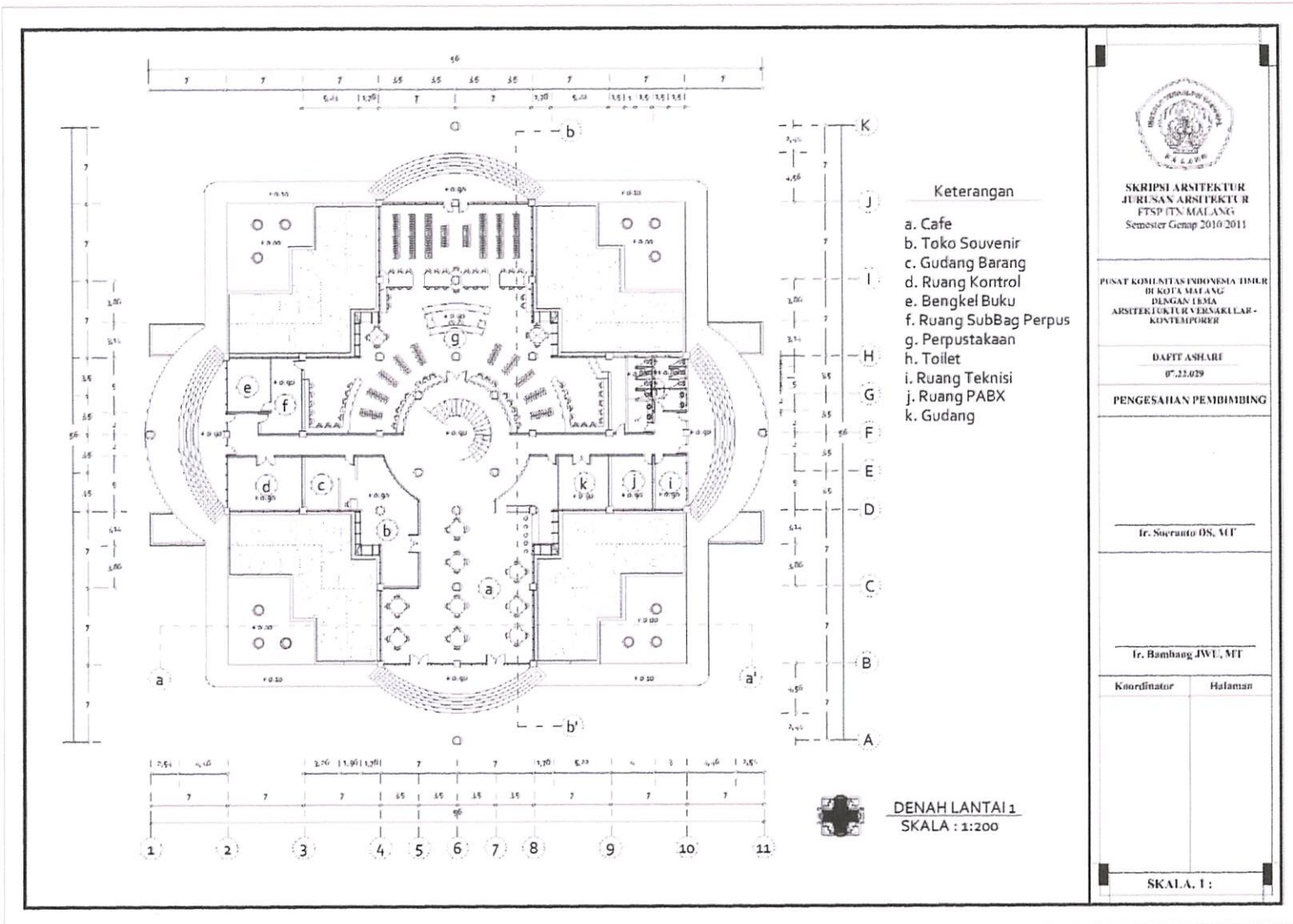
PENGESAHAN PEMBIMBING

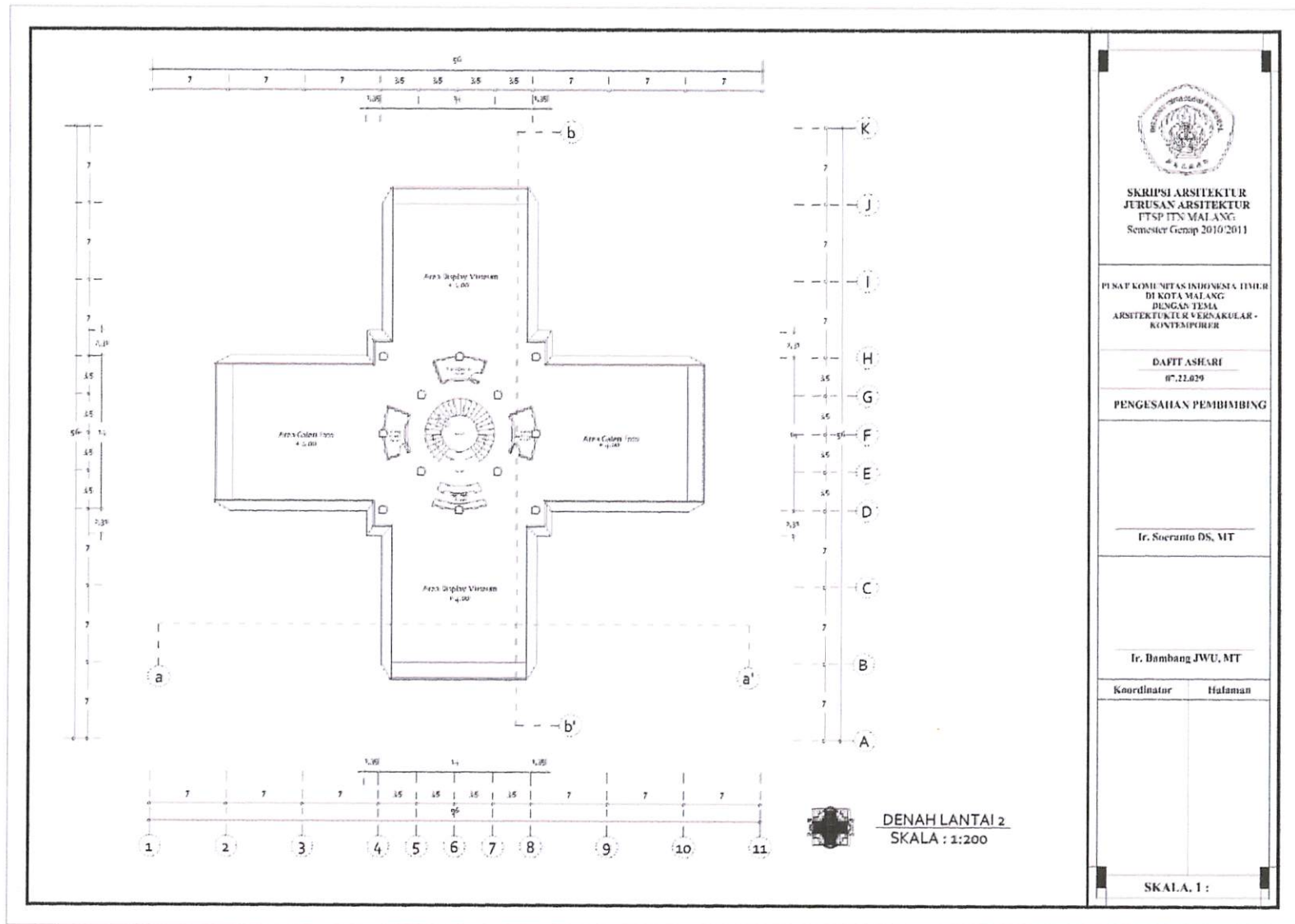
Ir. Soeranto DS, MT

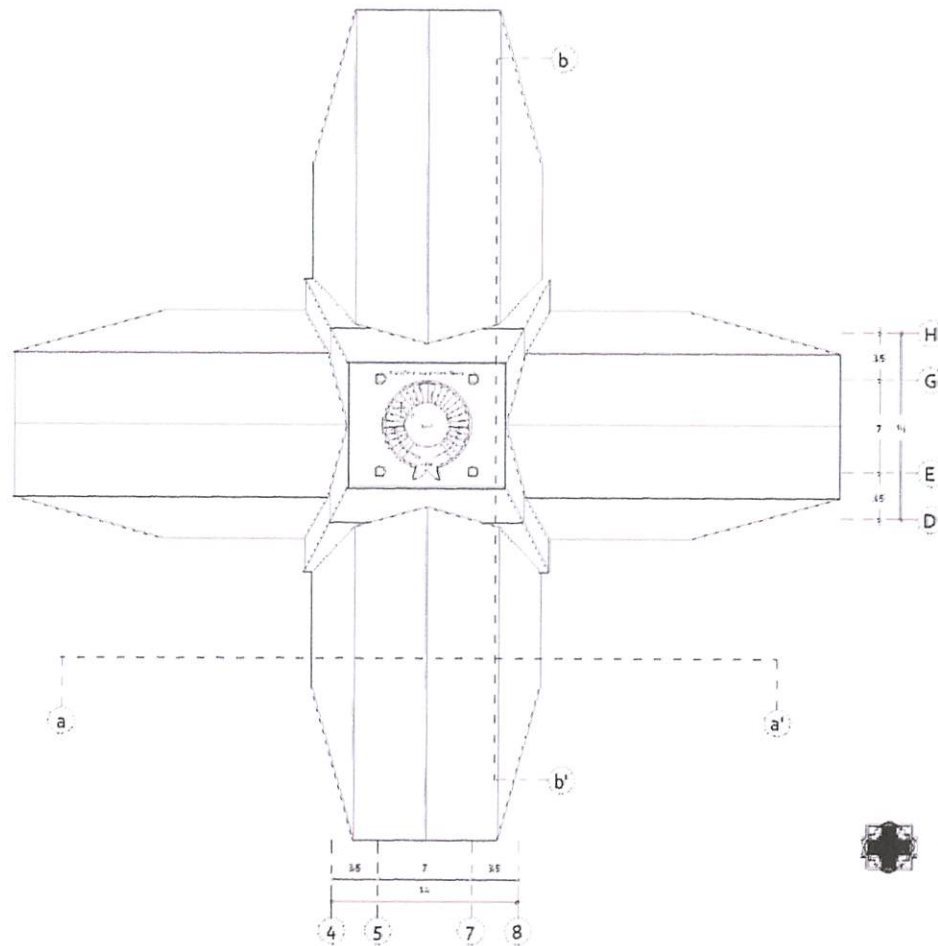
Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator	Halaman

SKALA, 1 :







DENAH LANTAI 3
SKALA : 1:200



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PESAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR -
KONTEMPORER

DAFTAR ANHARI
07.21.029

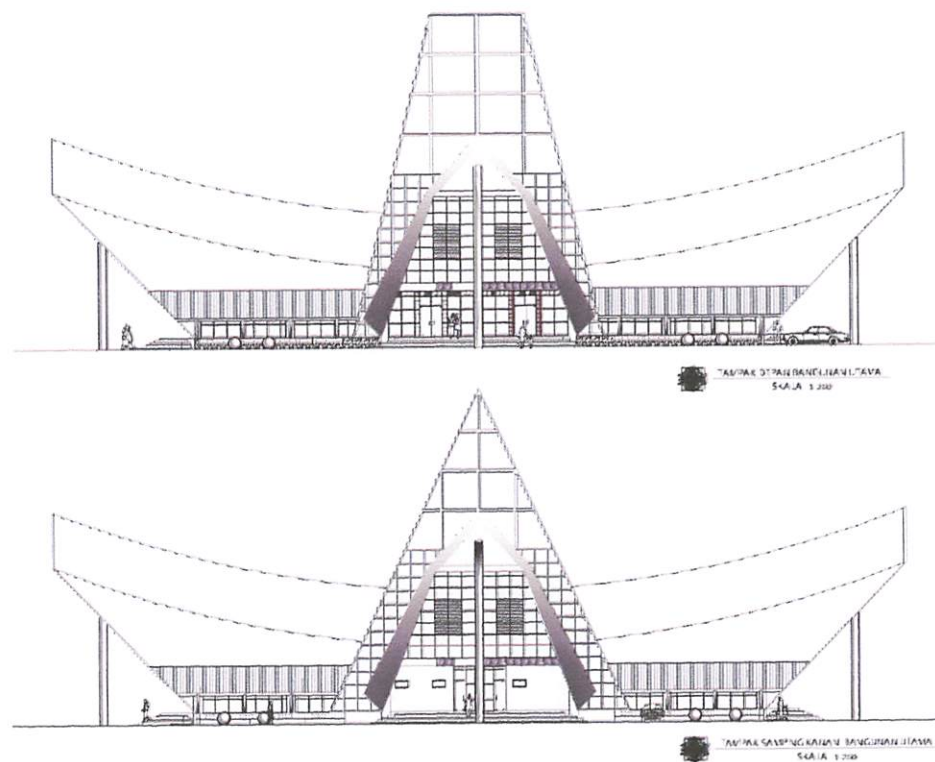
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 :



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR -
KONTEMPORER

DAFIT ASHARI

07.22.029

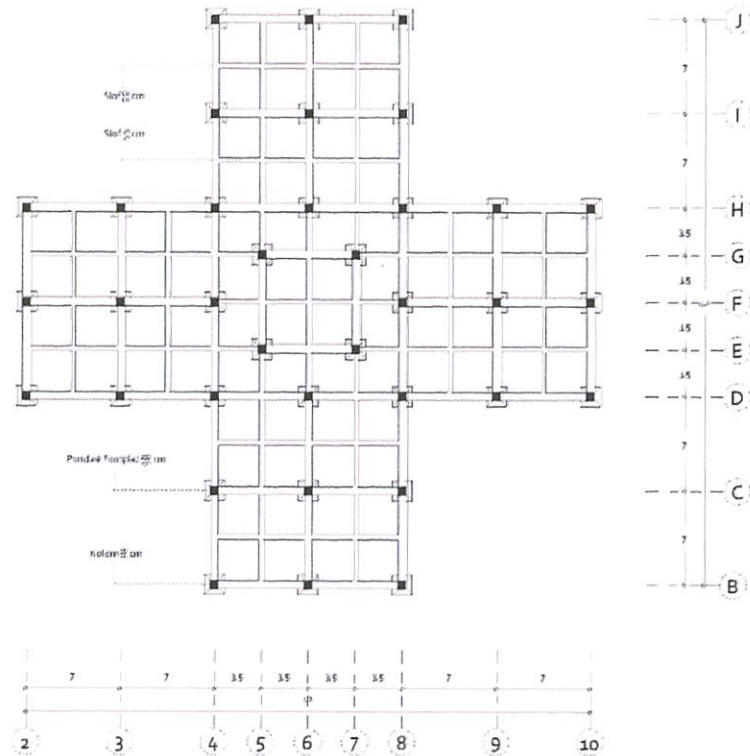
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator Halaman

SKALA: 1 :



RENCANA PONDASI DAN SLOF
SKALA : 1:200



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PENSAK KOMBUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR -
KONTEMPORER

DAFTI ASHARI
07.12.629

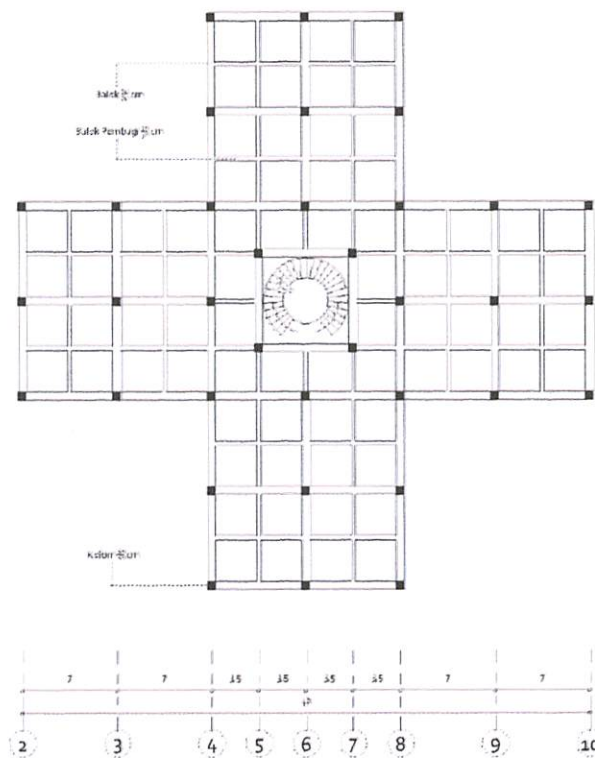
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator Halman

SKALA. 1 :



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI 2
SKALA : 1:200



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURISAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR YERAKULAR -
KONTEMPORER

DAFIT ASHARI
07.12.029

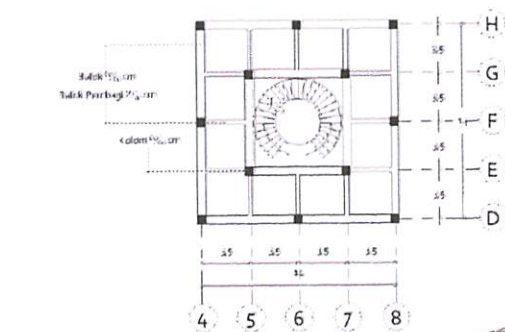
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

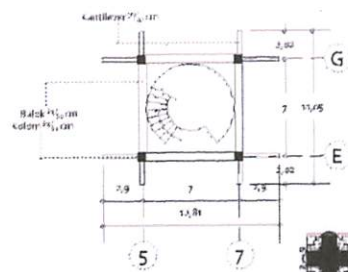
Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator Hafnman

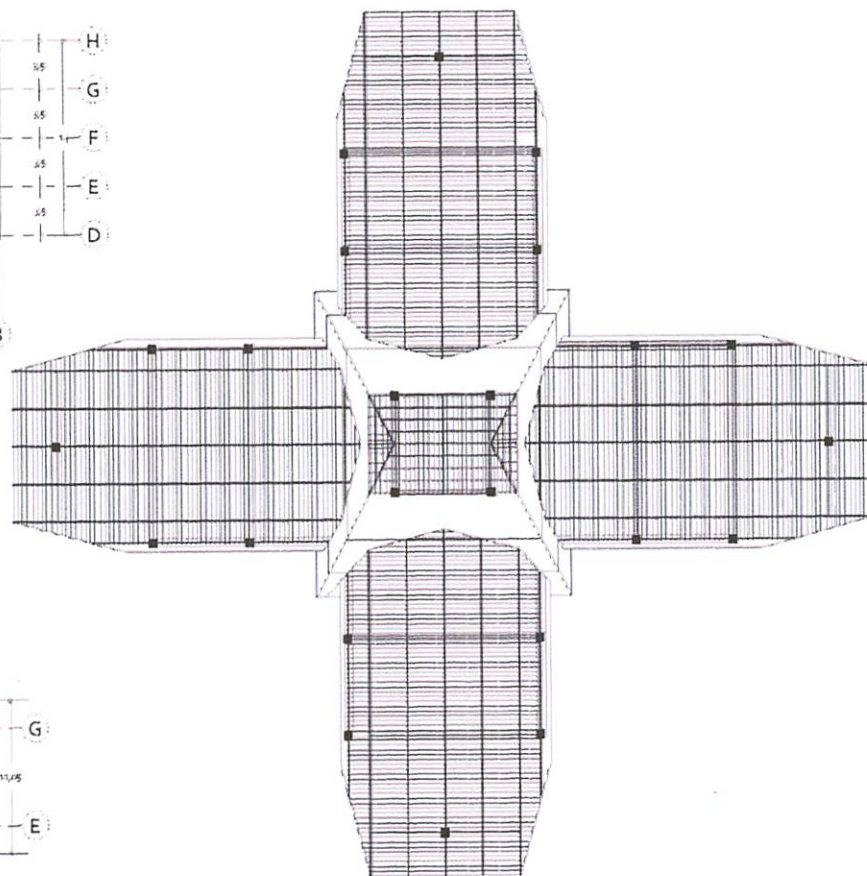
SKALA. 1 :



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI 3
SKALA : 1:200



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI UTILITAS
SKALA : 1:200



RENCANA ATAP
SKALA : 1:200



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
ITS MALANG
Semester Genap 2010/2011

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR -
KONTEMPORER

DAFTAR ISI
07.21.029

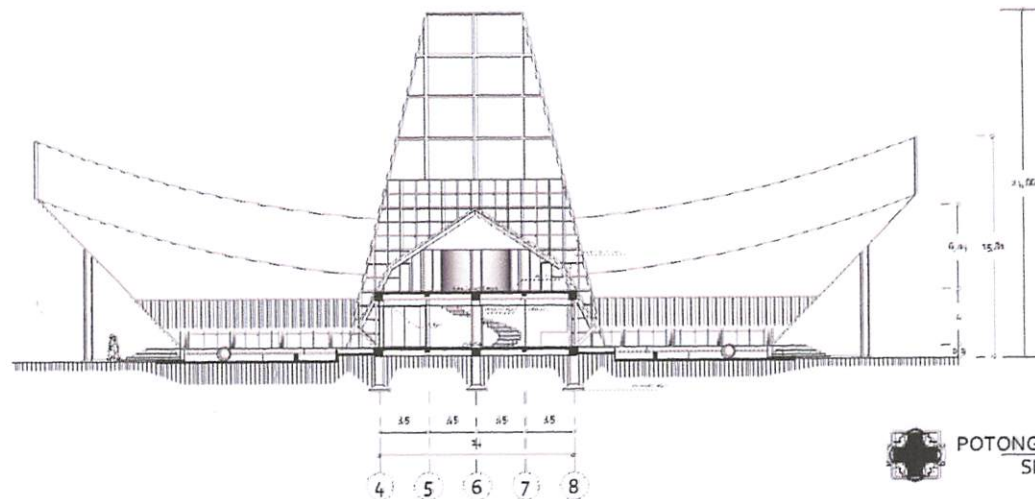
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

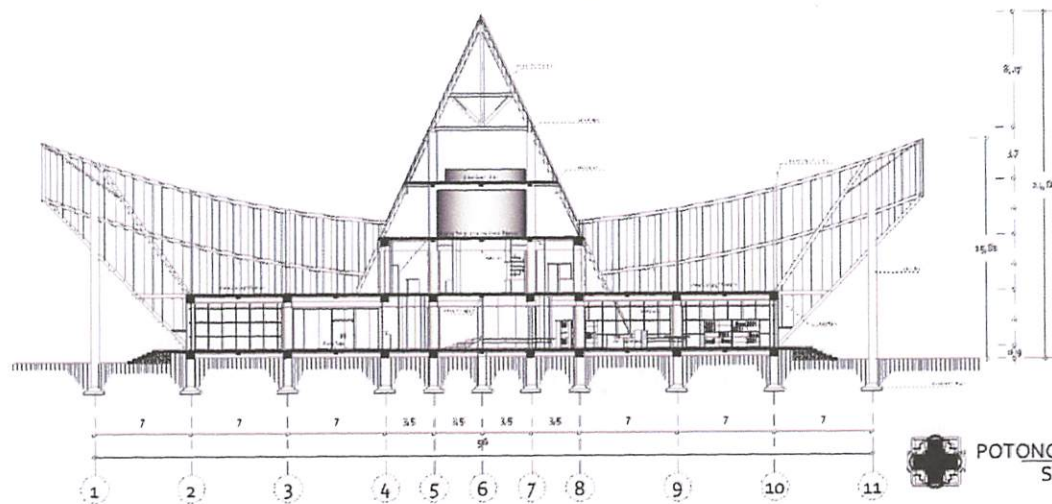
Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator Halaman

SKALA 1 :



POTONGAN BANGUNAN a-a'
SKALA : 1:200



POTONGAN BANGUNAN b-b'
SKALA : 1:200



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010/2011

PUSAT KOMUNITAS INDONESIA TIMUR
DI KOTA MAJANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR KONTEMPORER -
KONTEMPORER

DAFTI ASHARI
07.21.029

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Soeranto DS, MT

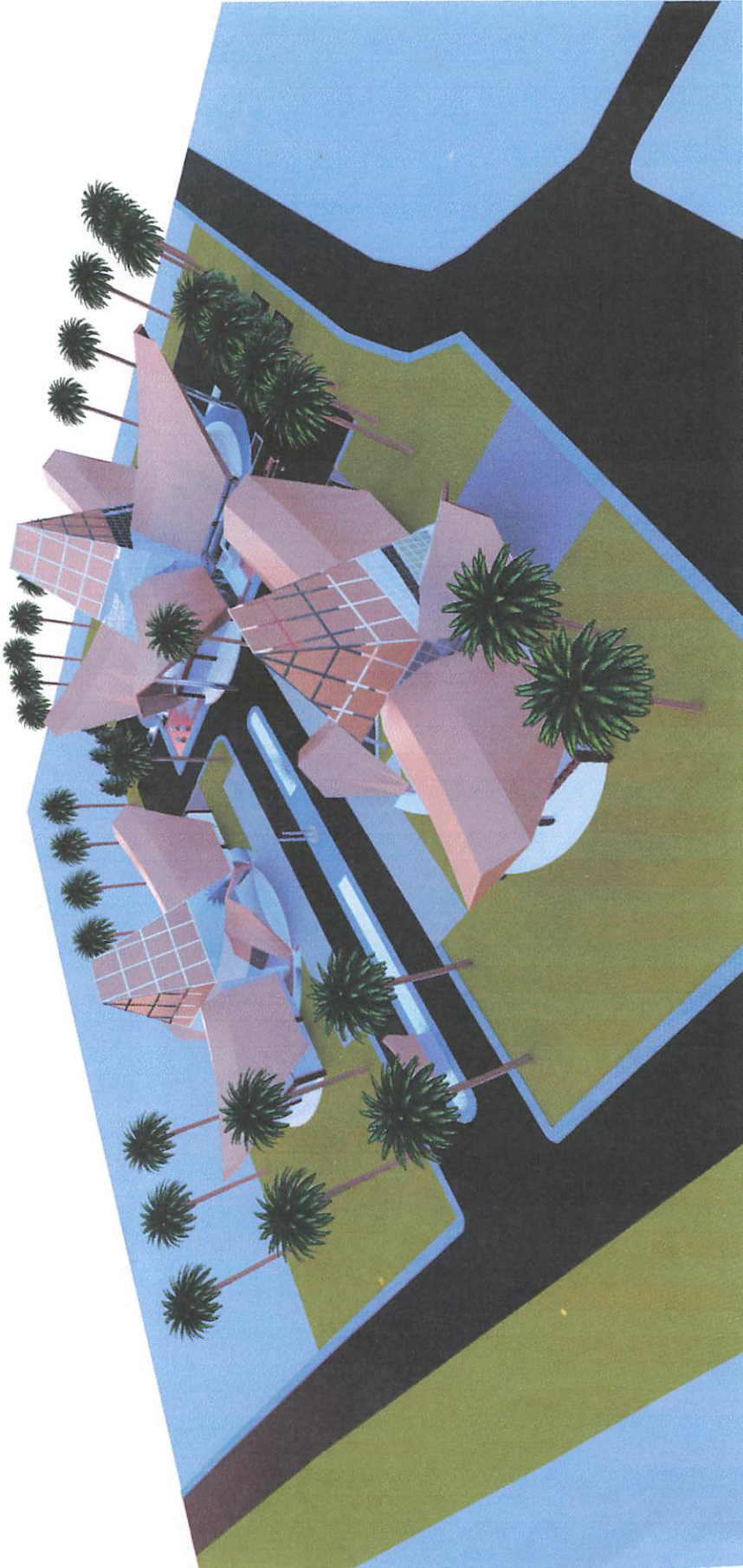
Ir. Bambang JWU, MT

Koordinator

Halaman

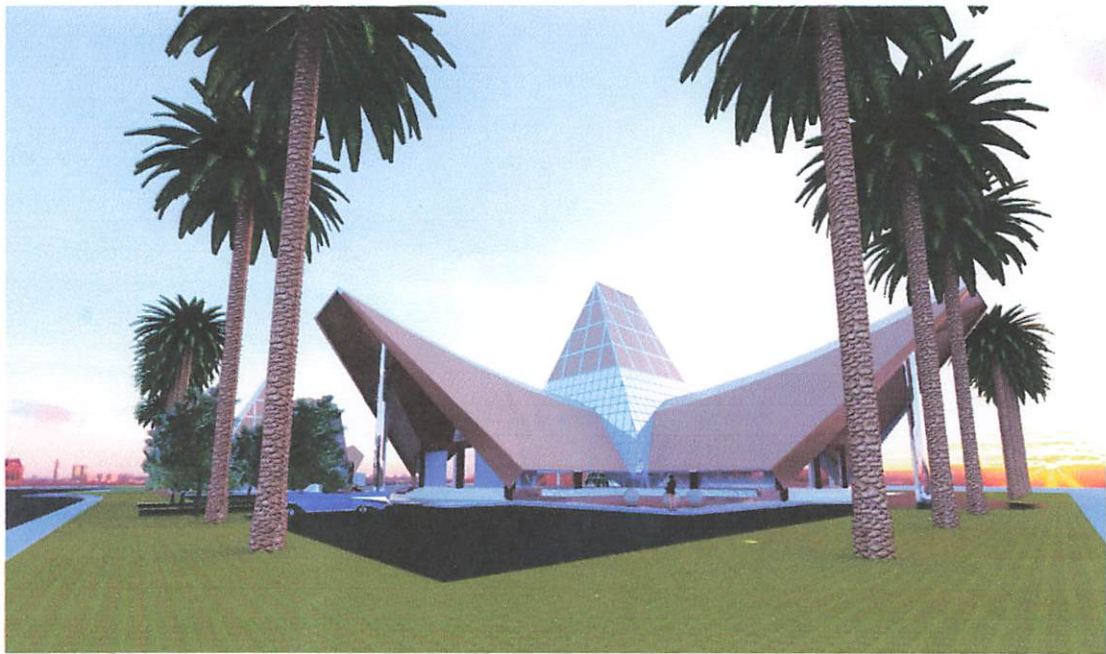
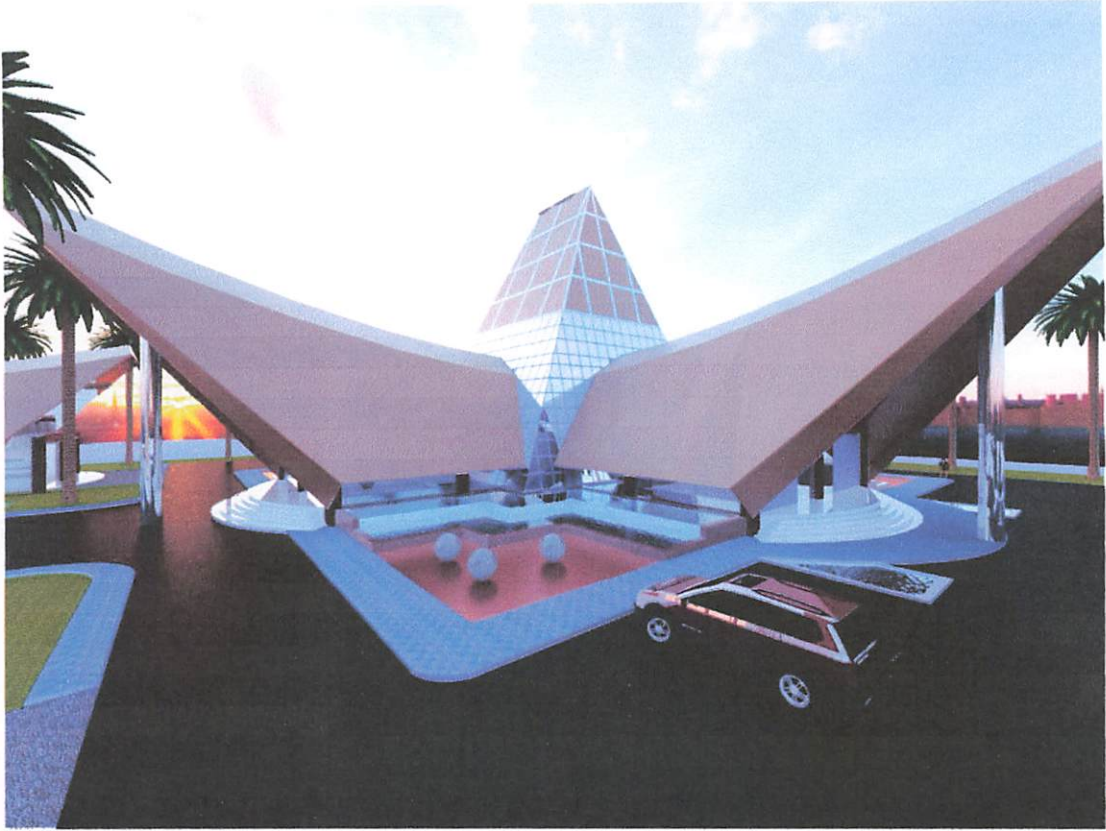
SKALA. 1 :

VIII. 2. Rendering









VIII.3. Maket





DAFTAR PUSTAKA

- Beng, Tan Hock dan Lim, Willam. 1998. *Contemporary Vernacular: Evoking Traditions in Asian Architecture*. Singapore, Select Book.
- De Chiara, Joseph & Callendar, John. 1990. *Time Saver Standards for Building Types 3rd edition*, , McGraw-Hill Publishing Company
- Neufert. 1970. *Architect's Data*, London: Crosby Lockwood Staples
- Letchner, Nobert. 2001. *Heating, Cooling, Lighting*, John Wiley & Sons Inc.
- Karlen, Mark dan Benya, James. 2004. *Lighting Basic Design*, John Wiley & Sons Inc.
- Heath, Kingston. 2009. *Vernacular Architecture and Regional Design: Cultural Process and Environmental ResponsI*, Bulington: Elsevier Ltd.
- Jencks, Charles. 1997. *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, West Sussex: Academic Group Ltd.
- Sebestyen, Gyula. 2003. *New Architecture and Technology*, Oxford : Architectural Press.
- Allen, Edward. 1998. *Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan, Bahan-Bahan dan Metodenya edisi ketiga*, South Natick:.
- Ganslandt, Rüdiger dan Hofmann, Harald. 1992. *Handbook of Lighting Design*, Berlin: Druckhaus Maack.
- Philip, Bay Joo Hwa. 2001. "Three Tropical Design Paradigms". Dalam Tzonis, A. Liane, L. dan Stagno, B. (ed). *Tropical Architecture, Critical Regionalism in the Age of Globalization*. Great Britain, Wiley Academy.
- Prijotomo, Josef. 2004. *Arsitektur Nusantara Menuju Keniscayaan*. Surabaya: Wastu Lanas Grafika
- Tjahjono, Gunawan. 2002. *Indonesian Heritage, Arsitektur*. Jakarta: Buku Antara Bangsa
- Waterson, Roxana. 1990. *The Living House: An Anthropology of Architecture in South East Asia*. Oxford: Oxford University Press.