

**KAWASAN SENI DAN BUDAYA DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR DI MAJENE**



SKRIPSI

“Diajukan sebagai Syarat Penyelesaian Studi S1 pada Program Studi S1 Teknik
Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin
Makassar”

Oleh :

JALALUDDIN. R

60100114036

TIM PEMBIMBING :

Prof. Dr. Wasilah, S.T., M.T..

Fahmyddin A'raaf Tauhid, S.T., M. Arch., Ph.D.

2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dan menjamin bahwa penulisan dan penyusunan skripsi ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi. Semua kutipan, tulisan atau pemikiran orang lain yang digunakan didalam penyusunan skripsi, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak termasuk dari buku, seperti artikel, jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain dan lainnya, telah direferensikan menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Gowa, 18 Maret 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Jalaluddin. R.', with a horizontal line extending to the right.

Jalaluddin. R

NIM. 60.100.114.036

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan
Arsitektur Neo-Venakuler di Majene
Nama Mahasiswa : Jalaluddin R
Nomor Induk (NIM) : 60.100.114.036
Program Studi : S1 Teknik Arsitektur
Tahun Akademik : 2019/2020

Menyetujui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Wasilah, S.T.,M.T.

NIP.197206032003122002

Pembimbing II

Fahmyddin A'raaf Tauhid., ST.,M. Arch., Ph.D

NIP. 197606102006041004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Ir. Zulkarnain AS, ST., MT.

NIP.19850914.201503.1.006

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Prof. Dr. Muhammad Halifah Mustami, M.Pd.

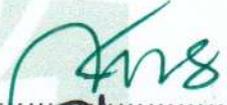
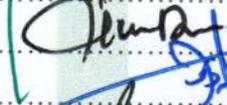
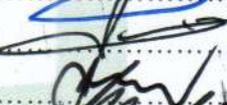
NIP. 19710412.200003.1.001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "**Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Venakuler di Majene**", yang disusun oleh Jalaluddin R NIM. 60.100.114.036, Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 10 Maret 2020 dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur(S.Ars).

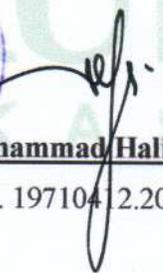
Gowa, 18 Maret 2020
23 Rajab 1441 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. H. Muhammad Anshar, S.Pt., M.Si	()
Sekretaris	: Muh. Ajwad Musdar, S.T., M.T	()
Munaqisy I	: Ir. Zulkarnain AS, S.T., M.T.	()
Munaqisy II	: Prof. Dr. Arifuddin, M.Ag.	()
Pembimbing I	: Prof. Dr. Wasilah, S.T., M.T.	()
Pembimbing II	: Fahmyddin A'raaf Tauhid., ST., M. Arch., Ph.D	()
Pelaksana	: Sumarni Herman, S.Ars	()

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi




Prof. Dr. Muhammad Halifah Mustami, M.Pd.

NIP. 197104122000031001

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi S1 ini tidak dipublikasikan, tersedia di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Dapat digunakan untuk kepentingan umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penyusun dengan mengikuti aturan HAKI yang berlaku di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh skripsi haruslah seizin Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji Syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Taufik-Nya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul “**Kawasan Seni Dan Budaya Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular Di Majene**” ini dapat terselesaikan. Shalawat selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw, kepada keluarga dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa acuan ini bukanlah sesuatu yang mudah sebab tidak dipungkiri dalam penyusunannya terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati penulis memohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Proses penulisan skripsi ini mulai dari pengumpulan data / studi literatur, pengolahan data, hingga sampai pada proses perancangan melibatkan banyak pihak yang memberikan kontribusi yang sangat banyak bagi penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda dan Ayahanda tercinta **Musba dan Abdul Rahman** terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang yang tak terhingga serta bimbingan, dan juga doa yang tak pernah putus untuk adinda.
2. **Ibu Prof. Dr. Wasilah, S.T., M.T** selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan ilmu dan masukan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
3. **Bapak Fahmyddin A'raaf Tauhid, S.T.,M.Arch.,Ph.D.** selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan ilmu, masukan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
4. **Bapak Prof. Drs. Hamdan Juhannis, M.A., Ph.D.** selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
5. **Bapak Prof. Dr.Muhammad Halifah Mustami, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
6. **Bapak Ir. Zulkarnain AS, S.T., M.T** selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN)

Alauddin Makassar, dan Selaku Dosen Penguji I yang meluangkan waktu untuk menguji kelayakan hasil serta memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.

7. **Ibu Dr. Eng. Ratriana, S.T., M.T.** selaku Sekertaris Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
8. **Bapak Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.** Selaku Dosen Penguji II yang meluangkan waktu untuk menguji kelayakan hasil serta memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.
9. Bapak dan Ibu **Dosen** serta para **Staf Jurusan Teknik Arsitektur** Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
10. Bapak dan Ibu **Staf Akademik Fakultas Sains dan Teknologi** Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
11. Untuk rekan-rekan Studio Akhir Arsitektur Periode XXIX Tahun Akademik 2019/2020 UIN Alauddin, terima kasih atas kerjasamanya.
12. Untuk seluruh rekan-rekan sesama Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar Angkatan 2014 dan juga teman-teman **GARY-X** yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan.
13. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Akhirnya penulis berharap bahwa apa yang ada di dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang arsitektur. Semoga semua dapat bernilai ibadah di sisi-Nya. Sekian dan terima kasih.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Gowa, 18 Maret 2020

Penulis



Jalaluddin. R

NIM. 60.100.114.036

ABSTRAK

KAWASAN SENI DAN BUDAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR DI MAJENE

Jalaluddin. R

Kebudayaan merupakan suatu cara hidup berkembang oleh sebuah kelompok yang diwariskan dari generasi ke generasi. Keragaman adat istiadat, bahasa daerah, musik dan lagu tradisional maupun modern, tarian dan lain-lain, keseluruhannya menjadi suatu aset kesenian dan kebudayaan yang bernilai tinggi terutama jika dinilai dari segi keindahannya. Majene yang mayoritas penduduknya adalah Suku Mandar begitu banyak memiliki kekayaan seni dan budaya. Dari tahun ketahun, kesenian dan kebudayaan di Majene terus mengalami perkembangan yang cukup dapat diharapkan. Keberhasilan dari kegiatan tersebut tidak lepas dari campur tangan para seniman, kelompok seni dan budayawan. Dari potensi kekayaan kesenian dan kebudayaan tersebut, Kabupaten Majene ditunjuk sebagai kawasan pengembangan pariwisata nasional oleh Kementerian Pariwisata Republik Indonesia dan Rencana Tata Ruang Wilayah Sulawesi Barat menetapkan Majene sebagai pengembangan kawasan wisata budaya mandar. Namun pada kondisi tersebut, ternyata Majene belum ada wadah atau tempat yang standar untuk menampung berbagai kegiatan seni dan kebudayaan yang didukung dengan fasilitas yang memadai. Dengan adanya Kawasan Seni dan Budaya di Majene ini yang akan menampung kegiatan-kegiatan seni dan budaya merupakan suatu usaha untuk mewujudkan dan meningkatkan kualitas seni dan budaya baik budaya daerah, budaya kontemporer, serta potensi-potensi yang dimiliki para komunitas seni di Majene yang masih belum memiliki wadah untuk mengembangkannya. Konsep perancangan Kawasan Seni dan Budaya di Kabupaten Majene ini menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Penerapan tema Arsitektur Neo-Vernakular pada Perancangan Kawasan Seni dan Budaya di Majene dimaksudkan untuk melestarikan unsur-unsur atau ciri arsitektur lokal yakni arsitektur tradisional Mandar dengan unsur-unsur modern yang berkembang saat ini serta mampu mengejewantahkan unsur-unsur kebudayaan dalam bentuk fisik arsitektural, agar lebih menarik masyarakat Majene untuk mengembangkan dan melestarikan kesenian dan kebudayaan dalam sebuah kawasan.

Kata kunci : *Kawasan, Seni, Budaya Mandar, Suku Mandar, Neo-Vernakular.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Sasaran.....	6
1. Tujuan Pembahasan.....	6
2. Sasaran.....	6
D. Lingkup Pembahasan.....	6
E. Metode Pembahasan.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Defenisi Judul.....	10
1. Definisi Kawasan.....	10
2. Definisi Seni.....	10
3. Defenisi Budaya.....	10
4. Defenisi Arsitektur Neo-Vernakular.....	10
5. Defenisi Kabupaten Majene.....	11
B. Tinjauan Umum Seni dan Budaya.....	11
1. Pengertian Seni.....	11
2. Pengertian Budaya.....	12
C. Tinjauan Umum Kawasan Seni dan Budaya.....	13
1. Fungsi dan Tujuan Kawasan Seni dan Budaya.....	13
2. Teori Perancangan Kawasan/Kota Kevin Lynch.....	15
D. Tinjauan Terhadap Kabupaten Majene.....	18
1. Gambaran Umum Kabupaten Majene.....	18

2. Potensi Kepariwisataaan Kabupaten Majene.....	19
3. Suku Mandar	20
4. Kesenian dan Kebudayaan Mandar	21
E. Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular	27
1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular	27
2. Arsitektur Tradisional Suku Mandar	30
F. Studi Preseden dan Studi Tematik.....	38
1. Studi Preseden.....	38
a. Taman Budaya Raden Saleh.....	38
b. Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)	42
c. Simpulan Tinjauan Proyek Sejenis.....	44
2. Studi Tematik.....	45
a. Taman Budaya Riau	45
b. Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)	49
c. Simpulan Proyek Sejenis.....	52
G. Integrasi Keislaman.....	53
BAB III TINJAUAN KHUSUS.....	57
A. Tinjauan Lokasi.....	57
1. Tinjauan Kabupaten Majene.....	57
2. Pemilihan Lokasi Perancangan.....	58
3. Lokasi Tapak.....	59
B. Identifikasi dan Analisa Tapak	62
1. Analisis Potensi Fisik	62
2. Analisis Potensi Biologi	66
3. Analisis Potensi Sosial dan Ekonomi	67
4. Analisis Kultural Tapak.....	68
C. Analisa Programan Ruang.....	70
1. Analisa Pelaku Kegiatan	71
2. Analisa Alur Kegiatan	71
3. Analisa Kebutuhan Ruang.....	75
4. Analisa Besaran Ruang	79
5. Analisa Pola Hubungan Ruang.....	87
6. Analisa Bentuk	91
7. Analisa Pendukung dan Kelengkapan Bangunan	92
BAB IV TINJAUAN KHUSUS.....	97

A. Gagasan Olah Tapak	97
1. Penempatan Aksesibilitas	97
2. Penempatan Bangunan	97
3. Elemen Pendukung Kawasan	100
4. Konsep Bentuk Bangunan	103
BAB V TRANSFORMASI DESAIN	106
A. Transformasi Tapak.....	106
B. Transformasi Layout Ruang	107
1. Galeri Seni	107
2. Gedung Pertunjukan.....	108
3. Gedung Workshop dan Sanggar	109
4. Ruang Produksi dan Pemasaran Karya (Toko Souvenir).....	110
5. Foodcourt / Kuliner	110
6. Gedung Pengelola	111
7. Masjid	111
8. Service	112
C. Perubahan Nilai Akhir Luasan Ruang	113
1. Ruang Pameran / Galeri Seni	113
2. Ruang pementasan tertutup	113
3. Ruang Pementasan Terbuka	114
4. Ruang Workshop dan Sanggar	114
5. Ruang Produksi dan Pemasaran Karya (Toko Souvenir).....	114
6. Ruang Foodcourt/Kuliner.....	115
7. Kantor Pengelola (Ruang Pelayanan Administrasi).....	115
8. Masjid	115
9. Ruang Servis	116
10. Ruang Parkir	116
D. Transformasi Bentuk Bangunan Kawasan dan Penerapan Arsitektur Neo- Vernakular.....	117
1. Tranformasi Bentuk Bangunan.....	117
2. Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Pada Bangunan.....	121
E. Transformasi & Pendukung Kelengkapan Bangunan	123
1. Sitem Struktur Bangunan	123
2. Sistem Utilitas Bangunan	124
BAB VI HASIL DESAIN.....	125

A. Tampilan Siteplan	125
B. Tampilan Tata Ruang	125
1. Galeri Seni	125
2. Gedung Pertunjukkan.....	125
3. Gedung Workshop dan Sanggar	126
4. Toko Soevenir	126
5. Foodcourt / Kuliner	126
6. Kantor Pengelola.....	127
7. Masjid	127
8. Service	127
C. Tampilan Potongan dan Tampilan Tampak Bangunan	128
1. Galeri Seni	128
2. Gedung Pertunjukan.....	128
3. Gedung Workshop dan Sanggar	129
4. Toko Soevenir	129
5. Foodcourt / Kuliner	129
6. Kantor Pengelola.....	130
7. Masjid	130
8. Service	130
D. Tampilan Desain Kawasan	131
1. Tampilan Masterplan.....	131
2. Tampilan Tampak Kawasan	131
3. Tampilan Perspektif Kawasan	132
4. Maket	136
5. Banner.....	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar I-1 Festival kuda menari atau saeyyang pattudu'	2
Gambar I-2 Tari Peppio (Teater Ampat Majene) dengan memakai pakaian adat dan lipa sa'be	3
Gambar I-3 Perahu Sandeq Suku Mandar	3
Gambar I-4 Skema Perancangan	9
Gambar II-1 Sketsa ilustrasi Path	16
Gambar II-2 Sketsa ilustrasi Edge	16
Gambar II-3 Sketsa ilustrasi District	17
Gambar II-4 Sketsa ilustrasi Node (simpul)	17
Gambar II-5 Sketsa ilustrasi landmark (tengaran)	18
Gambar II-6 Peta Kabupaten Majene	19
Gambar II-7 Objek wisata (Pantai Barane, Pantai Dato, Makam Raja-raja dan Wisata kuliner Ikan tuing-tuing)	20
Gambar II-8 Alat-alat instrumental Tradisional Mandar	22
Gambar II-9 Karya Seni Rupa Mandar	23
Gambar II-10 Karya Seni Rias Mandar	24
Gambar II-11 Motif sarung sutera Mandar	24
Gambar II-12 Perahu Sandeq Suku Mandar	25
Gambar II-13 Tradisi Saeyyang Pattudu' dan messawe totamma Mandar	27
Gambar II-14 Masjid Raya Sumatera Barat (Arsitektur Neo-vernakular)	27
Gambar II-15 Rumah Tradisional Mandar	30
Gambar II-16 Denah Rumah Adat Mandar Tampak Dari Depan	31
Gambar II-17 Denah Rumah Adat Mandar Tampak Dari Samping	32
Gambar II-18 Taman Budaya Raden Saleh	39
Gambar II-19 Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo Taman Budaya Raden Saleh	40
Gambar II-20 Patung Ki Narto Sabdo Taman Budaya Raden Saleh	40
Gambar II-21 Lokasi pernak-pernik kuno, lukisan dan benda seni lainnya di Taman Budaya Raden Saleh	40
Gambar II-22 Kegiatan seminar di Teater Terbuka di Taman Budaya Raden Saleh	41
Gambar II-23 Dinding pembatas Taman Budaya Raden Saleh	41
Gambar II-24 Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)	42
Gambar II-25 Menara Pekan Sumatera Utara sebagai penanda keberadaan PRSU terhadap kota Medan	43
Gambar II-26 Site plan Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)	44
Gambar II-27 Gerbang entrance di kawasan Medan Fair	44
Gambar II-28 3D beberapa massa bangunan di kawasan Medan Fair	44
Gambar II-29 Taman Budaya Raden Saleh	45
Gambar II-30 Foto satelit kawasan Taman Budaya Riau	46
Gambar II-31 Gedung Olah Seni	47
Gambar II-32 Pembagian area publik, semi steril, dan steril Bandar Udara Changi	47
Gambar II-33 Rumah Seni Lontiak	48
Gambar II-34 Rumah Teater Ibrahi Sattah	48
Gambar II-35 Teater Terbuka Bustamam Halimi	48
Gambar II-36 Teater Terbuka Bustamam Halimi	49

Gambar II-37 Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara).....	49
Gambar II-38 Menara Pekan Sumatera Utara sebagai penanda keberadaan PRSU terhadap kota Medan	51
Gambar II-39 Site plan Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara).....	51
Gambar II-40 Gerbang entrance di kawasan Medan Fair	51
Gambar II-41 3D beberapa massa bangunan di kawasan Medan Fair	52
Gambar III-1 Peta kabupaten Majene.....	57
Gambar III-2 Analisa Lokasi Tapak Perancangan.....	60
Gambar III-3 Analisa Kondisi Eksisting Tapak	61
Gambar III-4 Analisa Bentuk dan Ukuran Tapak.....	62
Gambar III-5 Analisa Eksisting Topografi Tapak	64
Gambar III-6 Analisa Iklim Pada Tapak	66
Gambar III-7 Analisa Fauna Pada Tapak	67
Gambar III-8 Analisa View Pada Tapak	68
Gambar III-9 Analisa Kebisingan Pada Tapak	69
Gambar III-10 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi Tapak	69
Gambar III-11 Analisa Saluran Air pada Tapak.....	70
Gambar III-12 Analisa Sumber Listrik pada Tapak	70
Gambar III-13 Analisa Alur Kegiatan Seniman sebagai tim pengajar.....	72
Gambar III-14 Analisa Alur Kegiatan Seniman Pelaku Pameran	72
Gambar III-15 Analisa Alur Kegiatan Seniman Pelaku Pagelaran/Pertunjukkan	72
Gambar III-16 Analisa Alur Kegiatan Seniman Pelaku Seminar/Diskusi, Workshop dan Sarasehan	73
Gambar III-17 Analisa Alur Kegiatan Pengunjung Umum	73
Gambar III-18 Analisa Alur Kegiatan Pengunjung Khusus	74
Gambar III-19 Analisa Alur Kegiatan Pengrajin dan Penjual Kerajinan	74
Gambar III-20 Analisa Alur Kegiatan Pengelola	75
Gambar III-21 Pola Hubungan Ruang Secara Makro.....	87
Gambar III-22 Pola Hubungan Ruang Secara Makro.....	87
Gambar III-23 Pola Hubungan Ruang Pameran/Galeri Seni	88
Gambar III-24 Pola Hubungan Ruang Pertunjukkan Tertutup	88
Gambar III-25 Pola Hubungan Ruang Pertunjukkan Terbuka.....	88
Gambar III-26 Pola Hubungan Ruang Workshop dan Sanggar	89
Gambar III-27 Pola Hubungan Ruang Perpustakaan	89
Gambar III-28 Pola Hubungan Ruang Produksi dan Pemasaran Karya	89
Gambar III-29 Pola Hubungan Ruang Foodcourt.....	90
Gambar III-30 Pola Hubungan Ruang Kantor Pengelola	90
Gambar III-31 Pola Hubungan Ruang Penunjang/Servis	90
Gambar III-32 Sistem Distribusi Air Bersih.....	93
Gambar III-33 Sistem Distribusi Air Kotor.....	94
Gambar IV-1 Pola Hubungan Ruang dan Tapak Pada Kawasan	97
Gambar IV-2 Penempatan Entrance dan Akses Keluar Tapak	97
Gambar IV-3 Sempadan pada Tapak	98
Gambar IV-4 Penempatan Ruang Apresiasi dan Promosi.....	98
Gambar IV-5 Area kebutuhan Ruang Edukasi	98
Gambar IV-6 Area kebutuhan servis.....	99

Gambar IV-7 Area Produksi dan Pemasaran.....	99
Gambar IV-8 Organisasi Ruang	99
Gambar IV-9 Penempatan Bangunan.....	100
Gambar IV-10 Vegetasi tambahan	100
Gambar IV-11 Orientasi View Kawasan.....	101
Gambar IV-12 Tanggapan Kebisingan.....	101
Gambar IV-13 Tanggapan Utilitas	102
Gambar IV-14 Vegetasi tambahan	102
Gambar IV-15 Vegetasi tambahan	102
Gambar IV-16 kelompok area tapak	103
Gambar IV-17 Penzoningan.....	103
Gambar IV-18 Konsep bentuk	104
Gambar IV-19 Konsep bentuk	104
Gambar IV-20 Konsep Bentuk.....	104
Gambar IV-21 Gagasan Site Plan	105
Gambar V-1 Desain awal tapak.....	106
Gambar V-2 Desain Akhir Pengolahan Tapak	106
Gambar V-3 Transformasi Denah Lantai 1 Galeri Seni	107
Gambar V-4 Transformasi Denah Lantai 1 Gedung Pertunjukkan.....	108
Gambar V-5 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Pertunjukkan.....	108
Gambar V-6 Transformasi Denah Lantai 1 Gedung Workshop dan Sanggar	109
Gambar V-7 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Workshop dan Sanggar	109
Gambar V-8 Transformasi Denah Lantai 1 Toko Sovenir.....	110
Gambar V-9 Transformasi Denah Lantai 1 Foodcourt	110
Gambar V-10 Transformasi Denah Lantai 1 Gedung Pengelola	111
Gambar V-11 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Pengelola	111
Gambar V-12 Transformasi Denah Lantai 1 Masjid	112
Gambar V-13 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Pengelola	112
Gambar V-14 Transformasi Denah Lantai 1 Service	112
Gambar V-15 Konsep Bentuk Bangunan Galeri Seni Sebelum Eksplorasi Desain	117
Gambar V-16 Bentuk Bangunan Galeri Seni Setelah Eksplorasi Desain dan Revisi.....	117
Gambar V-17 Konsep Bentuk Bangunan Gedung Pertunjukkan Sebelum Eksplorasi Desain	118
Gambar V-18 Bentuk Bangunan Gedung Pertunjukkan Setelah Eksplorasi Desain dan Revisi	118
Gambar V-19 Bentuk Bangunan Workshop dan Sanggar	119
Gambar V-20 Transformasi Bentuk Bangunan Toko Soevenir	119
Gambar V-21 Transformasi Bentuk Bangunan Foodcourt / Kuliner	120
Gambar V-22 Transformasi Bentuk Bangunan Kantor Pengelola.....	120
Gambar V-23 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid	120
Gambar V-24 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid	121
Gambar V-25 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid	121
Gambar V-26 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid	122
Gambar V-27 Penerapan Arsitektur Neo Vernakular Pada Kawasan.....	123
Gambar V-28 Sistem Struktur dan Material Bangunan Gedung Pertunjukan.....	123
Gambar V-29 Sistem Utilitas (Saluran Air Bersih) Kawasan.....	124

Gambar V-30 Sistem Utilitas (Saluran Air Kotor) Kawasan	124
Gambar VI-1 Tampilan Site Plan	125
Gambar VI-2 Denah Lantai 1 Galeri Seni	125
Gambar VI-3 Denah Lantai 1 dan 2 Gedung Pertunjukkan	125
Gambar VI-4 Denah Lantai 1 dan 2 Gedung Workshop dan Sanggar	126
Gambar VI-5 Denah Lantai 1 Toko Soevenir	126
Gambar VI-6 Denah Lantai 1 Foodcourt	126
Gambar VI-7 Denah Lantai 1 dan 2 Kantor Pengelola	127
Gambar VI-9 Denah Lantai 1 dan 2 Masjid	127
Gambar VI-9 Denah Lantai 1 Foodcourt	127
Gambar VI-10 Tampilan Tampak Gedung Galeri Seni	128
Gambar VI-12 Tampilan Potongan Gedung Galeri Seni	128
Gambar VI-12 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan	128
Gambar VI-13 Tampilan Potongan Gedung Pertunjukkan	128
Gambar VI-14 Tampilan Tampak Gedung Workshop dan Sanggar	129
Gambar VI-15 Tampilan Tampak Gedung Toko Soevenir	129
Gambar VI-16 Tampilan Tampak Foodcourt / Kuliner	129
Gambar VI-17 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan	130
Gambar VI-18 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan	130
Gambar VI-19 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan	130
Gambar VI-20 Tampilan Master Plan Kawasan	131
Gambar VI-21 Tampilan Tampak Kawasan	131
Gambar VI-22 Tampilan Tampak Kawasan	131
Gambar VI-23 Tampilan Prespektif Kawasan	132
Gambar VI-24 Tampilan Prespektif Kawasan	132
Gambar VI-25 Tampilan Prespektif Kawasan (Galeri Seni)	132
Gambar VI-26 Tampilan Prespektif Kawasan (Gedung Pertunjukkan)	133
Gambar VI-27 Tampilan Prespektif Kawasan (Amphiteater)	133
Gambar VI-28 Tampilan Prespektif Kawasan (Workshop dan Sanggar)	133
Gambar VI-29 Tampilan Prespektif Kawasan (Kantor Pengelola dan Masjid)	134
Gambar VI-30 Tampilan Prespektif Kawasan Toko Soevenir	134
Gambar VI-31 Tampilan Prespektif Kawasan (Foodcourt / Kuliner)	134
Gambar VI-32 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 1)	135
Gambar VI-33 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 2)	135
Gambar VI-34 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 3)	135
Gambar VI-35 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 4)	136
Gambar VI-36 Tampilan Prespektif Kawasan (Pintu Gerbang)	136
Gambar VI-37 Tampilan Maket 1	136
Gambar VI-38 Tampilan Maket 2	137
Gambar VI-39 Tampilan Maket 3	137
Gambar VI-40 Banner	138

DAFTAR TABEL

Tabel I-1 Pelaksanaan event dan kalender event kabupaten Majene	4
Tabel I-2 Daftar komunitas seni dan Budaya, Seniman, Budayawan dan Sastrawan	4
Tabel II-1 Perbandingan Antara Arsitektur Tradisional, Arsitektur Vernakular dan Arsitektur Neo-Vernakular	29
Tabel II-2 Elemen Arsitektur pada Rumah Mandar	34
Tabel II-3 Ornamen dan ragam hias pada arsitektur Mandar	36
Tabel II-4 Resume Proyek sejenis sebagai studi preseden	44
Tabel II-5 Resume Proyek sejenis sebagai studi tematik	52
Tabel III-1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Majene	57
Tabel III-2 Jumlah Objek Wisata dan jenisnya menurut Kecamatan di Kabupaten Majene, 2017	59
Tabel III-3 Analisis kebutuhan Ruang	71
Tabel III-4 Analisis kebutuhan Ruang Apresiasi dan Promosi	75
Tabel III-5 Analisis kebutuhan Ruang Edukasi	76
Tabel III-6 Analisis kebutuhan Ruang Produksi dan Pemasaran	77
Tabel III-7 Analisis kebutuhan Ruang Pengelola	78
Tabel III-8 Analisis Besaran Ruang Pameran atau Galeri Seni	79
Tabel III-9 Analisis Besaran Ruang Pementasan Tertutup	80
Tabel III-10 Analisis Besaran Ruang Pementasan Terbuka	81
Tabel III-11 Analisis Besaran Ruang Edukasi	81
Tabel III-12 Analisis Besaran Ruang Perpustakaan	82
Tabel III-13 Analisis Besaran Ruang Produksi dan Pemasaran Karya	83
Tabel III-14 Analisis Besaran Ruang Foodcourt/kuliner	84
Tabel III-15 Analisis Besaran Ruang Pelayanan Administrasi	84
Tabel III-16 Analisis Besaran Ruang Servis	85
Tabel III-17 Analisis Besaran Ruang Parkir	86
Tabel III-18 Jumlah Luasan Kebutuhan Ruang	86
Tabel III-19 Analisa Pendukung Pendukung dan Kelengkapan Bangunan	92
Tabel V-1 Total Besaran Ruang Pameran atau Galeri Seni	113
Tabel V-2 Total Besaran Ruang Gedung Pertunjukkan	113
Tabel V-3 Total Besaran Ruang Pementasan Terbuka	114
Tabel V-4 Total Besaran Ruang Workshop dan Sanggar	114
Tabel V-5 Total Besaran Ruang Toko Soevenir	114
Tabel V-6 Total Besaran Ruang Foodcourt / Kuliner	115
Tabel V-7 Total Besaran Ruang Kantor Pengelola	115
Tabel V-8 Total Besaran Ruang Masjid	115
Tabel V-9 Total Besaran Ruang Servis	116
Tabel V-10 Total Besaran Ruang Parkir	116

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak keragaman budaya diantaranya mencakup keragaman bahasa daerah, musik dan lagu tradisional maupun modern, tarian dan lain-lain. Keseluruhannya menjadi suatu aset kesenian dan kebudayaan yang bernilai tinggi terutama jika dinilai dari segi keindahannya. Dalam ajaran Islam dalam salah satu Rasulullah SAW bersabda :

إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ

Artinya :

“Sesungguhnya Allah Maha Indah dan menyukai keindahan”. (HR. Muslim dan Tarmidzi dari Ibnu Mas’ud)

Dari pemahaman hadist diatas, seni yang merupakan bagian dari kebudayaan didalamnya terkandung unsur-unsur keindahan, menjadi suatu keharusan bagi manusia untuk mengsyukuri, memelihara dan menjaga segala bentuk keindahan yang dianugerahkan oleh Allah SWT.

Kemudian dalam firman Allah SWT dalam Q.S Al-Rum Ayat 30 yang berbunyi :

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَوِيمُ
وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Terjemahnya :

“Maka, tetapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetapkanlah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.” (QS Al-Rum [30]:30).

Ayat Al-Qur’an diatas menjelaskan bahwa Islam agama yang lurus sebagai agama yang sesuai dengan fitrah manusia. Satu hal yang mustahil bila Allah yang menganugerahkan potensi untuk menikmati dan mengekspresikan keindahan, kemudian melarangnya. Menurut Dr. M. Quraish Shihab, M.A seni adalah keindahan. Ia lahir dari sisi terdalam manusia didorong oleh kecenderungan seniman kepada yang indah, apapun jenis keindahan itu.

Dorongan tersebut merupakan naluri manusia atau fitrah yang dianugerahkan Allah kepada hamba-hamba-Nya.

Kabupaten Majene termasuk daerah yang kaya akan kesenian dan kebudayaan. Majene yang mayoritas penduduknya adalah Suku Mandar begitu banyak memiliki kekayaan seni dan budaya. Kekayaan seni dan budaya itu antara lain Seni tari seperti tari *pattuqdu*, tari *pallake*, *Paqdenngo*, *seyyang pattuqduq*, tari *cakkuriri*, tari *losa-losa*, seni musik tradisional seperti *parrawana*, *pakkacaping*, *passayang-sayang* yang diiringi alat musik tradisional maupun dikombinasikan alat musik modern, seni sastra seperti puisi, *pappasang* atau pesan leluhur dan *kalindadaq* (pantun mandar). Selain itu, Mandar juga sangat dikenal kebudayaan baharinya yang dapat ditemukan pada tiga bentuk teknologi perikanan yang dikembangkan, yakni rumpon (roppong), perahu (bercadik) yang bernama Sande' dan menangkap ikan sambal menghanyutkan di tengah laut (motangnga). Adapun kekayaan kebudayaan lainnya dapat dilihat dari agama, mata pencaharian, sistem kekerabatan dan kemasyarakatan, bahasa, kuliner serta tradisi-tradisi lainnya yang ada di kabupaten Mejene.



Gambar I-1 Festival kuda menari atau saeyyang pattudu'

Sumber : <http://upeks.fajar.co.id/2016/08/15/warga-terhibur-festival-kuda-menari/>, diakses 25 September 2018



Gambar I-2 Tari Peppio (Teater Ampat Majene) dengan memakai pakaian adat dan lipa sa'be

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=_luH2Q80w7o, diakses 25 September 2018



Gambar I-3 Perahu Sandeq Suku Mandar

Sumber : <https://www.merdeka.com/gaya/diikuti-22-peserta-sandeq-race-2018-makin-seru.html>, diakses 25 September 2018

Dari potensi kekayaan kesenian dan kebudayaan tersebut, Kabupaten Majene pada akhir tahun 2016 ditunjuk sebagai kawasan pengembangan pariwisata nasional oleh Kementerian Pariwisata Republik Indonesia (KEMENPAR RI). Penunjukan tersebut termaktub dalam PP nomor 50 tahun 2011 tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan nasional tahun 2010-2025. KEMENPAR menetapkan 222 Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN) dan Majene berada pada urutan 171. Majene masuk dalam wilayah Destinasi Pariwisata Nasional (DPN) Toraja-Lorelindu dan sekitarnya.

Selain itu, berdasarkan peraturan daerah Provinsi Sulawesi Barat No 1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Sulawesi Barat Tahun 2014-2034 pada pasal 31 tentang pengembangan kawasan pariwisata bahwa kabupaten Majene ditetapkan sebagai pengembangan kawasan wisata budaya mandar. Dan pada pasal 41 ayat (2) tentang kawasan strategis dari sudut kepentingan sosial budaya pada poin b menjelaskan kawasan wisata budaya

mandar seperti pertunjukkan musik, lagu, tarian dan kerajinan tradisional mandar dipusatkan di kabupaten Majene dan Polewali Mandar.

Dari tahun ketahun, kesenian dan kebudayaan di Majene terus mengalami perkembangan yang cukup dapat diharapkan. Berdasarkan data pelaksanaan *event* kabupaten Majene, berbagai kesenian dan budaya dilaksanakan antara lain dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel I-1 Pelasanaan *event* dan kalender *event* kabupaten Majene

NO.	JENIS EVENT	WAKTU
01	02	03
1.	Pagelaran maulid Salabose	Setiap peringatan maulid
2.	Pesona Cakkuriri	Bulan oktober
3.	Pagelaran Budaya Massossor Manurung	Bulan agustus (HUT Majene)
4.	Lomba segi tiga perahu sandeq	Bulan agustus (HUT-RI)
5.	Pesona Teluk Mandar	Bulan juni-juli
6.	Karnaval pessawe totamma	Bulan juni-juli
7.	Pagelaran peppio	Pelaksanaan relatif
8.	Pemilihan tomalolo tomakappa	Bulan Mei
9.	Festival kuliner	Bulan Agustus
10.	Festival bahari	Bulan Agustus
11	Pagelaran/pentas seni	Bulan Agustus
12.	Pawai budaya	Bulan Agustus

(Sumber : <http://ragamsulawesibarat.blogspot.co.id>, diakases 06 Juni 2018)

Keberhasilan dari kegiatan tersebut tidak lepas dari campur tangan para seniman, kelompok seni dan budayawan yang menjadi pelaku utama pada kegiatan tersebut, yaitu antara lain :

Tabel I-2 Daftar komunitas seni dan Budaya, Seniman, Budayawan dan Sastrawan

No.	Komunitas Seni Dan Budaya	Seniman/Budayawan/Sastrawan
01	02	03
1.	Sanggar Kaka'u	Muhammad Ishaq
2.	Sanggar Melati 45	Rahmat
3.	Teater Ampat (Amma'na Pattolawali)	Bakri Latief
4.	Sanggar bannang Pute	Adi Arwan Alimin
5.	Sanggar melati karema	Uwaq Unding
6.	Sanggar bura' Sendana	
7.	Sanggar rannunna	
8.	Sanggar ta'e	
9.	Sanggar sulo bulawang	
10.	Sanggar marendeng	
11.	ISMAN(Ikatan Sastra Muis Mandra)	

12.	Sanggar bamba tipalayo	
13.	Sanggar Pandarra	
14.	Sureq Bolong	
15.	Uwage Culture Foundation	
16.	Lingkar Musik Uwake	
17.	Sanggar Seni Layonga	

(Analisis Data Pribadi, 2018)

Namun pada kondisi perkembangan kesenian dan kebudayaan yang mengalami peningkatan, ternyata di Majene belum ada wadah atau tempat yang standar untuk menampung berbagai kegiatan seni dan kebudayaan yang didukung dengan fasilitas yang memadai.

Untuk pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular, Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi/material) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk oleh sebuah tradisi yang kemudian mengalami pembaruan suatu karya yang lebih modern atau baru tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat. Penerapan tema Arsitektur Neo-Vernakular pada Perancangan Kawasan Seni dan Budaya di Majene dimaksudkan untuk melestarikan unsur-unsur atau ciri arsitektur lokal yakni arsitektur tradisional Mandar dengan unsur-unsur modern yang berkembang saat ini agar lebih menarik masyarakat Majene untuk mengembangkan dan melestarikan kesenian dan kebudayaan dalam sebuah kawasan.

Dengan adanya Kawasan Seni dan Budaya di Majene ini yang akan menampung kegiatan-kegiatan seni dan budaya ini merupakan suatu usaha untuk mewujudkan dan meningkatkan kualitas seni dan budaya baik budaya daerah, budaya kontemporer, serta potensi-potensi yang dimiliki para komunitas seni di Majene yang masih belum memiliki wadah untuk mengembangkannya. Selain itu, dengan tema arsitektur neo-vernakular ini mampu mengejawantahkan unsur-unsur kebudayaan dalam bentuk fisik arsitektural, serta mampu menjawab permasalahan lingkungan yang dipengaruhi iklim setempat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana mewujudkan rancangan Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular di Mejene ?

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan Pembahasan

Mewujudkan rancangan Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular di Majene.

2. Sasaran

Mewadahi masyarakat dalam pengembangan kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Majene. Adapun sasaran pembahasannya adalah mentransformasikan konsep perancangan arsitektur neo-vernakular dalam membuat rancangan kawasan seni dan budaya di Majene. Secara spesifik objek pembahasannya antara lain :

- a. Menghasilkan rancangan tapak dengan melihat potensi yang ada.
- b. Melakukan program ruang yang sesuai dengan fungsi kawasan.
- c. Melakukan pengolahan bentuk berdasarkan tema perancangan.
- d. Mengetahui dan merencanakan fasilitas pendukung dan kelengkapan bangunan.
- e. Mengetahui tema perancangan melalui tiap detail pada kawasan.

D. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan ini menekankan pada perencanaan dan perancangan Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular di Majene. Batasan pembahasan penulisan yaitu :

1. Menampilkan secara singkat kesenian dan kebudayaan Mandar yang terdapat di wilayah Mandar atau dalam hal ini Provinsi Sulawesi Barat. Baik dalam bentuk pagelaran maupun ragam budaya yang dimaksudkan untuk dilaksanakan pada Kawasan Seni dan Budaya
2. Disiplin ilmu arsitektur tentang perencanaan dan perancangan kawasan sebagai kawasan seni dan budaya yang meliputi fungsi pertunjukkan/pagelaran seni dan budaya, pengembangan dan pelatihan seni

budaya, produksi dan pemasaran karya seni seperti kerajinan/souvenir khas Mandar.

3. Pembahasan diarahkan pada pembahasan arsitektural yang merupakan konsep rancangan tapak, tata fisik bangunan bermassa, program ruang serta persyaratan ruang.
4. Penerapan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular rumah adat mandar dari segi bentuk bangunan yang diterapkan.

E. Metode Pembahasan

Ada beberapa metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Studi Literatur, mengenai referensi buku – buku dan jurnal – jurnal yang berkaitan langsung dengan kawasan seni dan budaya.
2. Studi Preseden, mengenai kebutuhan – kebutuhan ruang dan fasilitas pendukung kawasan seni dan budaya.
3. Melakukan survey lokasi perancangan dengan melakukan pengumpulan informasi mengenai potensi – potensi perancangan agar terwujudnya keberhasilan dalam perancangan.
4. Menyusun konsep pendekatan perancangan arsitektur Neo-Vernakular dengan berlandaskan keadaan lingkungan sekitar serta teori-teori yang ada.

F. Sistematika Pembahasan

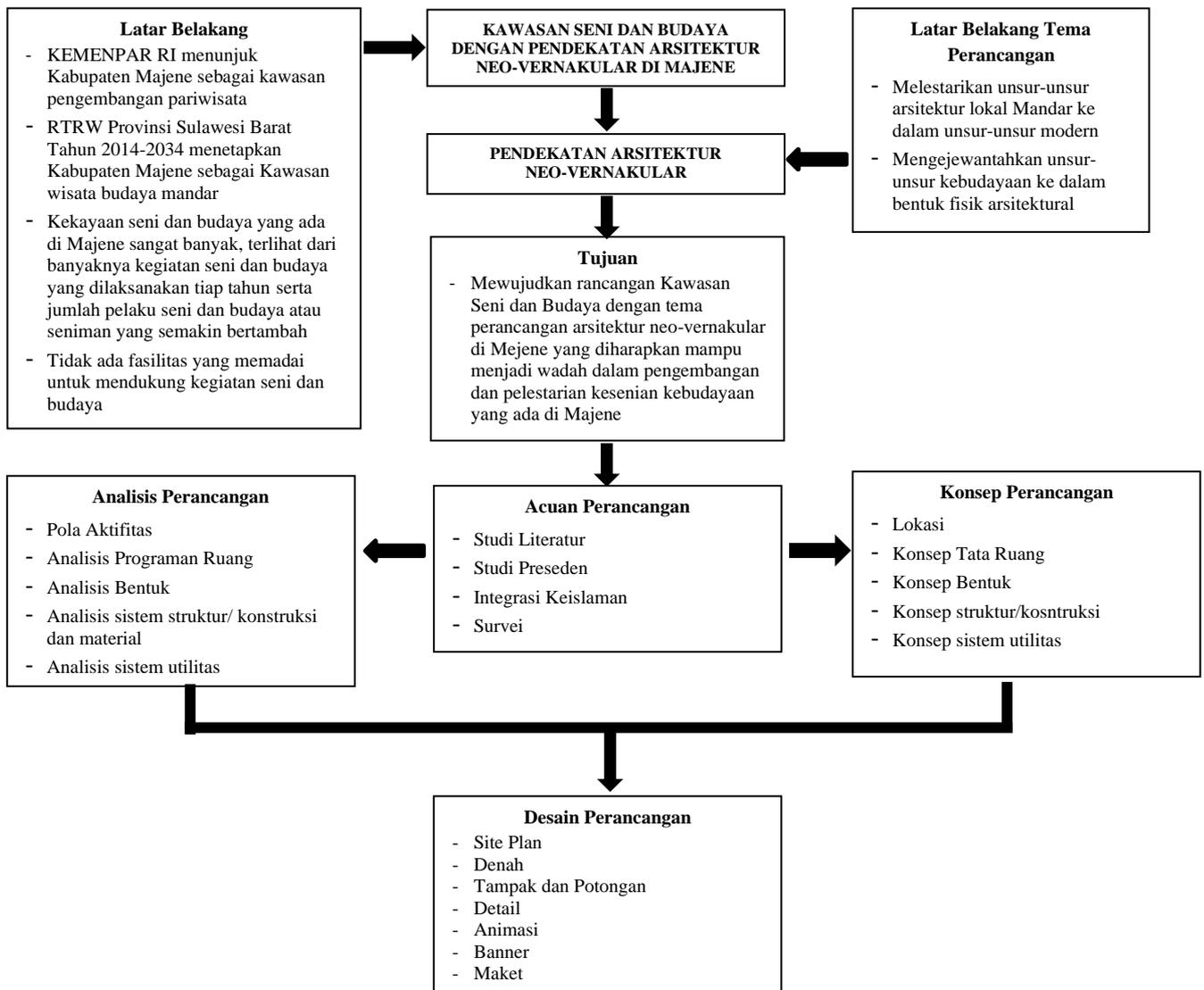
Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sesuai dengan tuntutan permasalahan yang ada, maka pembahasan ini diuraikan dalam beberapa tahap dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Bab ini membahas secara khusus pendukung dari pemilihan judul berupa penjabaran teori yang mendukung dan contoh kasus yang berkesesuaian dengan judul atau tema yang diangkat serta pendukung lainnya. Pembahasan itu melingkupi definisi judul,

studi literatur, studi preseden, analisis kasus studi proyek dan integrasi keislaman.

- BAB III** : Bab ini merupakan bab yang menganalisis mengenai kondisi proyek dan/atau kondisi lapangan dari lokasi/tapak terpilih, aktivitas yang terjadi serta aspek-aspek yang melingkupinya. Pembahasannya antara lain pemilihan lokasi/tapak, peraturan yang berlaku (RTRW) pada lokasi atau tapak terpilih, data dan kondisi eksisting lokasi/tapak, analisis tapak, analisis ruang, analisis bentuk, analisis pendukung dan kelengkapan Kawasan serta analisis aplikasi arsitektural pada kawasan tematik.
- BAB IV** : Bab ini memberikan gambaran singkat mengenai garis besar desain yang setidaknya merupakan kolaborasi antara contoh kasus yang menjadi inspirasi desain dan kondisi riil di lapangan serta kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas pelaku sesuai judul atau tema yang telah didata berdasarkan hasil survey maupun literatur.
- BAB V** : Bab yang menyajikan tahapan desain yang lebih mendetail, minimal melingkupi eksplorasi konsep desain, eksplorasi gagasan, proses perubahan/transformatasi desain dan perubahan dari nilai akhir luasan ruang.
- BAB VI** : Bab ini menyajikan gambar lengkap produk desain yang terukur dan sistematis dalam penggambaran yang telah memuat seluruh informasi penting mengenai desain dengan skala tertentu.



Gambar I-4 Skema Perancangan
 Sumber : Olah data Lapangan, 22 oktober 2019

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Defenisi Judul

Judul dari objek perancangan adalah **“Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular di Majene”** dengan demikian dapat diambil pengertian objek rancangan berdasarkan pengertian menurut penjabaran kata, yaitu:

1. Definisi Kawasan

Menurut Kamus Penataan Ruang (2015), Kawasan adalah wilayah yang memiliki fungsi utama lindung dan budaya. Selain itu, kawasan juga didefinisikan sebagai ruang yang merupakan kesatuan geografis beserta segenap unsur terkait padanya, batas dan sistemnya ditentukan berdasarkan aspek fungsional serta memiliki ciri tertentu, spesifik atau khusus.

2. Definisi Seni

Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Rizki 2016), seni merupakan hasil keindahan sehingga dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya, oleh karena itu perbuatan manusia yang dapat mempengaruhi untuk menimbulkan perasaan indah.

3. Defenisi Budaya

Menurut Jahid Jamaluddin (2014:75), budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu dari akar kata “Buddhayahh”, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi atau akal manusia. Secara istilah budaya adalah suatu cara hidup berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

4. Defenisi Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur neo-vernakular adalah Arsitektur yang bentuknya mengacu pada “bahasa setempat” dengan mengambil elemen-elemen yang ada kedalam bentuk yang modern. Dalam arsitektur neo-vernakular tidak hanya elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan pandangan terhadap ruang, tata letak mengacu pada makro kosmos, religi atau

kepercayaan yang mengikat dan lain-lain yang menjadi konsep dan kriteria perancangannya (Sumalyo Yulianto, 2005:39)

5. Defenisi Kabupaten Majene

Kabupaten Majene merupakan salah satu dari lima kabupaten di Provinsi Sulawesi Barat yang terletak di pesisir pantai barat provinsi Sulawesi Barat memanjang dari selatan ke utara dengan luas wilayah 947,84 km² atau 5,6% dari luas Provinsi Sulawesi Barat, terdiri atas 8 kecamatan dan 82 desa/kelurahan. Adapun kecamatan di Kabupaten Majene adalah Kecamatan Banggae, Kecamatan Banggae Timur, Kecamatan Pamboang, Kecamatan Sendana, Kecamatan Tammerodo Sendana, Kecamatan Tubo Sendana, Kecamatan Malunda dan Kecamatan Ulumanda. Secara administrasi kabupaten Majene berbatasan dengan Kabupaten Mamuju pada sebelah utara, Kabupaten Polman dan Kabupaten Mamasa di sebelah timur, Teluk Mandar pada sebelah selatan dan sebelah barat berbatasan dengan Selat Makassar.(Rancangan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Majene Tahun 2012-2016)

Jadi, **Kawasan Seni Dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular di Majene** adalah suatu wilayah atau ruang diwujudkan dengan tujuan sebagai wadah dalam pengembangan, pelestarian kesenian dan kebudayaan yang ada di Majene dengan menerapkan unsur-unsur arsitektur lokal dan budaya setempat kedalam bentuk fisik arsitektural yang modern.

B. Tinjauan Umum Seni dan Budaya

1. Pengertian Seni

Seni yang diartikan Bastomi (1992:10) sebagai suatu penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa seseorang, dilahirkan dengan perantaraan alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera dengar (seni musik), indera pandang (seni lukis), atau dilahirkan dengan perantaraan gerak (seni tari, drama). Selanjutnya seni dibagi menjadi lima kelompok ditinjau dari cara mewujudkan suatu karya, menurut Kallo (1991) dalam Sulfiati (2012:19), seni itu antara lain sebagai berikut :

a. Seni Musik atau Seni Suara

Seni musik atau seni suara adalah pernyataan batin dan pengalaman keindahan manusia yang diwujudkan melalui bunyi.

b. Seni tari atau Seni Gerak

Seni tari atau gerak adalah pernyataan batin dan pengalaman keindahan manusia yang diwujudkan melalui gerak.

c. Seni rupa

Seni rupa adalah pernyataan batin dan pengalaman keindahan manusia yang diwujudkan melalui garis, bentuk, warna.

d. Seni sastra

Seni sastra adalah pernyataan batin dan pengalaman keindahan manusia yang diwujudkan melalui bahasa.

e. Seni Drama/teater

Seni drama/teater adalah pernyataan batin dan pengalaman keindahan manusia yang diwujudkan melalui bunyi, gerak, bahasa, ruang, warna, bentuk, dan sebagainya.

2. Pengertian Budaya

Kebudayaan atau budaya, budaya bukan hanya mengenai tentang kesenian seperti tarian, atau karya seni lainnya, namun terbentuk dari banyak unsur yang kompleks dan rumit. Budaya mencakup sistem agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan atau gaya hidup yang dipraktikkan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Jahid, Jamaluddin, 2014:75). Budaya atau kebudayaan dapat dimanfaatkan sebagai sumber daya dalam pariwisata, menurut Pitana dan Diarta (2009) dalam Jahid (2014:77-78), sumber daya yang bisa dikembangkan menjadi daya tarik wisatawan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bangunan bersejarah, misalnya benteng, museum, monumen dan sebagainya.
- b. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni.
- c. Seni pertunjukan, drama, sendratari, lagu daerah, teater jalanan, pameran foto dan lain sebagainya.

- d. Peninggalan keagamaan, seperti pura, candi, masjid, situs dan sejenisnya.
- e. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendidikan sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan sistem kehidupan setempat.
- f. Perjalanan (trekking) ke tempat bersejarah menggunakan transportasi unik (berkuda, dokar, cikor, dan sebagainya).

C. Tinjauan Umum Kawasan Seni dan Budaya

1. Fungsi dan Tujuan Kawasan Seni dan Budaya

Menurut Ari Widyati Purwantiastining, dkk (2013), Kawasan adalah sebuah tempat yang mempunyai ciri serta mempunyai kekhususan untuk menampung kegiatan manusia berdasarkan kebutuhannya dan setiap tempat yang mempunyai ciri dan identitas itu akan lebih mudah untuk dicari ataupun ditempati untuk lebih melancarkan segala hal yang berhubungan dengan kegiatannya. Kawasan ini terbagi menjadi kawasan pemukiman, kawasan perkantoran, kawasan industri, kawasan pemerintahan, kawasan perdagangan, kawasan area hijau, dan kawasan wisata.

Secara umum, fungsi dari Kawasan Seni dan Budaya adalah:

- a. Sebagai tempat latihan para seniman, sekaligus bagi masyarakat yang dalam mempelajari kesenian dan kebudayaan.
- b. Sebagai tempat pertunjukkan atau pagelaran kesenian dan kebudayaan Mandar di Majene.
- c. Sebagai tempat untuk memperkenalkan sekaligus memasarkan bentuk-bentuk kesenian dan produk-produk kerajinan.
- d. Sebagai sarana komunikasi antara seniman, budayawan, pengrajin, masyarakat serta semua pihak yang mendukung dalam perkembangan seni dan kebudayaan.

Berdasarkan fungsi tersebut maka kawasan seni dan budaya akan mewadahi berbagai fungsi. Fungsi-fungsi tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Fungsi Utama
 - 1) Fungsi Apresiasi dan Promosi

Fungsi ini merupakan fungsi yang mewadahi kegiatan-kegiatan yang bersifat langsung seperti pagelaran dan pertunjukkan karya seni. Adapun bentuk ruangnya akan mewadahi kegiatan yang diselenggarakan setiap hari atau merupakan rutinitas dalam kegiatan apresiasi seni, memfasilitasi kegiatan yang diadakan dalam event-event tertentu yang diselenggarakan secara berkala setiap bulan dan tahun tertentu. Pagelaran dan pertunjukkan diselenggarakan secara in door dan out door (panggung terbuka).

2) Fungsi Edukasi

Fungsi ini merupakan fungsi yang memberikan pelayanan pendidikan non formal dibidang seni dan kerajinan. Bentuk Pendidikan ini terbuka untuk umum, diajar oleh tenaga-tenaga ahli sebagai pembina dan dikelola serta diatur oleh pengelola. Bentuk pendidikannya adalah latihan seni diantaranya seni tari, seni musik, seni sastra, seni drama/teater, dengan memberikan fasilitas sanggar seni, serta pelatihan pembuatan karya seni rupa yang keseluruhannya adalah bagian dari kebudayaan.

3) Fungsi Produksi dan Pemasaran Karya

Fungsi ini merupakan fungsi yang diperuntukkan para seniman dan pengrajin untuk memproduksi karya atau kerajinan tangan seperti lipa sa'be, dan berbagai souvenir-sovenir khas mandar, sekaligus sebagai tempat memasarkan karya dan kerajinan-kerajinan tersebut.

b. Fungsi Sekunder

1) Perpustakaan

Fungsi yang dimaksud adalah fungsi yang menyediakan koleksi buku yang berkaitan dengan kesenian dan kebudayaan Mandar.

2) Galeri Seni

Fungsi galeri adalah fungsi yang diperuntukkan untuk pameran benda atau karya seni. Menurut Soviati (2015:55), galeri seni terbagi atas :

- a) *Art Galery Of Primitif Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni primitif.
 - b) *Art Galery Of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni klasik.
 - c) *Art Galery Of Modern Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni modern.
- c. Fungsi Penunjang
- 1) Pengelolah
Fungsi ini merupakan fungsi yang mewadahi pengurusan segala kebutuhan dan keperluan yang menyangkut semua hal di Kawasan Seni dan Budaya, baik secara administrative maupun teknis operasional untuk kelancaran semua aktivitas pengelolah dengan fungsinya masing-masing.
 - 2) Foodcourt
Fungsi ini merupakan fungsi yang menyediakan tempat istirahat untuk makan dan minum, sekaligus menjadi tempat yang menyediakan makanan khas mandar.
 - 3) Mesjid
Fungsi ini diperuntukkan untuk keperluan ibadah umat muslim yaitu melaksanakan sholat.
 - 4) Parkir
Fungsi ini disediakan untuk para pengguna kawasan untuk memarkir kendaraannya.

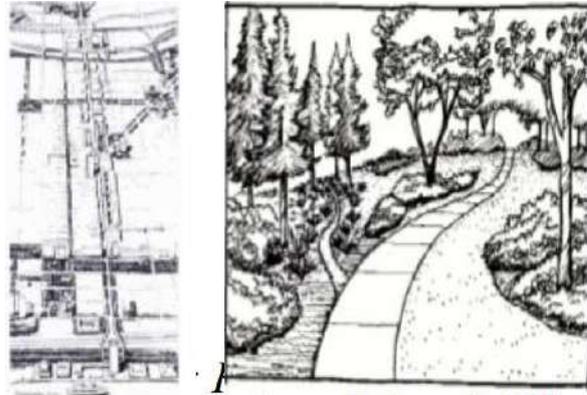
2. Teori Perancangan Kawasan/Kota Kevin Lynch

Menurut Prof. Kevin Lynch dalam Markus Zahnd (2006:157), citra kota dapat dibagi dalam lima elemen, elemen itu antara lain sebagai berikut :

a. Jalur (*Paths*)

Paths adalah elemen yang paling penting dalam citra kota. *Paths* merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan oleh orang sebagai pengamat untuk melakukan pergerakan secara umum, yakni jalan, gang-gang utama, jalan transit, lintasan kereta api, saluran dan

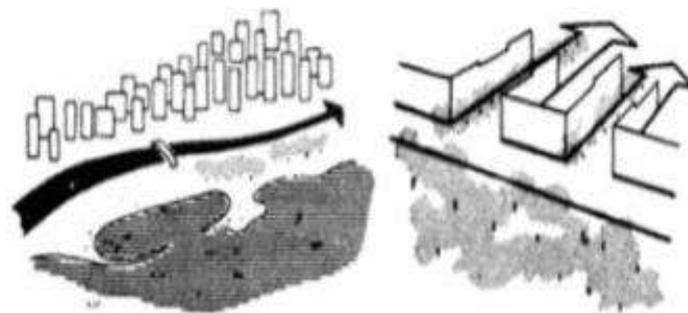
sebagainya. *Path* mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang lebih besar (misalnya ke stasiun, tugu, alun-alun dan lain-lain), serta ada penampakan yang kuat (misalnya fasad, pohon dan lain-lain), atau ada belokan yang jelas.



Gambar II-1 Sketsa ilustrasi *Path*
 Sumber : Jurnal Spasial Vol 5. No. 2, 2018

b. Batas (*Edges*)

Edges merupakan elemen linear yang tidak digunakan atau disadari sebagai *paths* oleh pengamat. *Edges* berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linear, misalnya pantai, tembok, batasan antara rel kereta api, topografi dan sebagainya. *Edge* lebih bersifat sebagai referensi daripada misalnya elemen sumbu yang bersifat koordinasi (*linkage*). *Edge* merupakan pengakhiran dari sebuah *district* atau batasan sebuah *district* dengan yang lainnya.

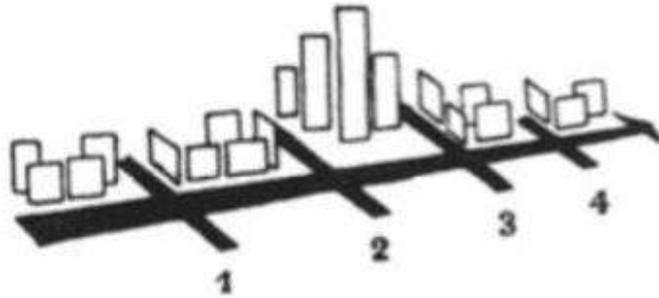


Gambar II-2 Sketsa ilustrasi *Edge*
 Sumber : Lynch, 1960

c. Kawasan (*Districts*)

Districts merupakan kawasan-kawasan kota dalam skala dua dimensi. Sebuah kawasan *district* memiliki ciri khas yang mirip (bentuk, pola

dan wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, dimana orang merasa harus mengakhiri atau memulainya. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas tampilannya dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya jelas (introver/ekstrover atau berdiri sendiri atau dikaitkan dengan yang lain).



Gambar II-3 Sketsa ilustrasi *District*
Sumber : Jurnal Spasial Vol 5. No. 2, 2018

d. Simpul (*Nodes*)

Nodes merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah kearah atau aktivitas yang lain, misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota secara keseluruhan dalam skala makro besar, pasar, taman, *square* dan sebagainya. (Catatan : tidak semua persimpangan jalan adalah *node*, yang meentukan adalah citra *place* terhadapnya). *Node* mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnyamemiliki bentuk yang jelas (karena lebih mudah diingat) serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk).



Gambar II-4 Sketsa ilustrasi *Node* (simpul)
Sumber : Jurnal Spasial Vol 5. No. 2, 2018

e. Tengaran (*Landmark*)

Landmark merupakan titik referensi seperti elemen *node*, tetapi orang tidak masuk ke dalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. *Landmark* adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari kota, misalnya gunung atau bukit, gedung tinggi, Menara, menara, tanda tinggi, tempat ibadah, pohon tinggi dan sebagainya. Beberapa landmark hanya mempunyai arti di daerah kecil dan dapat dilihat hanya di daerah itu, sedangkan landmark lain mempunyai arti untuk keseluruhan kota dan bisa dilihat dari mana-mana. *Landmark* adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang mengenali suatu daerah. *Landmark* memiliki identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada sekuens dari beberapa *landmark* (merasa nyaman dalam orientasi) serta ada perbedaan skala masing-masing.



Gambar II-5 Sketsa ilustrasi *landmark* (tengaran)
Sumber : Lynch, 1960

D. Tinjauan Terhadap Kabupaten Majene

1. Gambaran Umum Kabupaten Majene

Kabupaten Majene adalah salah satu Daerah Tingkat II di provinsi Sulawesi Barat. Ibu kota kabupaten ini terletak di Kecamatan Banggae. Kabupaten Majene terletak di pesisir pantai barat Sulawesi, Secara astronomis, berada diantara 20 38' 45" – 30 38' 15" Lintang Selatan, antara 1180 45' 00" – 1190 4' 45" Bujur Timur. Daerah ini memanjang dari utara ke selatan kurang lebih luas wilayah 947,84 km², dan berada di sekitar 302 km sebelah utara kota Makassar. Dan jarak dari

Kabupaten Majene dengan ibu kota Provinsi Sulawesi Barat (kota Mamuju) kurang lebih sekitar 146 km sebelah selatan. berpenduduk sebanyak 169.072 jiwa. Berdasarkan posisi geografisnya, Kabupaten Majene berbatasan dengan Kabupaten Mamuju di sebelah utara dan Kabupaten Polewali Mandar sebelah timur, Batas sebelah selatan dan barat masing-masing Teluk Mandar dan Selat Makassar. (Darmansyah, Munir, 2017:428)

Luas wilayah Kabupaten Majene kurang lebih 947,84 km² atau kurang lebih 94,784 ha. 5,6% dari luas Provinsi Sulawesi Barat yang terdiri dari 8 kecamatan dan, 18 kelurahan.



Gambar II-6 Peta Kabupaten Majene
Sumber : google earth, diakses 20 Mei 2018

2. Potensi Kepariwisatahan Kabupaten Majene

Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene (2017), Majene memiliki beragam potensi wisata dengan total 58 objek wisata dengan rincian 19 lokasi wisata alam, 21 lokasi wisata bahari dan 18 wisata budaya. Kecamatan Banggae merupakan kecamatan yang memiliki potensi wisata terbesar dengan jumlah 22 objek wisata.

Pantai Barane dan Pantai Dato' yang terletak di Kecamatan Banggae Timur merupakan wisata alam unggulan kota Majene, daya tarik wisata

budaya yang merupakan keunggulan kota Majene adalah Makam Raja-Raja Banggae, Kawasan Masjid Tua Saleppa, Museum Mandar Majene, dan Makam Raja-Raja Pamboang, sedangkan Daya tarik wisata buatan Taman Kota Majene, dan Kawasan Wisata Kuliner di Kelurahan Somba Kecamatan Sendana yang menyajikan makanan khas Majene Ikan Tuing-Tuing, dan cumi-cumi.



Gambar II-7 Objek wisata (Pantai Barane, Pantai Dato, Makam Raja-raja dan Wisata kuliner Ikan tuing-tuing)
Sumber : Olah Data Lapangan, 2018

3. Suku Mandar

Mayoritas penduduk asli Kabupaten Majene adalah etnis suku Mandar. Mandar adalah nama salah satu suku yang ada di Indonesia yang letak wilayahnya di pesisir barat Pulau Sulawesi atau pesisir utara Provinsi Sulawesi Selatan. Pada abad ke-16 di Kawasan tersebut terdapat 7 kerajaan yang bersatu dalam satu organisasi ketatanegaraan yang berbentuk federasi yang dinamakan *Pitu Ba'bana Binanga* yang berarti tujuh kerajaan di muara sungai adalah Balanipa, Banggae, Majene, Sendana, Pamboang, Mamuju dan Binuang. Kemudian untuk kepentingan strategi ketujuh kerajaan yang terletak di pantai itu, mengadakan perserikatan yang lebih luas yaitu membentuk konfederasi dengan tujuh kerajaan yang terdapat di pegunungan, yang juga terikat dalam satu federasi yaitu *Pitu Ulunna Salu* yang berarti tujuh kerajaan di pegunungan. Tujuh kerajaan itu adalah

Rantebulahang, Aralle, Tabulahang, Mambi, Mangnga, Tabang dan Babang. (Alimuddin, 2003:13).

Dikalangan para sejarawan, budayawan dan masyarakat Mandar pada umumnya muncul beberapa perbedaan pendapat mengenai asal-usul kata Mandar. Perbedaan Pendapat itu dikemukakan Darmansyah, Munir (2017:524-525) antara lain sebagai berikut :

- a. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Mandar adalah nama salah satu burung yang hidup dan berkembang biak di tanah Mandar. Menurut cerita para orang tua di tanah Mandar, burung ini sering didapati di daerah aliran sungai Mandar.
- b. Abdul Muis Mandra menjelaskan kata Mandar berasal dari kata *meandar* (dalam bahasa Indonesia memiliki makna mengantar).
- c. Dalam makalah H. Mochtar Husein mengungkapkan kata Mandar memiliki 3 arti yaitu pertama, Mandar berasal dari konsep *Sipamandar* yang berarti saling menguatkan melalui pengembangan sehingga berubah menjadi Mandar. Kedua, kata Mandar dalam penuturan orang Balanipa adalah sungai. Ketiga, Mandar berasal dari Bahasa Arab, Nadara-Yanduru-Nadra yang dalam perkembangan kemudian terjadi perubahan artikulasi menjadi Mandar yang berarti tempat yang jarang penduduknya. kosa kata bahasa sangsekerta, yaitu *man + dhar*, berasal dari bentuk kata *dharman* yang mengandung arti mempunyai penduduk.
- d. Menurut keterangan A. Saiful Sinrang, kata Mandar berasal dari kata “mandar” yang berarti cahaya.
- e. Darwis Hamzah, Mandar berasal dari kata *manda'* yang berarti kuat.

4. Kesenian dan Kebudayaan Mandar

Adapun beberapa kesenian dan kebudayaan yang ada di Mandar, antara lain sebagai berikut :

- a. Seni Musik/Vokal dan Instrumental

Ada beberapa seni vokal orang Mandar yang dikenal lewat lagu-lagu rakyat seperti *Ayangang Peondo* (lagu untuk menina-bobokkan anak), *Ayangang Tipalayo* dan *Ayangang Buraq Sendana*, (lagu untuk

menyalurkan perasaan rindu lelaki terhadap gadis pujaannya), *Ayangang Nasauq Dialangang* (lagu untuk menjemput Ammana I Wewang seorang raja juga seorang pahlawan menentang penjajah Belanda yang dibuang ke Belitung), dan beberapa lagu-lagu lainnya.

Lagu-lagu klasik pada zamannya itu biasanya dilagukan dengan iringan alat-alat instrumental tradisional seperti *kecaping*, *sattung*, *suling*, *keke*, *gesoq*, *jarumbing*, *ganrang*, *gong*, *tawaq-tawaq*, *calong*, *kattoq-kattoq* dan alat-alat musik lainnya.



Gambar II-8 Alat-alat instrumental Tradisional Mandar
Sumber : Olah Data Lapangan, 2019

b. Seni Gerak/Tari

Seni Gerak atau tari dalam bahasa mandar disebut *Tuqduq* dan pelakunya disebut *Pattuqduq*. Menurut Abbas (1999:181), ada beberapa jenis tari tradisional Mandar, antara lain *Sarawadang*, *Kumabaq*, *Cakkuriri*, *Palappaq*, *Losa-losa*, *Sawawar*, *Sore dan Dego*. Dewasa ini disamping tari tradisional, juga telah bermunculan pula tari kreasi seperti tari *Tomassengaq*, tari Pahlawan, *Beruq-beruq to Kandemeng*, tari layang-layang, *Tengga-tenggang Lopi*, *Parri-Parriqdiq*, *Toaja* dan lain-lain.

c. Seni Rupa

Ada beberapa karya seni yang dapat kita nikmati sebagai hasil seni rupa orang Mandar seperti kayu puncak qubah masjid yang terukir dengan motif Arab atau Al-Qur'an, *jeppang* (lisplan) motif naga dan tumbuh-tumbuhan, *buttung-buttung* (kayu pada pertemuan ujung lisplank), *teqo dan guma gayang* (gagang dan sarung keris),

pammaluq,passa, talutang (masing-masing alat tenun), *tindaq batu* (batu nisan), *tappere* (tikar), *suling*, dan hiasan-hiasan dinding lainnya.



Gambar II-9 Karya Seni Rupa Mandar
Sumber : Olah Data Lapangan, 2019

d. Seni Sastra

Menurut Abbas (1999:178), ada 2 (dua) bentuk sastra Mandar, yaitu :

- 1) Bentuk prosa yaitu karangan bentuk bebas tetapi berirama. Bentuk prosa disebut juga cerita yang meliputi *Pomolitang* atau *pau-pau losong* (dongeng), *toloq* (Kisah), *sila-sila* (silsilah), *pau-pau pasang* atau *pappasang* (pesan-pesan luhur),
- 2) Bentuk puisi yaitu karangan bentuk terikat dan berirama. Karangan bentuk puisi dalam Mandar disebut *kalindaqdaq*. *Kalindaqdaq* merupakan bentuk penuturan perasaan seseorang dengan untaian kalimat-kalimat indah.

e. Seni Rias

Macam seni rias tradisional orang Mandar, adalah :

- 1) Rias pada tubuh, *simbolong* atau *kondeq* (sanggul = gulungan rambut di kepala), *tappu-tappung* (bedak dari beras untuk rias pada muka perempuan), *gincu* (pemerah bibir khusus wanita), *paccillaq* (penghitam alis khusus perempuan).
- 2) Rias pada pakaian, *gallang* (gelang pada lengan wanita), *ating-ating* (anting-anting), *beros* (peniti dari emas), *ratte-ratte* (kalung rantai).
- 3) Rias untuk *pattuqduq* atau penari.
- 4) Baju tradisional untuk pakaian adat bagi wanita adalah *pasangang* (warna merah, hijau dan ungu) yang masih gadis dan baju *pokko*

warna sembarang *pasangang* (warna putih, biru atau hitam yang sudah kawin).

- 5) *Lipa' Sa'be* atau Sarung, pada umumnya sarung sutra dikenakan apabila menghadiri suatu acara atau hal-hal yang dianggap penting dengan corak bermacam-macam.



Gambar II-10 Karya Seni Rias Mandar
Sumber : Olah Data Lapangan, 2019



Gambar II-11 Motif sarung sutera Mandar
Sumber : Olah data Lapangan, 2019

f. Kebudayaan Bahari Mandar

Sistem pengetahuan bagi para nelayan Mandar mencakup pengetahuan tentang kelautan (*paissangang aposiang* atau *paissangang sumobal*), pengetahuan keperahuan (*paissangang paqlopiang*) dan pengetahuan kegaiban (biasanya hanya disebut *pasissangang*). Menurut darwis (1998) dalam Alimuddin (2003:35) pengetahuan dan pengetahuan pelayaran merupakan hal yang harus ada pada nelayan. Tapi bagi para *punggawa* atau juragan perahu diharuskan untuk memiliki ketiganya.

Roppo, *motangnga* dan *sandeq* adalah unsur bahari Mandar yang tidak dapat dipisahkan. Dalam sejarah kebudayaan bahari Mandar, khususnya dalam kegiatan penangkapan ikan di laut, *sandeq* sebagai sarana transportasi menuju lokasi penangkapan, merupakan alat paling utama dalam kegiatan penangkapan ikan di *roppo* dan dalam kegiatan *motangnga*. Alimuddin (2003:63)

Menurut Alimuddin (2003:64) ketiga bagian dari kebudayaan bahari Mandar ini sudah mentradisi, yang diliputi praktek-praktek yang bersifat tradisi dan kebanyakan mempunyai kesamaan, misalnya *roppo* dan *sandeq* (sebagai sebuah benda) dianggap mempunyai jiwa. Dan *motangnga*, kegiatan pembuatan *sandeq*, serta pembuatan dan pemasangan *roppo* sebagai aktivitas diikuti oleh ritual *kuliwa*.

Perahu *sandeq* merupakan hasil dari cara orang-orang Mandar merespon kondisi alam tempat mereka tinggal. Rintangan dan tantangan dari selat Mandar yang cukup deras, disikapi oleh masyarakat dengan menggunakan perahu lancip layar berbentuk segitiga dan cadik pada kanan-kirinya sehingga perahu ini tidak saja mampu membelah lautan yang cukup ganas dan stabil. Nilai identitas perahu *sandeq* merupakan karakter dari orang Mandar yaitu orang-orang Mandar harus senantiasa berjuang untuk menjamin terciptanya kesejahteraan.



Gambar II-12 Perahu Sandeq Suku Mandar

Sumber : <https://www.kaskus.co.id/thread/55b2705012e257bd7e8b4567/yuk-kita-lebih-mengenal-perahu-sandeq/>, diakses 30 januari 2019

g. Mata Pencaharian Orang Mandar

Sebagai daerah maritim, maka sebahagian besar orang Mandar bekerja sebagai *passobal* (pelayar) dan *powau* (nelayan) serta menjadi tukang pembuat perahu nelayan. Sebagai daerah agraris, maka mata

pencaharian orang-orang Mandar adalah bercocok tanam di ladang atau di kebun, menanam padi di sawah, berkebun jangka Panjang dan memelihara ikan di tebat atau empang. Dan sebagai daerah yang hutannya potensial, maka sebahagian penduduknya, khususnya pria memotong rotan dan mengumpulkan damar dan lainnya. (Abbas, 1999:71)

Selain itu, sebagai daerah yang terbuka dan memiliki sumber daya alam yang dapat dibudidayakan, maka orang-orang Mandar memiliki berbagai pekerjaan sampingan seperti memelihara ternak, membuat minyak kelapa, membuat gula merah, membuat kerajinan dan alat dapur dari tanah liat dan ada pula diantaranya menjadi pandai besi dan emas, tukang kayu, tukang batu dan lain sebagainya. Dan terkhusus untuk kaum wanita ada yang tumanggung (bertenun) kain sutra Mandar, menjahit kain-kain perhiasan dan lain-lain. (Abbas, 1999:71)

h. Makanan Khas Orang Mandar

Adapun makanan dan kue-kue tradisional Mandar, antara lain seperti gogos, *golla mamea* atau gula merah, *bassang*, *bau piapi*, *bau toppa*, *baye* atau *golla kambu*, *jepa*, *bikang*, *buah rangas*, buras, *cucur*, *pupu*, *tuang-tuang*, *tetu*, dan beberapa makanan khas Mandar lainnya.

i. Permainan Rakyat / Permainan Anak-anak

Menurut Anwar, Nusir, dkk (2006:63-107), Ada beberapa permainan Rakyat / permainan anak-anak dimasyarakat Mandar, permainan itu meliputi *bekkel/maqbekkel*, *kaqdariang*, *koa-koayang*, *maccangke*, *majjekka*, *makkanrepak*, *makkaracang*, *mallogo*, *mappadendang*, *mappuccaq*, *maqgasing*, *massanto*, *mattaruq*, *matteba*, *mattolu*, *marressu*, *mallurus*, *mammaling* dan *silanja*.

j. Tradisi Messawe Totammaq dan Saeyang Pattuquduq

Kata atau istilah *messawe* di Mandar mempunyai banyak arti. Ada yang dipakai dalam pengertian harfiah, ada pula yang digunakan dalam pengertian kiasan atau ungkapan. Dalam pengertian harfiah, orang cenderung mengartikannya dengan menunggang kuda, menaiki sesuatu ataupun mengendarai kendaraan. *Messawe* yang dimaksud adalah

menunggan kuda pattuqduq. Sedangkan *tammaq* atau *totammaq* (khatam Al-Qur'an) adalah suatu upacara menurut tradisi Mandar yang dilakukan jika seorang laki-laki atau wanita telah bisa/mampu membaca Al-Qur'an secara keseluruhan. (Mandra, 2011:75-76)



Gambar II-13 Tradisi Saeyyang Pattudu' dan messawe totamma Mandar
Sumber : <https://deskgram.net/explore/tags/budayamandar>, diakses 30 januari 2019

E. Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular



Gambar II-14 Masjid Raya Sumatera Barat (Arsitektur Neo-vernakular)
Sumber : rri.co.id diakses 14 februari 2019 pukul 01:30

Kata *Neo* berasal dari Bahasa Yunani yang berate baru, Sedangkan kata *vernakular* berarti asli. Jadi arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi/material) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat. (Larasari, 2017:37)

Arsitektur Neo-Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an, Post Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Ada 6 (enam) aliran yang muncul pada era Post Modern menurut Charles A. Jenck diantaranya, Historicism, Straight Revivalism, Neo Vernakular, Contextualism, Metaphor dan Post Modern Space.

Menurut Deddi Erdiono (2011), arsitektur *Neo-Vernakular* memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut :

- a. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
- b. Membangkitkan kembali kenangan historik.
- c. Berkonteks urban.
- d. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
- e. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
- f. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
- g. Dihasilkan dari partisipasi.
- h. Mencerminkan aspirasi umum.
- i. Bersifat plural.
- j. Bersifat ekletik.

Selanjutnya Charles Jencks (1960) dalam Larasari (2017:37), ciri-ciri arsitektur neo-vernakular sebagai berikut :

- a. Selalu menggunakan atap bubungan
- b. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal)
- c. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
- d. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
- e. Warna-warna yang kuat dan kontras.
- f. Pemakaian atap miring.
- g. Batu bata sebagai elemen lokal.
- h. Susunan masa yang indah.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur neo-vernakular adalah sebagai berikut :

- a. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- b. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Berikut ini beberapa perbandingan antara arsitektur Tradisional, Vernakular Dan Neo-Vernakular :

Tabel II-1 Perbandingan Antara Arsitektur Tradisional, Arsitektur Vernakular dan Arsitektur Neo-Vernakular

No	Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-Vernakular
1.	Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun, berdasarkan kultur dan kondisi local	Terbentuk oleh tradisi turun-temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non-fisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern
2.	Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada suatu kultur kedaerahan dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur itu berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur local yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang <i>modern</i> . Kelanjutan dari arsitektur <i>Vernakular</i> .

3.	Ide Desain	Lebih mementingkan <i>fasade</i> atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam	Bentuk desain lebih <i>modern</i> .
----	------------	--	---	-------------------------------------

Sumber : (Chanta Millak dan Yosica Mariana, 2014)

Berdasarkan tabel II-1, dapat disimpulkan bahwa arsitektur Post Modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non-tradisional, modern dengan setengah non-modern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam timeline arsitektur modern, Vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi Neo-Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern.

2. Arsitektur Tradisional Suku Mandar



Gambar II-15 Rumah Tradisional Mandar

Sumber : <http://www.thecolourofindonesia.com/2015/10/budaya-sulawesi-barat.html?1>, diakses 02 januari 2019

Arsitektur tradisional Mandar tergambar dalam bentuk rumah tradisional yang disebut *boyang*. *Boyang* merupakan rumah tradisional masyarakat Mandar, yang kini wilayah itu bernama Sulawesi Barat. *Boyang to Mandar* (rumah orang Mandar) yang berbentuk rumah panggung atau rumah berdiri dibuat sedemikian rupa menurut kemampuan seseorang dengan menggunakan unsur seni yang cukup tinggi dan tidak terlepas dari simbol-simbol serta makna yang terkandung didalamnya, sehingga dapat memenuhi segala kebutuhan yang akan diperlukan dengan tidak terlepas

dari adanya unsur mitos dalam ritual *pemali* dan *ussul* sebagai sebuah kepercayaan yang telah melekat pada diri orang Mandar. (Asdy, 2018:14)

a. Bentuk Arsitektur Mandar

Tipologi rumah orang Mandar berbentuk panggung yang terdiri atas tiga susun. Asdy (2018:16) menjelaskan pembagian rumah adat Mandar dalam tiga ruang utama, yaitu :

1) *Naong boyang* (ruang bawah/kolom rumah)

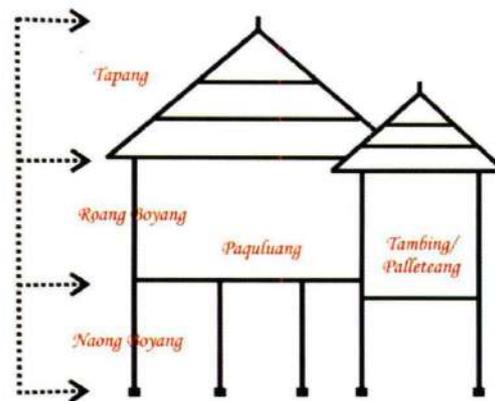
Naong boyang merupakan bagian bawah dari rumah adat Mandar yang maknanya *uru lino* (dunia bawah), beralaskan langsung dengan tanah.

2) *Tangnga boyang/Roang boyang* (ruang tengah)

Tangnga boyang (ruang tengah) maknanya disebut tangnga lino (dunia tengah).

3) *Loteng/Tapangang* (bagian atas rumah)

Loteng atau juga biasa dikatakan *Tapangang* memiliki makna *lino diwao* (dunia atas).



Gambar II-16 Denah Rumah Adat Mandar Tampak Dari Depan
Sumber : Faisal, 2008:54

Dari ketiga konsep tiga ruangan tersebut sejalan dengan konsep pandangan manusia tentang gambaran kosmologi semesta dalam hal adanya dunia bawah atau *lita'* (tanah/bumi), dunia tengah atau yang disebut *nawang* (udara) dan adanya dunia atas yang biasa juga disebut *langi'* (langit). (Asdy, 2018:17)

Demikian pula bentuknya yang segi empat, terdiri atas *tallu lotang* (tiga petak). Adapun ketiga petak tersebut adalah sebagai berikut :

1) Petak pertama disebut *samboyang* (petak bagian depan)

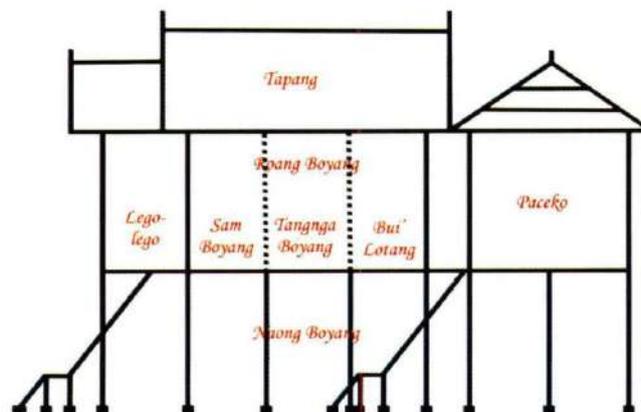
Petak ini berfungsi untuk menerima tamu, tempat tidur tamu apabila ada yang bermalam, tempat atau pusat pelaksanaan hajatan, tempat membaringkan mayat sebelum dibawa ke kubur. Maka ruangan tersebut menjadi titik perhatian pemilik rumah untuk senantiasa menjaga kebersihan, keindahan dan kerapian di ruangan tersebut. Oleh karena itu, aktivitas keluarga yang berkenaan dengan interaksi antara anggota keluarga tidak banyak dilakukan di ruangan itu. (Faisal, 2008:53)

2) Petak kedua disebut *tangnga boyang* (petak bagian tengah)

Petak ini berfungsi sebagai ruang keluarga, dimana aktivitas keluarga dan hubungan sosial antara sesama anggota rumah tangga frekuensinya lebih banyak berlangsung di ruangan ini. (Faisal, 2008:53)

3) Petak ketiga disebut *bu'i boyang* (petak belakang).

Petak ini sering ditempatkan *songi* untuk anak gadis atau para orang tua seperti nenek dan kakek. Penempatan *songi* untuk anak gadis lebih menekankan pada fungsi pengamanan dan perlindungan untuk menjaga harkat dan martabat keluarga. (Faisal, 2008:53)



Gambar II-17 Denah Rumah Adat Mandar Tampak Dari Samping
Sumber : Faisal, 2008:54

Tatanan dan aturan rumah adat Mandar bagi orang biasa kebanyakan terdiri dari dua susun dan tiga petak tersebut menunjukkan makna pada filosofi orang Mandar yang berbunyi *da'dua tassisara, tallu tammallaesang* (dua yang tak terpisahkan, tiga saling

membutuhkan). Adapun dua yang tak terpisahkan adalah aspek hukum dan demokrasi, sedangkan tiga saling membutuhkan adalah aspek ekonomi, keadilan dan persatuan. (Asdy, 2018:19)

b. Jenis Arsitektur Mandar

Menurut Asdy (2018:9), identitas arsitektur tradisional Mandar tergambar dalam bentuk rumah tradisional yang disebut *boyang* yang dikenal dengan sebutan *Boyang Ada'* (rumah adat), rumah adat di Mandar terbagi atas dua jenis *boyang* yaitu :

1) Boyang ada' tobeasa

Boyang ada' tobeasa atau rumah adat orang biasa bangunannya berbentuk rumah panggung yang *lotang* (petak) atau ruangnya terdiri dari (1) satu sampai 5 (lima) petak/ruangan, tangganya hanya satu jalur dan tidak bersusun dan memiliki anak tangga 7 (tujuh) sampai 11 (sebelas), *Tumba' layar*-nya hanya terdiri dari 1 (satu) sampai 2 (dua) susun dan biasanya *boyang ada' beasa* selain ber dinding papan, juga ada yang ber dinding taqta dan alisi.

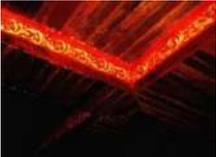
2) Boyang ada' tomaraya'

Boyang ada' tomaraya' atau rumah adat orang bangsawan bangunannya berbentuk rumah panggung yang petaknya terdiri dari tiga sampai tujuh petak/ruangan, yang tangganya dua jalur dan bersusun, susunan pertama terdiri dari tiga anak tangga dan susunan kedua sembilan sampai sebelas bahkan bisa sampai tiga belas tergantung dari tingginya rumah dan memakai *pembulussorang* (*railing*), *Tumba' layar*-nya terdiri dari 3 (tiga) sampai 7 (tujuh) susun bahkan bisa sampai 9 (sembilan) tergantung gelar kebangsawanannya dan biasanya rumah adat bangsawan mempunyai dinding yang terbuat dari papan yang sudah di ukir sedemikian rupa sesuai dengan motif khas dari suku Mandar.

c. Elemen Arsitektur Mandar

Bangunan rumah adat orang Mandar memiliki beberapa elemen struktur dengan ciri-ciri dan mengandung nilai-nilai budaya atau makna filosofis masing-masing, yang terdiri dari beberapa bagian antara lain :

Tabel II-2 Elemen Arsitektur pada Rumah Mandar

No	Gambar	Elemen Arsitektur	Keterangan
01	02	03	04
1.		<i>Ate'</i> (atap)	Atap rumah berbentuk prisma yang memanjang dari bagian depan ke bagian belakang menutupi keseluruhan bagian rumah. Pada bagian depan atap terdapat <i>tumba' layar</i> yang memberi identitas tentang status sosial tentang penghuninya. (Faisal, 2008:52)
2.		<i>Pattepang</i> (lisplank)	<i>Pattepang</i> atau lisplank dibuat dengan satu susun atau dua dan tiga yang pada ujung atasnya akan diberikan <i>patinda</i> (tanduk) yang bernama butung-butung ada yang tunggal lurus keatas dan atau berbentuk V. lalu dihiasi samping kiri kanannya yang disebut <i>jeppang</i> yang diukir bermotif binatang atau kembang.
3.		<i>Tumba' layar</i>	<i>Tumba' layar</i> sebagai penanda simbolik identitas yang menunjukkan pembagian kedudukan seseorang sesuai tingkat status sosial. Misalnya <i>tumba' layar</i> yang bersusun tiga sampai tujuh bahkan Sembilan.
4.		<i>Cigi-cigi</i> (jalusi)	<i>Cigi-cigi</i> adalah jalusi yang terdapat pada <i>tumba layar</i> berfungsi sebagai jalan masuknya udara maupun jalan keluarnya asap jika ada yang masuk.
5.		<i>Balimbungan</i> (bubungan)	<i>Balimbungan</i> (bubungan) adalah struktur bangunan atas yang memanjang kebelakang menutupi ujung atap.
6.		<i>Su'du</i>	<i>Su'du</i> adalah tiang penyanggah bubungan.
7.		<i>Tapang</i>	<i>Tapang</i> adalah ruangan yang terdapat dibawah atap yang diberi lantai yang menyerupai lantai rumah dan berfungsi sebagai gudang untuk menyimpan barang yang tidak atau jarang digunakan.
8.		<i>Arriang</i>	<i>Arriang</i> adalah tiang/kolom rumah yang terdiri dari beberapa tiang dengan jumlah yang dikehendaki oleh pemilik rumah sesuai dengan tatanan adat yang telah diatur, biasanya bentuknya adalah bulat untuk bangsawan, segiempat dan segi delapan untuk orang biasa.
9.		<i>Posi arriang</i>	<i>Posi arriang</i> adalah tiang utama/pusar tiang didalam rumah adat Mandar, letaknya pada deretan kolom kedua dari depan, dan kedua dari samping kanan.

10.		<i>Aratang</i>	<i>Aratang</i> adalah ringbalk bagian atas dari depan ke belakang, terdiri dari dua jenis yaitu <i>aratang diong</i> (ringbalk bagian bawah) dan <i>aratang diwao</i> (ringbalk bagian atas), kedua ringbalk tersebut berfungsi memperkuat berdirinya semua tiang yang rangkaiannya dimulai dari depan sampai tiang paling belakang.
11.		<i>Passollor</i>	<i>Passollor</i> adalah sloof bagian tengah atau balok yang diletakkan di atas <i>aratang</i> (ringbalk bagian bawah). <i>Passollor</i> sebagai pembatas memiliki makna bahwa tingkat kekerabatan antara tamu dan pemilik rumah dapat terlihat dari tamu yang melewati setiap petaknya dari rumah tersebut tanpa menunggu dipersilahkan ini berarti memiliki tingkat kekerabatan yang sangat tinggi.
12.		<i>Bae</i>	<i>Bae</i> adalah ringbalk bagian atas dari samping, <i>bae</i> atau juga bernama <i>pattolor</i> adalah bahan yang merangkai setiap tiang pada ujung sebelah atas yang berlawanan dengan <i>aratang diwao</i> .
13.		<i>Lappar samboyang</i>	<i>Lappar</i> adalah lantai ruang utama pada rumah tradisional Mandar yang menutupi semua petak pada rumah, lantai ini biasa menggunakan material kayu papan atau bilah bambu.
14.		<i>Gala'gar</i>	<i>Gala'gar</i> adalah balok penyangga lantai, pengaturan balok ini jaraknya tidak boleh lebih dari satu sikut tangan yang digenggam dan jumlah balok pada setiap petak rumah harus ganjil.
15.		<i>Lappar tapang</i>	<i>Lappar tapang</i> adalah lantai ruang atas rumah atau bisa dikatakan sebagai plafond. Lantai ini bisa menggunakan material kayu bahkan bisa memakai <i>alisi</i> dengan cara pemasangannya dibawah <i>gala'gar</i> yang sekaligus berfungsi sebagai plafond.
16.		<i>Ende'</i>	<i>Ende'</i> adalah Tangga yang pada umumnya rumah tradisional Mandar terdiri dari dua yaitu diletakkan di depan dan belakang. Setiap tangga memiliki anak tangga dengan jumlah yang ganjil. Pada rumah adat orang bangsawan tangga depannya bersusun dua dan menggunakan pegangan (<i>railing</i>), sedangkan rumah adat orang biasa tangganya tidak bersusun dan tidak dilengkapi pegangan.
17.		<i>Rinding</i>	<i>Rinding</i> atau dinding biasanya dinding terbuat dari <i>tata'</i> dan <i>alisi</i> , ada juga yang menggunakan dinding kayu papan di ukir sedemikian rupa sesuai dengan motif khas dari suku Mandar.

18.		<i>Ba'ba</i>	<i>Ba'ba</i> atau pintu tidak boleh ditempatkan searah atau selurus, karena unsur pamalnya bahwa rezeki yang didapat akan segera habis atau tidak akan bertahan lama, dan semua penghuni rumah tangga akan berumur pendek minimal akan mudah terserang penyakit.
19.		<i>Pepattoang</i>	<i>Pepattoang</i> atau jendela yang ditempatkan pada semua sisi bagian rumah, biasanya diberi ornamen berupa ukiran atau terali dari kayu yang dipasang pada sebagian tinggi jendela dan jumlahnya selalu ganjil. Pemasangan terali-terali tersebut biasa dipasang secara vertikal memiliki makna sebagai hubungan yang harmonis antara semua penghuni rumah dengan Tuhan-Nya. Sedangkan pemasangan secara horizontal memiliki makna hubungan yang harmonis dari semua penghuni rumah dengan sesama manusia.

Sumber : Olah Data Lapangan, 2019

d. Ornamen dan Ragam Hias Arsitektur Mandar

Pada umumnya setiap rumah tradisional baik rumah bangsawan maupun orang biasa akan memakai ragam hias. Akan tetapi, ragam hias untuk rumah bangsawan biasanya lebih banyak, baik dari kualitas maupun variasi. Ragam hias ditempatkan pada posisi yang terbuka untuk dipandang mata seperti pada atap, dinding, plafond dan sebagainya. Selain berfungsi sebagai hiasan (ornament), ragam hias juga berfungsi sebagai identitas sosial (Faisal, 2008:91). Adapun ragam hias yang terdapat pada rumah tradisional Mandar adalah sebagai berikut :

Tabel II-3 Ornamen dan ragam hias pada arsitektur Mandar

No 01	Gambar 02	Makna Filosofis 03	Keterangan 04
1.	 Kembang Melati	Ragam hias ini mengandung makna suatu pengharapan atau cita-cita agar pemilik rumah akan selalu mendapatkan rezeki secara berkesinambungan, seperti bunga melati yang menjalar dan tak putus-putus. Warna kuning emas melambangkan kemuliaan	Biasa diterapkan pada setiap sisi dinding rumah, di samping dan dibawah jendela, di atas penutup bubungan dan pada bagian ujung bawah atap, di plafond sebagai interior rumah, khusus di atas jendela difungsikan sebagai ventilasi. Warnanya disesuaikan dengan dinding rumah atau diberi warna kuning emas

2.	 <p>Burung Merpati</p>	<p>Burung merpati termasuk burung yang jinak dan sering bertengger di rumah-rumah penduduk. Burung merpati sangat setia pada pasangannya. Ia memberi makna agar kehidupan keluarga pemilik rumah rukun dan damai. Selain itu, burung senantiasa terbang ke angkasa, memberi makna agar si pemilik rumah Bersama keluarganya dapat terangkat derajat, harkat dan martabatnya</p>	<p>Ragam hias ini biasa ditempatkan di bagian ujung bawah atap rumah, baik pada sisi kanan dan kiri, maupun bagian depan dan belakang. Selain itu biasa juga ditempatkan pada atap teras rumah maupun dapur.</p>
3.	 <p>Matahari atau Bulan</p>	<p>Ukiran ini mempunyai makna sebagai suluh atau sumber cahaya yang menerangi kehidupan penghuni rumah. Matahari dan bulan yang patuh dan taat pada aturan atau hukum alam memberi hikmah pada orang Mandar agar taat dan patuh pada norma-norma dan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat</p>	<p>Biasa ditempatkan pada bagian atas bubungan</p>
4.	 <p>Kotak atau persegi empat (<i>walasuji</i>)</p>	<p>Melambangkan <i>sulapaq appaq</i> (empat persegi), dasar pandangan kosmologis orang Mandar dalam meyakini bahwa manusia berasal dari empat unsur, yaitu tanah, api, air dan udara</p>	<p>Biasa digunakan pada dinding teras atau pegangan tangga dan dipadukan dengan ragam hias bunga melati</p>
5.	 <p>Kotak atau persegi empat</p>	<p>Melambangkan <i>sulapaq appaq</i> (empat persegi), dasar pandangan kosmologis orang Mandar dalam meyakini bahwa manusia berasal dari empat unsur, yaitu tanah, api, air dan udara</p>	<p>Biasa digunakan pada dinding di bawah jendela</p>
6.	 <p>Terali-terali bulat memanjang (horizontal dan vertikal)</p>	<p>Pemasangan secara vertikal memilik makna hubungan yang baik dengan Tuhannya Pemasangan secara horizontal mengandung makna hubungan baik sesama manusia</p>	<p>Biasa digunakan pada teras rumah, pegangan tangga dan terali jendela</p>
7.	 <p><i>Tumba' layar</i></p>	<p><i>Tumba' layar</i> pada rumah orang bangsawan bentuknya bersusun sedangkan <i>tumba' layar</i> pada rumah orang biasa tidak bersusun</p>	<p>Penutup bubungan</p>

8.	 <p style="text-align: center;"><i>Seppang</i> (tongkat kecil dan pendek)</p>	Mengandung makna keesaan Tuhan. Orang Mandar percaya dengan mengagungkan Tuhan manusia akan senantiasa mendapat rahmat dari Tuhan.	Letaknya paling tinggi dipasang di atas <i>tumba'layar</i> baik bagian depan maupun belakang atap rumah
9.	 <p style="text-align: center;">Kaligrafi</p>	Ragam hias ini bermaksud untuk mengembangkan dan memantapkan ajaran Islam dalam kehidupan masyarakat, utamanya dalam kehidupan keluarga.	Hiasan interior yang dipasang pada bagian atas dinding rumah dan kamar, utamanya seputar ruang tamu

Sumber : Olah Data Lapangan, 2019

Dalam hal orientasi bangunan rumah tradisional Mandar, menurut Asdy (2018:35) yang paling baik adalah berorientasi pada arah yang mengandung makna positif yaitu arah timur tempat matahari terbit. Arah pergerakan matahari yang menanjak naik mengandung makna kebaikan, yaitu selalu bertambah naik, dalam artian yang diharapkan selalu bertambah nasib baik, terutama rezeki dan amal kebajikan. Dengan arah rumah ke timur, cahaya matahari pagi dapat menyinari bagian teras rumah hingga kedalam rumah. Setelah agama islam masuk di daerah Mandar muncullah pandangan baru bahwa arah barat juga baik karena menghadap kiblat.

F. Studi Preseden dan Studi Tematik

1. Studi Preseden

a. Taman Budaya Raden Saleh

Taman Budaya Raden Saleh atau lebih dikenal dengan nama TBRS adalah pusat kesenian dan kebudayaan dengan tujuan untuk mengolah, melestarikan dan mempresentasikan seni budaya, khususnya budaya Jawa Tengah. TBRS yang terletak di pusat kota tepatnya di Jalan Sriwijaya nomor 29, membuat Taman Budaya Raden Saleh Semarang mudah diakses. Lokasi tepatnya berada di samping gedung Perpustakaan Daerah Jawa Tengah dengan luas kurang lebih 89.926 meter persegi.



Gambar II-18 Taman Budaya Raden Saleh
diakses di: <http://exploresemarang.com/taman-budaya-raden-saleh-tbrs/>, 28
Januari 2019

Selain lokasinya yang strategis, taman budaya ini dipayungi pepohonan besar yang membuat teduh. Menurut sumber yang dapat dipercaya, dahulu taman budaya ini adalah kebun binatang. Setelah kebun binatang dipindah, kemudian diubahlah menjadi taman budaya. Itulah yang menyebabkan taman budaya ini sebagian besar lokasinya masih berkontur tanah dan dipenuhi pohon.

Memasuki taman budaya tersebut, kita akan disambut oleh patung Raden Saleh yang sedang menggenggam erat kerisnya. Kemudian setelahnya akan mendapatkan beberapa fasilitas gedung yang ada dalam kawasan Taman Budaya Raden Saleh. Adapun beberapa fasilitas yang terdapat di Taman Budaya Raden Saleh, di dalamnya terdapat empat gedung utama, yaitu :

1) Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo

Taman Budaya Raden Saleh memiliki sebuah bangunan utama yang difungsikan sebagai gedung kesenian, yaitu gedung kesenian Ki Narto Sabdo, seorang maestro musik Jawa Tengah. Gedung berornamen khas Semarang ini adalah tempat yang biasa digunakan sebagai tempat pementasan. Fasilitas yang ada di TBRS ini antara lain, gedung kesenian Ki Narto Sabdo kapasitas 500 orang. Di depan pintu masuk gedung pertunjukkan tersebut terdapat patung Ki Narto Sabdo, seorang maestro wayang Jawa Tengah.



Gambar II-19 Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo Taman Budaya Raden Saleh diakses di: <http://exploresemarang.com/taman-budaya-raden-saleh-tbrs/>, 28 Januari 2019



Gambar II-20 Patung Ki Narto Sabdo Taman Budaya Raden Saleh diakses di:

https://www.kompasiana.com/wahyu_sapta/5ae445c2caf7db0e3138a692/taman-budaya-raden-saleh-tbrs-pusat-kesenian-dan-budaya-jawa-tengah?page=all, 28 Januari 2019

- 2) Kantor Pengelola TBRS
- 3) Gedung Serba Guna
- 4) Kantor Dewan Kesenian Semarang (Dekase)
- 5) Galeri Seni



Gambar II-21 Lokasi pernak-pernik kuno, lukisan dan benda seni lainnya di Taman Budaya Raden Saleh diakses di:

https://www.kompasiana.com/wahyu_sapta/5ae445c2caf7db0e3138a692/taman-budaya-raden-saleh-tbrs-pusat-kesenian-dan-budaya-jawa-tengah?page=all 28 Januari 2019

6) Teater Terbuka

Di belakang Kantor Dewan Kesenian Semarang terdapat Teater Terbuka yang digunakan untuk aneka keperluan, pertemuan, resepsi, seminar, wisuda, pameran hingga pentas seni, serta berlatih teater dan menari.



Gambar II-22 Kegiatan seminar di Teater Terbuka di Taman Budaya Raden Saleh

diakses di: <http://exploresemarang.com/taman-budaya-raden-saleh-tbrs/>
28 Januari 2019

7) Taman dan bangunan pendopo

Terdapat taman atau ruang terbuka hijau yang tersedia bagi pengunjung yang ingin menikmati pepohonan yang ada atau hanya berjalan jalan saja, Pada area taman itu terdapat bangunan pendopo joglo dan dinding atau tembok sebagai pembatas area Taman Budaya Raden Saleh dengan area sekitarnya, dinding itu dipenuhi dengan coretan-coretan berupa seni mural dan grafiti makin memperkental aura seni di taman budaya ini.

8) Area Parkir



Gambar II-23 Dinding pembatas Taman Budaya Raden Saleh
diakses di:

https://www.kompasiana.com/wahyu_sapta/5ae445c2caf7db0e3138a692/taman-budaya-raden-saleh-tbrs-pusat-kesenian-dan-budaya-jawa-tengah?page=all, 28 Januari 2019

b. Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)

Medan Fair atau Pekan Raya Sumatera Utara merupakan karya Ir. Baskoro Tedjo, MSEB, Phd. Kawasan ini merupakan sarana hiburan masyarakat Sumatera Utara yang berlokasi di Medan, Sumatera Utara yang memiliki luas area sekitar 1000 sqm dengan area terbangun seluas 387,2 sqm.



Gambar II-24 Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)

Sumber : GALAXYKOE-WordPress.com, diakses 02 Februari 2019

Medan Fair adalah sarana hiburan rakyat yang merupakan relokasi Medan Fair lama yang terletak di pusat kota Medan. Relokasi Medan Fair ini dirancang sebagai transformasi modern dari pola perkampungan tradisional Sumatera Utara yang terdiri atas massa-massa bangunan tunggal yang tersebar pada sebuah lahan, dengan satu ruang terbuka linear sebagai fokus perancangan.

Pada bagian *entrance* dirancang sebuah menara yang disebut “Menara Pekan Raya Sumatera Utara” sebagai penanda keberadaan terhadap kota Medan. Menara yang dilengkapi dengan lampu sorot ini diharapkan dapat terlihat dari kejauhan dan menjadi salah satu *landmark* kota.

Dari plaza menara dikembangkan pedestrian yang lebar untuk memperkuat kesan linear lahan dan menambah kesan *grand* pencapaian. Sistem sirkulasi linear pada bangunan yang difungsikan sebagai stand-stand pemerintah kabupaten dan pemerintah kota dirancang dengan dikelilingi oleh stand-stand lain yang merupakan pengejawantahan dari tipikal bangunan tradisional masing-masing kabupaten yang terdapat di Sumatera Utara serta bangunan penunjang lainnya.

Sebagai hasil dari sebuah konsep desain, bangunan yang ada merupakan transformasi bangunan tradisional Sumatera Utara ke bangunan modern, dengan pertimbangan kecepatan konstruksi, biaya dan menunjukkan semangat dalam menanggapi perkembangan zaman ke arah modern. *Base* lantai dasarnya dibuat seragam untuk menyimbolkan persatuan, sedangkan bagian atasnya diarahkan ke ragam bangunan masing-masing kabupaten (persatuan dalam keragaman).



Gambar II-25 Menara Pekanbaru Sumatera Utara sebagai penanda keberadaan PRSU terhadap kota Medan

Sumber : <https://www.kamerabudaya.com>, diakses 02 Februari 2019

Bangunan lainnya berperan sebagai background bagi bangunan-bangunan stand pemerintah kabupaten dan pemerintah kota. Dengan rancangan minimalis tanpa ornament diharapkan dapat menonjolkan bangunan-bangunan transformasi di depannya. Tampilan ini akan dihiasi pola-pola tradisional yang diperbesar (konsep *super graphic* yang kini banyak diterapkan di bangunan-bangunan publik di seluruh dunia).

Amphitheater juga merupakan suatu sarana yang dirancang untuk menunjang kegiatan publik seperti seni pertunjukkan yang dulunya diharapkan tampil terbuka, kemudian pada perkembangannya mendapat elemen penutup *stage* yang dirancang dari material sejenis *zinkalume* dengan rancangan unik berbentuk setengah lingkaran yang bertumpuk.



Gambar II-26 Site plan Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)
 Sumber : blog.yosudaniel.com, diakses 02 Februari 2019



Gambar II-27 Gerbang entrance di kawasan Medan Fair
 Sumber : I-Arch Magazine – Urban Space (Fifth Issue, 2007)



Gambar II-28 3D beberapa massa bangunan di kawasan Medan Fair
 Sumber : I-Arch Magazine – Urban Space (Fifth Issue, 2007)

c. Simpulan Tinjauan Proyek Sejenis

Tabel II-4 Resume Proyek sejenis sebagai studi preseden

Objek Studi	Taman Budaya Raden Saleh	Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)
Lokasi Luas Tapak dan Vegetasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terletak di pusat kota, jl. Sriwijaya nomor 29, Semarang ▪ Luas Lahan 89.926 m² ▪ Lahan berkontur dan dipenuhi dengan pepohonan yang rindang, pepohonan ini membuat nyaman pengunjung untuk berjalan dalam kawasan dan area parkir pun terlindungi dengan pohon rindang tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ terletak Sumatera Utara, di Pusat Kota Medan ▪ Luas area sekitar 1000 sqm deengan area terbangun seluas 387,2 sqm

5 Elemen Citra Kawasan/Kota Kevin Lynch		
Jalur (<i>Paths</i>) Batas (<i>Edges</i>) Distrik (<i>Districts</i>) Simpul (<i>Nodes</i>) Tengaran (<i>Landmark</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terdapat jalur (<i>Paths</i>) dalam Taman Budaya berupa jalan dengan Paaving Blok ▪ Pintu Gerbang yang dibuat mencolok di jadikan sebagai <i>landmark</i> dari Taman Budaya ini ▪ <i>Edges</i> Taman ini berupa dinding yang dipenuhi karya seni mural mengandung pesan-pesan moral sehingga memperkental aura seni pada taman ini 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Massa bangunan yang tersebar pada lahan dengan satu ruang terbuka linear membuat jalur (<i>Paths</i>) ▪ Dari Menara dikembangkan pedestrian yang lebar untuk memperkuat kesan linear lahan ▪ System sirkulasi linear pada bangunan difungsikan sebagai stand-stand yang pengejewantahn dari tipikal rumah tradisional daerah. ▪ Sebagai penanda (<i>landmark</i>) pada kawasan dibuat Menara yang dilengkapi lampu sorot sehingga dapat dilihat dari kejauhan dan menjadi salah satu <i>landmark</i> kota. ▪ Bentuk distriknya sekaligus sebagai pembatas tergambar pada Bangunan yang berperan sebagai background bagi bangunan-bangunan stand pemerintah kabupaten dan pemerintah kota. Dengan rancangan minimalis tanpa ornament diharapkan dapat menonjolkan bangunan-bangunan transformasi di depannya.
Ruang/Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitas : Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo, Kantor Pengelola, Gedung Serba Guna, Kantor Dewan Kesenian Semarang, Galeri Seni, Teater Terbuka, Bangunan Pendopo, Taman dan area parkir 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitas : Menara PRSU, Gate tiket, Wahana 3D, Atrium, IT & Gadget Expo, Home Property & Furniture Expo, Area Expo, Pavilium, Lapangan, Pavilium Pemprov, Area Adventure, Gedung Serba Guna, Open Stage, Coffe Corner, Musholla, Pos Keamanan dan Area Parkir.

Sumber : Olah Data Lapangan, 2019

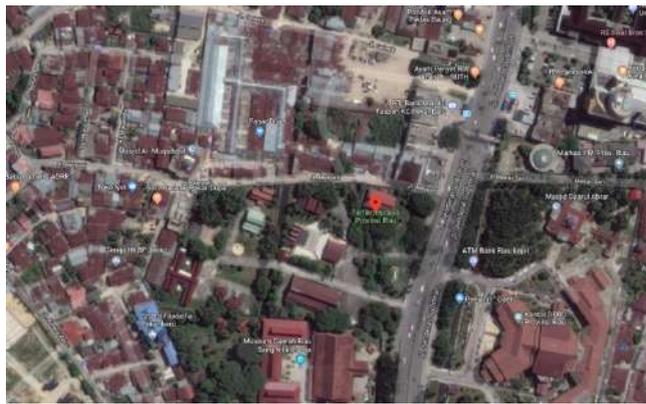
2. Studi Tematik

a. Taman Budaya Riau



Gambar II-29 Taman Budaya Raden Saleh
 diakses di: <http://exploresemarang.com/taman-budaya-raden-saleh-tbrs/>,
 28 Januari 2019

Taman Budaya Riau yang merupakan unit pelaksana teknis dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Riau yang diresmikan terletak di jalan Jend Sudirman Tangkerang P. Baru, Tengkerang Tengah, Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau tepat di samping Museum Sang Nila Utama. Taman ini menjadi wadah untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan di Provinsi Riau sekaligus menjadi tempat para pelaku seni untuk berkarya yang diresmikan berdasarkan SK Mendikbud No. 0221/0/1991, tanggal 23 April 1991.



Gambar II-30 Foto satelit kawasan Taman Budaya Riau
Sumber : <https://www.googlemaps.com>, diakses 02 Februari 2019

Pada tahun 2001 Taman Budaya Propinsi Riau sempat berganti nama menjadi Balai Pengkajian dan Pelatihan Dinas Kebudayaan Kesenian Dan Pariwisata, namun pada tahun 2009 melalui PERDA namanya kembali menjadi Taman Budaya Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Propinsi Riau. Taman budaya ini memiliki luas area 1,9 Ha, dengan luas terbangun sekitar 3.738 m².

Di taman ini tidak hanya kegiatan festival dan pameran kesenian tradisional, namun acara kesenian modern juga dapat ditemui di Taman Budaya Riau ini.

Ada beberapa fasilitas yang terdapat di taman ini, yakni antara lain:

- 1) Gedung olah seni



Gambar II-31 Gedung Olah Seni

Sumber : <http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, diakses tanggal 21 januari 2019

Gedung ini menjadi fasilitas yang dipergunakan untuk keperluan pagelaran karya baik itu tari, musik, teater maupun pameran seni rupa lainnya. Gedung ini pun sudah dilengkapi dengan fasilitas genset yang dapat digunakan bila diperlukan.

2) Rumah Tari Umar Umayyah



Gambar II-32 Pembagian area publik, semi steril, dan steril Bandar Udara Changi

Sumber : <http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, diakses tanggal 21 januari 2019

Rumah Tari digunakan untuk tempat latihan tari yang difasilitasi dengan cermin agar para penari dan penata tari dapat lebih maksimal dalam bereksplori.

3) Rumah Rupa



Gambar II-33 Rumah Seni Lontiak

Sumber : <http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, diakses tanggal 21 januari 2019

Rumah ini menjadi fasilitas untuk para seniman seni rupa dalam mengimajinasikan karya-karyanya.

4) Rumah Teater



Gambar II-34 Rumah Teater Ibrahi Sattah

Sumber : <http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, diakses tanggal 21 januari 2019

Fasilitas yang baru saja direnofasi ini, diperuntukkan untuk para pelaku teater untuk berkarya.

5) Teater Terbuka Bustamam Halimi



Gambar II-35 Teater Terbuka Bustamam Halimi

Sumber : <http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, diakses tanggal 21 januari 2019

Tempat ini memiliki fungsi yang sama dengan Gedung Olah Seni, teater terbuka ini dapat digunakan untuk keperluan pementasan karya seni namun dengan konsep outdoor.

6) Teater Terbuka Sulaiman Syafi'i



Gambar II-36 Teater Terbuka Bustamam Halimi
Sumber : <http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, diakses 21 januari 2019

Sama halnya dengan Gedung Olah Seni dan teater terbuka Bustamam Halimi, teater terbuka ini juga dapat dipergunakan untuk keperluan pementasan karya seni. Hanya saja ukurannya lebih kecil. Semua.

Selain fasilitas yang telah disebutkan diatas di taman ini juga terdapat replika kapal Lancang Kuning yang merupakan landmark warga Melayu Riau.

b. Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)

Medan Fair atau Pekan Raya Sumatera Utara merupakan karya Ir. Baskoro Tedjo, MSEB, Phd. Kawasan ini merupakan sarana hiburan masyarakat Sumatera Utara yang berlokasi di Medan, Sumatera Utara yang memiliki luas area sekitar 1000 sqm dengan area terbangun seluas 387,2 sqm.



Gambar II-37 Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)
Sumber : GALAXYKOE-WordPress.com, diakses 02 Februari 2019

Medan Fair adalah sarana hiburan rakyat yang merupakan relokasi Medan Fair lama yang terletak di pusat kota Medan. Relokasi Medan Fair ini dirancang sebagai transformasi modern dari pola perkampungan tradisional Sumatera Utara yang terdiri atas massa-massa bangunan tunggal yang tersebar pada sebuah lahan, dengan satu ruang terbuka linear sebagai fokus perancangan.

Pada bagian *entrance* dirancang sebuah menara yang disebut “Menara Pekan Raya Sumatera Utara” sebagai penanda keberadaan terhadap kota Medan. Menara yang dilengkapi dengan lampu sorot ini diharapkan dapat terlihat dari kejauhan dan menjadi salah satu *landmark* kota.

Dari plaza menara dikembangkan pedestrian yang lebar untuk memperkuat kesan linear lahan dan menambah kesan *grand* pencapaian. Sistem sirkulasi linear pada bangunan yang difungsikan sebagai stand-stand pemerintah kabupaten dan pemerintah kota dirancang dengan dikelilingi oleh stand-stand lain yang merupakan pengejewantahan dari tipikal bangunan tradisional masing-masing kabupaten yang terdapat di Sumatera Utara serta bangunan penunjang lainnya.

Sebagai hasil dari sebuah konsep desain, bangunan yang ada merupakan transformasi bangunan tradisional Sumatera Utara ke bangunan modern, dengan pertimbangan kecepatan konstruksi, biaya dan menunjukkan semangat dalam menanggapi perkembangan zaman ke arah modern. *Base* lantai dasarnya dibuat seragam untuk menyimbolkan persatuan, sedangkan bagian atasnya diarahkan ke ragam bangunan masing-masing kabupaten (persatuan dalam keragaman).



Gambar II-38 Menara Pekan Sumatera Utara sebagai penanda keberadaan PRSU terhadap kota Medan

Sumber : <https://www.kamerabudaya.com>, diakses 02 Februari 2019

Bangunan lainnya berperan sebagai background bagi bangunan-bangunan stand pemerintah kabupaten dan pemerintah kota. Dengan rancangan minimalis tanpa ornament diharapkan dapat menonjolkan bangunan-bangunan transformasi di depannya. Tampilan ini akan dihiasi pola-pola tradisioanal yang diperbesar (konsep *super graphic* yang kini banyak diterapkan di bangunan-bangunan publik di seluruh dunia).

Amphitheater juga merupakan suatu sarana yang dirancang untuk menunjang kegiatan publik seperti seni pertunjukkan yang dulunya diharapkan tampil terbuka, kemudian pada perkembangannya mendapat elemen penutup *stage* yang dirancang dari material sejenis *zinkalume* dengan rancangan unik berbentuk setengah lingkaran yang bertumpuk. Rancangan penutup *stage* ini pada akhirnya tetap terintegrasi dan terlihat layaknya *sculpture* bagi keseluruhan rancangan Medan Fair.



Gambar II-39 Site plan Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)

Sumber : blog.yosudaniel.com, diakses 02 Februari 2019



Gambar II-40 Gerbang entrance di kawasan Medan Fair
Sumber : I-Arch Magazine – Urban Space (Fifth Issue, 2007)



Gambar II-41 3D beberapa massa bangunan di kawasan Medan Fair
 Sumber : I-Arch Magazine – Urban Space (Fifth Issue, 2007)

c. Simpulan Proyek Sejenis

Tabel II-5 Resume Proyek sejenis sebagai studi tematik

Objek Studi	Taman Budaya Riau	Medan Fair (Pekan Raya Sumatera Utara)
Lokasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jl. Jend Sudirman Tangkerang P. Baru, Tengkerang Tengah, Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau ▪ luas area 1,9 Ha, dengan luas terbangun sekitar 3.738 m² 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Medan Sumatera Utara ▪ luas area sekitar 1000 sqm dengan area terbangun seluas 387,2 sqm
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> - Gedung olah seni - Rumah Tari Umar Umayyah - Rumah Seni Rupa - Rumah Seni Teater - Teater Terbuka 	<ul style="list-style-type: none"> - Menara - Plaza - Amphitheater - Stand-stand - Mushollah - Toilet umum - Restoran - Ruang Genset - Parkiran
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> - Desain bangunan yang bisa dikatakan modern, namun masih banyak menggunakan material lokal. - Mengambil bentuk-bentuk dari arsitektur lokal. - Atap bangunan interpretasi bangunan rumah adat Riau 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain bangunan modern hasil transformasi dari bangunan tradisional masing-masing kabupaten di Sumatera Utara - Bangunan lain dengan rancangan minimalis tanpa ornament diharapkan menonjolkan bangunan didepanya - Bangunan berbentuk <i>linear</i>.
Konsep Arsitektur Neo-Vernakular	<p>Menggunakan konsep perancangan arsitektur Neo-Vernakular dengan ciri-ciri :</p> <ul style="list-style-type: none"> - menggunakan atap bubungan - menggunakan batu bata dan kayu (elemen konstruksi lokal) - pemakaian atap miring - Unsur budaya yang diterapkan pada bentuk arsitektural (ornamen) 	<p>Menggunakan konsep perancangan arsitektur Neo-Vernakular dengan ciri-ciri :</p> <ul style="list-style-type: none"> - selalu menggunakan atap bubungan - menggunakan batu bata (elemen konstruksi lokal) - pemakaian atap miring - bentuk menerapkan unsur budaya kedalam bentuk arsitektural tata letak bangunan, denah, struktur dan ornament

Sumber : Olah Data Lapangan, 2019

G. Integrasi Keislaman

Judul dari objek perancangan adalah **“Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular di Majene”** dengan demikian maka akan di bahas pentingnya melestarikan sebuah kesenian dan kebudayaan dalam sebuah Kawasan berdasarkan kitab suci Al-qur’an dan tuntunan syariat islam.

Menurut Mandra (2011:82), kebudayaan adalah hasil akal budi manusia yang terwujud lewat cipta, rasa dan karsa mewarnai kehidupannya. Makhhluk yang tidak berakal, tidaklah ditemukan budaya apapun dari padanya. Kebudayaan adalah bukti pendayagunaan akal budi dan perilaku manusia dalam kehidupannya di dunia.

Dari itu, kebudayaan merupakan satu bentuk kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah anugrah dari Allah SWT yang wajib kita pelihara dan syukuri sesuai dengan petunjuk-Nya. Tentu saja budaya yang dimaksud budaya yang tidak bertentangan dengan syariat Islam, yang kriterianya terluput dari unsur tidak merusak agama, tidak merusak jiwa, tidak merusak kehormatan, tidak merusak harta benda dan tidak merusak keturunan.

Untuk persoalan seni, kesenian sendiri merupakan bagian dari kebudayaan yang juga merupakan anugrah dari Allah SWT. Islam memandang seni sebagai bahagian dari fitrah manusia, yang olehnya harus dipupuk dan dikembangkan sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

Dalam QS. Yunus ayat/10:24 Allah SWT berfirman :

إِنَّمَا مَثَلُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا كَمَاءٍ أَنْزَلْنَاهُ مِنَ السَّمَاءِ فَاخْتَلَطَ بِهِ نَبَاتُ الْأَرْضِ مِمَّا يَأْكُلُ النَّاسُ وَالْأَنْعَامُ حَتَّى إِذَا أَخَذَتِ الْأَرْضُ زُخْرُفَهَا وَازَّيَّنَتْ وَظَنَّ أَهْلُهَا أَنَّهُمْ قَدِرُونَ عَلَيْهَا أَنْهَلْنَاهَا أَمْرَنَا لَيْلًا أَوْ نَهَارًا فَجَعَلْنَاهَا حَصِيدًا كَأَنْ لَمْ تَغْنَبِ بِالْأَمْسِ كَذَلِكَ نُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahannya :

“Sesungguhnya perumpamaan kehidupan dunia ini adalah seperti air hujan yang Kami turunkan dari langit,lalu tumbuhlah dengan suburnya karena air itu tanaman-tanaman di bumi di antaranya ada yang dimakan manusia dan binatang ternak. Hingga apabila bumi telah sempurna keindahannya, dan memakai (pula) perhiasannya, serta pemilik-pemilikinya merasa yakin berkuasa atasnya, ketika itu serta merta datang siksa Kami di waktu malam atau siang, lalu kami jadikan tanaman-

tanamannya laksana tanaman yang telah disabit, seakan-akan belum pernah tumbuh kemarin. Demikianlah Kami menjelaskan tanda-tanda kekuasaan Kami kepada orang-orang yang berpikir”. (QS Yunus [10]: 24).

Tafsir Quraish Shihab menjelaskan bahwa keindahan alam raya dan peranannya dalam pembuktian keesaan dan kekuasaan Allah SWT, kita dapat berkata bahwa mengabaikan sisi-sisi keindahan yang terdapat di alam raya ini, berarti mengabaikan salah satu dari bukti ke-Esaan Allah SWT., dan mengekspresikannya dapat merupakan upaya membuktikan kebesarannya.

Dorongan untuk mengungkapkan keindahan merupakan naluri manusia atau sudah menjadi fitrah manusia yang dianugerahkan Allah kepada hamba-hamba-Nya. Di sisi lain, Al-Quran memperkenalkan agama yang lurus sebagai agama yang sesuai dengan fitrah manusia. Sebagaimana firman Allah SWT QS Al-Rum/30:30 sebagai berikut :

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَوِيمُ
وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Terjemahannya :

”Maka, tetapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.” (QS. Al-Rum 30: 30).

Tafsir oleh Quraish Shihab :

Menjadi satu hal yang mustahil, bila Allah yang menganugerahkan manusia potensi untuk menikmati dan mengekspresikan keindahan, kemudian Dia melarangnya. Islam adalah agama fitrah, segala yang bertentangan dengan fitrah ditolak-Nya, dan yang mendukung kesuciannya ditopang-Nya.

Menurut Quraish Shihab, Kemampuan berseni merupakan salah satu perbedaan manusia dengan makhluk lain. Jika demikian. Islam pasti mendukung kesenian selama penampilan lahirnya mendukung fitrah manusia yang suci itu, dan karena itu pula Islam bertemu dengan seni dalam jiwa manusia, sebagaimana seni ditemukan oleh jiwa manusia di dalam Islam.

Seni yang dibahas lebih awal merupakan ruh dari kebudayaan manusia yang mengungkapkan keindahan. Sisi terdalam dari manusia lahirlah jiwa seni yang mendorong kecenderungan seniman kepada yang indah dalam segala jenis keindahan. Keindahan dalam konsep islam pun sangat banyak, salah satunya dalam hadist shahih, dari Abdullah bin Mas'ud RA bahwa Rasulullah SAW bersabda :

يَدْخُلُ الْجَنَّةَ مَنْ كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ ذَرَّةٍ مِنْ كِبَرٍ قَالَ رَجُلٌ: إِنَّ الرَّجُلَ يُحِبُّ أَنْ يَكُونَ ثَوْبُهُ حَسَنًا وَنَعْلُهُ حَسَنَةً. قَالَ: إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ، الْكِبْرُ بَطْرُ الْحَقِّ وَغَمَطُ النَّاسِ

Yang Artinya:

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

Dari hadist di atas Rasulullah telah bersabda bahwa Allah itu indah dan sangat menyukai keindahan. Imam Al-Ghazali pernah menyimpulkan bahwa orang yang tidak memiliki rasa seni di dalam jiwanya, dikhawatirkan hatinya kering. Seni disini tentu seni yang dapat membangkitkan rasa kedekatan diri dengan Tuhan. Seni dan musik memang tidak banyak disinggung di dalam Al-Qur'an, tetapi Al-Qur'an itu sendiri melampaui karya seni terbaik sekalipun. Sehingga keberadaan seni dalam sebuah budaya haruslah dekat dengan nilai-nilai keislaman yang dapat mendekatkan diri terhadap Tuhan yaitu Allah SWT.

Dalam ayat Al-Qur'an yang lain menerangkan bahwa manusia memiliki tugas sebagai seorang khalifah/pemimpin di muka bumi, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah : 30 :

﴿وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Terjemahnya :

“Dan ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, “Aku hendak menjadikan khalifah di bumi”. Mereka berkata, “Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan dara di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?” Dia berfirman, “Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui”. (Kementrian Agama RI, 2012).

Seperti yang diterangkan pada QS. Al-Baqarah ayat 30 diatas, Manusia diciptakan sebagai khalifah Dimuka bumi, memiliki fungsi dan tanggung jawab untuk senantiasa menjaga dan melestarikan segala bentuk anugrah dan ciptaan Tuhan terkhusus pada ciptaan Tuhan yang memliki nilai seni atau nilai keindahan. Maka sebagai manusia yang memiliki tanggung jawab kekhalfahan sudah menjadi keharusan untuk senantiasa menjaga nilai-nilai budaya dan melestarikan kesenian sebagai anugrah dari Allah SWT yang tidak bertentangan dengan syariat Islam.

BAB III TINJAUAN KHUSUS

A. Tinjauan Lokasi

1. Tinjauan Kabupaten Majene



Gambar III-1 Peta kabupaten Majene
Sumber: google earth, diakses 20 Mei 2018

Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene (2013), Kabupaten Majene adalah salah satu Daerah Tingkat II di provinsi Sulawesi Barat. Ibu kota kabupaten ini terletak di Kecamatan Banggae. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 947,84 km² dan berpenduduk sebanyak 169.072 jiwa. Secara astronomis, Kabupaten Majene terletak antara 2° 38' 45" – 3° 38' 15" Lintang Selatan dan antara 118° 45' 00" – 119° 4' 45" Bujur Timur. Secara geografis, Kabupaten Majene berbatasan dengan Kabupaten Mamuju di sebelah utara dan Kabupaten Polewali Mandar sebelah timur, Batas sebelah selatan dan barat masing-masing Teluk Mandar dan Selat Makassar.

Tabel III-1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Majene

Kecamatan	Luas Area (km ²)	Persentase (%)
Banggae	25,15	2,65
Banggae Timur	30,04	3,17
Pamboang	70,19	7,41
Sendana	82,24	8,68
Tammerodo	55,40	5,84
Tubo Sendana	41,17	4,34

Malunda	187,65	19,80
Ulumanda	456,00	48,11
Majene	947,84	100,00

(Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene, 2018)

Berdasarkan Rancangan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPMJD) Kabupaten Majene Tahun 2012-2016, Kondisi iklim wilayah Kabupaten Majene dan sekitarnya secara umum ditandai dengan hari hujan dan curah hujan yang relatif tinggi dan sangat dipengaruhi oleh angin musim, hal ini dikarenakan wilayahnya berbatasan dengan laut lepas (Selat Makassar dan Teluk Mandar). Kondisi iklim di Kabupaten Majene memiliki rata-rata temperatur berkisar 270 C, dengan suhu minimum 220 C dan suhu maksimum 300 C. Jumlah curah hujan berkisar antara 1.148 – 1.653 mm/tahun dan jumlah hari hujan 167-199 hari/tahun.

2. Pemilihan Lokasi Perancangan

Pemilihan lokasi perancangan dalam hal ini Kawasan Seni dan Budaya di Kabupaten Majene harus berdasarkan analisis dan pertimbangan yang sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Sesusai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Majene.
- b. Lokasi yang strategi, lokasi dekat dengan objek wisata baik objek wisata alam, wisata bahari ataupun wisata budaya.
- c. Aksesibilitas, yakni mudah dalam pencapaiannya baik menggunakan kendaraan umum maupun pribadi.
- d. Terdapat sarana-prasarana di sekitar lokasi yang dapat mendukung kelangsungan fungsi bangunan.

Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Majene Tahun 2011-2031 pada pasal 6 ayat (2) menjelaskan Kecamatan Banggae dan Kecamatan Banggae Timur merupakan kawasan Pusat Kegiatan Wilayah. Lebih lanjut pada pasal 38 ayat (2) poin c menjelaskan tentang kecamatan yang termasuk dalam peruntukkan kawasan strategis pengembangan pariwisata, meliputi Kecamatan Banggae Timur, Kecamatan Banggae, Kecamatan Pamboang dan Kecamatan Sendana. Selain itu, dalam pasal yang sama pada ayat (3) menjelaskan kawasan strategis dari sudut kepentingan sosial budaya, yaitu kawasan budaya yang terdapat di Kecamatan Banggae,

Kecamatan Banggae Timur, Kecamatan Pamboang, dan Kecamatan Malunda.

Kabupaten Majene memiliki begitu banyak objek wisata, dengan total 58 objek wisata dengan rincian 19 lokasi wisata alam, 21 lokasi wisata bahari dan 18 wisata budaya. Kecamatan Banggae merupakan kecamatan yang memiliki potensi wisata terbesar dengan jumlah 21 objek wisata. Dan salah satu wisata alam unggulan di kota Majene adalah Pantai Barane dan Pantai Dato' yang terletak di Kecamatan Banggae Timur.

Tabel III-2 Jumlah Objek Wisata dan jenisnya menurut Kecamatan di Kabupaten Majene, 2017

Kecamatan	Wisata Alam	Wisata Bahari	Wisata Budaya	Jumlah
Banggae	8	4	9	21
Banggae Timur	2	7	3	12
Pamboang	1	3	2	6
Sendana	2	3	2	7
Tammerodo	1	1	-	2
Tubo Sendana	2	-	1	3
Malunda	1	2	1	4
Ulumanda	2	1	-	3
Majene	19	21	18	58

(Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene, 2018)

Berdasarkan Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene (2018:5), jarak antara ibukota kabupaten ke daerah kecamatan :

- 1) Banggae – Banggae (Totoli) : 3 km
- 2) Banggae – Banggae Timur (Labuang Utara) : 2 km
- 3) Banggae – Pamboang (Lalampanua) : 15 km
- 4) Banggae – Sendana (Mosso Dhua) : 25 km
- 5) Banggae – Tammerodo (Tammerodo) : 47 km
- 6) Banggae – Tubo Sendana (Bonde-Bonde) : 66 km
- 7) Banggae – Malunda (Malunda) : 86 km
- 8) Banggae – Ulumanda (Kabiraan) : 87 km

3. Lokasi Tapak

- a. Lokasi Terpilih



Gambar III-2 Analisa Lokasi Tapak Perancangan
(Sumber: Analisa Data Lapangan, 2019)

Lokasi terpilih yang sesuai untuk Perancangan Kawasan Seni dan Budaya yaitu terletak di Dusun Pangale, Kelurahan Baurung, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat. Lokasi tersebut terpilih berdasarkan analisis dan pertimbangan yang sesuai dengan kriteria-kriteria, antara lain :

- 1) Sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Majene, lokasi berada pada wilayah yang merupakan Kawasan Pusat Kegiatan Wilayah, kawasan strategis pengembangan pariwisata dan kawasan strategis dari sudut kepentingan sosial budaya.
- 2) Lokasi yang strategi, lokasi dekat dengan objek wisata baik objek wisata alam, wisata bahari ataupun wisata budaya. Lokasi ini berada pada area pesisir pantai di sekitar area wisata alam Pantai Dato. Selain itu, disekitar lokasi pada dalam kecamatan terdapat beberapa objek wisata baik wisata bahari, wisata budaya maupun wisata alam lainnya.
- 3) Aksesibilitas, yakni mudah dalam pencapaiannya baik menggunakan kendaraan umum maupun pribadi. Lokasi ini dekat dengan pusat kota, dengan jarak tempuh ke ibu kota sekitar 2 km, tingkat aksesibilitas yang baik, karena dalam pencapaiannya menuju

lokasi sudah bias menggunakan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

- 4) Terdapat sarana-prasarana di sekitar lokasi yang dapat mendukung kelangsungan fungsi bangunan. Di sekitar area lokasi terdapat sarana yang dapat mendukung dari fungsi kawasan seperti rumah makan, penginapan atau wisma.

Kecamatan Banggae Timur merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Majene, terletak di antara 3° 32' 32" Lintang Selatan dan antara 118° 58' 28" dengan luas wilayah 30,04 km² yang kepadatan penduduknya pada tahun 2017 mencapai 1.062 jiwa/km². Berdasarkan letak geografisnya, Kecamatan Banggae berbatasan dengan :

- 1) Kecamatan Banggae sebelah utara.
- 2) Kecamatan Polewali Mandar sebelah timur
- 3) Teluk Majene sebelah selatan.
- 4) Selat Makassar sebelah barat.

b. Data dan Kondisi Eksisting Tapak



Gambar III-3 Analisa Kondisi Eksisting Tapak
(Sumber: Analisa Pribadi, 2019)

Adapun kondisi hal-hal yang terdapat di sekitar lingkungan tapak dalam radius 500 dari tapak terdapat penginapan/wisma, café, rumah makan, tapak juga berbatasan langsung dengan wisata alam Pantai Dato dan Pantai Munu. Fasilitas-fasilitas dan kondisi lokasi secara tidak langsung menjadi faktor pendukung tapak seperti tapak merupakan lokasi strategis karena berada pada kawasan wisata alam pantai (Pantai Munu

dan Pantai Dato). Jarak tapak dari pusat kota Majene sekitar 2 km dengan akses menuju lokasi dapat menggunakan kendaraan jenis apapun baik kendaraan pribadi maupun umum. Tapak juga berada dekat dengan dengan pemukiman penduduk.

Kondisi tanah pada tapak relatif berkontur dengan kondisi pantai bertebing sehingga perbedaan elevasi antara tapak dengan pesisir pantai berkisar 10-15 meter, dipenuhi dengan pepohonan mulai dari ukuran sedang sampai pohon yang tinggi dan posisinya dalam tapak tidak beraturan. Untuk sarana utilitas pada lokasi tapak belum ada saluran drainase terdapat tapak.

Tanggapan

B. Identifikasi dan Analisa Tapak

1. Analisis Potensi Fisik

a. Bentuk dan Ukuran Tapak

Berikut gambar detail bentuk dan ukuran tapak yang terpilih :



Gambar III-4 Analisa Bentuk dan Ukuran Tapak
(Sumber: Analisa Data Lapangan, 2019)

Tapak memiliki bentuk yang tidak beraturan, karena salah satu sisi tapak pada bagian barat dan selatan berbatasan langsung dengan tebing pantai. Tapak tersebut memiliki luas 75.080 m² dengan ukuran sudut terbesar tapak 147°, sedangkan ukuran sudut terkecil 63°. Sisi terpanjang yaitu 167 m, sedangkan sisi terpendek 13 m.

b. Peraturan di Area Tapak

Peraturan Daerah Kabupaten Majene nomor 16 tahun 2014 tentang bangunan gedung menjelaskan bangunan gedung yang akan dibangun seharusnya memenuhi persyaratan intensitas bangunan gedung yang

sesuai Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Majene meliputi persyaratan kepadatan, ketinggian dan jarak bebas atau Garis Sempadan Bangunan (GSB).

1) Kepadatan

Kepadatan yang dimaksud meliputi ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan Koefisien Daerah Hijau (KDH). Koefisien Dasar Bangunan dari Kabupaten Majene yaitu 50%, sehingga diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut :

$$\text{KDB} = \text{Luas Tapak} \times 50\%$$

$$\text{KDB} = 70.080 \times 50/100$$

$$\text{KDB} = 35.040 \text{ m}^2$$

Dari perhitungan di atas diperoleh bahwa lantai bangunan atau koefisien dasar bangunan maksimal yang dapat dibangun adalah 35.040 m².

Koefisien Daerah Hijau Kabupaten Majene sebanyak 25%, sehingga diperoleh hasil hitungan sebagai berikut :

$$\text{KDH} = \text{Luas Tapak} \times 25\%$$

$$\text{KDH} = 90.674 \times 25/100$$

$$\text{KDH} = 22.668,5 \text{ m}^2$$

Dari perhitungan diatas diperoleh luas daerah terbuka hijau maksimal yaitu 22.668,5 m².

2) Ketinggian Bangunan

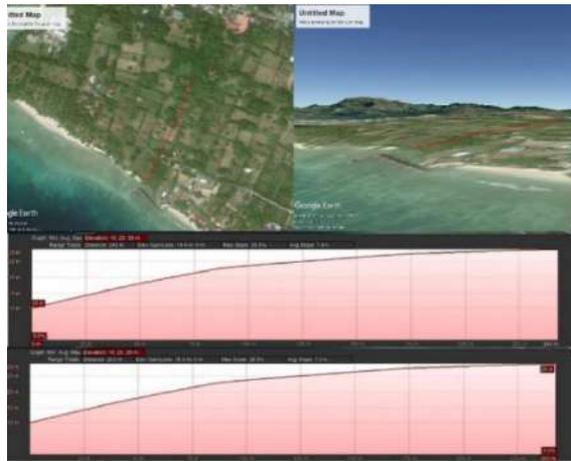
Ketinggian Bangunan meliputi jumlah lantai bangunan, tinggi bangunan dan Koefisien Lantai Bangunan. Ketinggian bangunan yang dimaksud tidak boleh mengganggu lalu lintas penerbangan. Tinggi lantai dasar dari suatu bangunan Gedung maksimal 1,20 m. Ketinggian bangunan gedung berderet paling tinggi paling tinggi 3 lantai dengan tinggi dari lantai ke lantai maksimal 5 meter.

3) Jarak Bebas Bangunan

Jarak bebas bangunan yang dimaksud adalah Garis Sempadan Bangunan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Letak GSB bilamana tidak ditentukan, maka GSB separuh dari ruang milik jalan (rumija) dihitung dari tepi jalan/pagar.
 - b) Letak GSB terluar untuk daerah pantai adalah 50 meter dari garis pasang tertinggi pada pantai yang bersangkutan.
 - c) Untuk lebar jalan/sungai yang kurang dari 5 meter, letak GSB adalah 2,5 meter dari tepi jalan/pagar.
- c. Analisa Topografi

Analisa topografi dilakukan untuk mengetahui adanya kontur atau tidak ada pada tapak, yang nantinya akan memengaruhi rancangan pada tapak.



Gambar III-5 Analisa Eksisting Topografi Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Pada kondisi eksisting, terdapat dua bagian kemiringan pada tapak yaitu dari bibir pantai menuju tebing pantai dan dari tebing pantai menuju sisi belakang tapak. Kemiringan lereng dari bibir pantai menuju tebing pantai adalah sebesar 16° dan kemiringan dari tebing pantai ke belakang tapak adalah sebesar 3° .

d. Analisis Geologi

Berdasarkan Strategi Pengembangan Pemukiman Infrastruktur Perkotaan (SPPIP) Kabupaten Majene Bab 3 (2010:6) dalam Sudjarmiko, dkk, (1998), di Kabupaten Mejene tersebar luas Formasi Mandar (Tmm) yang terdiri atas batupasir, batulanau dan serpih, berlapis baik, yang mengandung lensa-lensa lignit (batubara) dengan tebal mencapai 400 m Berdasarkan laporan penyelidikan terdahulu, di

daerah ini juga tersebar batugamping yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai bahan baku semen, batuhias (marmer), kapur pertanian, maupun sebagai bahan bangunan (SPPIP, 2010:6 dalam Nawawi dan Ali, 1992).

Kondisi tersebut dinilai sangat mendukung upaya pengembangan sarana dan prasarana lingkungan fisik perkotaan secara baik, mengingat jenis tanah tersebut telah diikat oleh batuan kuartar dengan struktur aluvium dan batuan gunung api muda yang ditunjang oleh tingkat permeabilitas yang memadai (sedang hingga tinggi).

e. Analisis Hidrologi

Sumber air bersih pada tapak berasal dari jalur pipa air bersih PDAM yang ada di sekitar tapak. Selain itu, Kondisi hidrologi di Kabupaten Majene juga meliputi potensi air tanah dimana potensi air tanah di Kabupaten Majene cukup baik. Maka sumber mata air yang ada di dalam tapak juga dapat dilakukan dengan pengeboran sumur untuk dijadikan sebagai sumber air.

f. Analisis Tanah

Jika dilihat dari lokasi tapak, tanahnya merupakan tanah yang subur karena ditumbuhi banyak jenis tanaman dan pohon-pohon tinggi yang berakar kuat dan bukan tanah yang gampang longsor.

g. Analisis Iklim

Analisa iklim bertujuan untuk mencari potensi iklim yang ada pada tapak guna sebagai pertimbangan letak bangunan, jenis material serta bentuk bangunan agar mendapatkan tingkat kenyamanan yang baik pengguna Kawasan. Analisa iklim terbagi atas orientasi matahari, arah angin dan curah hujan sehingga menjadi pertimbangan dalam menentukan letak, orientasi dan bentuk bangunan.



Gambar III-6 Analisa Iklim Pada Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Berdasarkan Rancangan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPMJD) Kabupaten Majene Tahun 2012-2016, Kondisi iklim wilayah Kabupaten Majene dan sekitarnya secara umum ditandai dengan hari hujan dan curah hujan yang relatif tinggi dan sangat dipengaruhi oleh angin musim, hal ini dikarenakan wilayahnya berbatasan dengan laut lepas (Selat Makassar dan Teluk Mandar). Kondisi iklim di Kabupaten Majene memiliki rata-rata temperatur berkisar 27° C, dengan suhu minimum 22°C dan suhu maksimum 30° C. Jumlah curah hujan berkisar antara 1.148 – 1.653 mm/tahun dan jumlah hari hujan 167-199 hari/tahun.

h. Analisis Potensi Bencana

Potensi bencana merupakan identifikasi yang wajib dilakukan untuk mengurangi dampak kerugian materi dan jiwa. Sebagai contoh dengan akibat perubahan iklim maka potensi bencana banjir merupakan hal yang akan sering terjadi. Berdasarkan data yang dikeluarkan Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Majene Tahun 2012 bahwa lokasi tapak berada pada kawasan yang memiliki potensi bencana berupa banjir yang penyebab utamanya adalah curah hujan yang tinggi, gelombang pasang air laut yang tinggi, terjadi pelanggaran tata ruang wilayah, sistem drainase yang buruk dan disiplin masyarakat membuang sampah pada saluran air dari laut.

2. Analisis Potensi Biologi

a. Analisis Flora

Analisis vegetasi bertujuan untuk mengidentifikasi jenis – jenis vegetasi yang ada pada tapak dan tanaman tanaman yang berpotensi sebagai elemen kawasan dapat dipertahankan sebagai potensi vegetasi tapak.



Gambar III-7 Analisa Fauna Pada Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Dalam tapak terdapat beberapa area yang merupakan area perkebunan masyarakat sekitar sehingga dalam tapak terdapat beberapa jenis vegetasi seperti ubi kayu, pepaya, mangga, pisang, kelapa dalam, kelapa hybrida. Selain itu, terdapat beberapa tanah berumput dan tanaman perdu yang membentuk pola dalam kawasan.

b. Analisis Fauna

Jenis hewan yang dijumpai dalam tapak yaitu beberapa jenis burung seperti burung pipit, merpati, dan lain-lain, unggas seperti ayam kampung dan beberapa peliharaan masyarakat yang ada di sekitar tapak seperti kambing dan sapi.

3. Analisis Potensi Sosial dan Ekonomi

a. Kondisi Sosial dan Ekonomi

Tapak yang berada di Kelurahan Baurung Kecamatan Banggae Timur, dengan jumlah penduduk yang ada dalam kelurahan ini adalah 5.010 penduduk, dengan luas wilayah 2,14 km². Fasilitas Pendidikan yang ada di sekitar tapak adalah 2 Taman Kanak-Kanak/TK (139 murid), 5 Sekolah Dasar Negeri/SDN (627 murid), 1 Madrasah Ibtidaiyah/MI (147 murid), 1 Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama/SLTA (152 murid), Madrasah Tsanawiyah/MTs (118 murid) dan 1 Madrasah Aliyah/MA (147 murid). (Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene, 2019).

Sebagian masyarakat disekitar tapak didominasi oleh kegiatan perikanan seperti nelayan, pertanian/perkebunan, perdagangan, dan jasa. Kegiatan pertanian meliputi tanamann pangan seperti jagung, ubi kayu, ubi jalar kacang tanah, kacang hijau dan sayur-sayuran. Untuk sektor perdagangan masyarakat di sekitar tapak dengan memanfaatkan Pantai Dato dan Pantai Munu membuka perdagangan usaha kecil seperti warung-warung makan, kios/toko penjualan dan menjadi juru parkir pada kawasan wisata pantai tersebut.

4. Analisis Kultural Tapak

a. Analisis Orientasi View

Analisis terhadap *view* diperlukan sebagai pertimbangan orientasi bangunan, bukaan pada bangunn, dan penempatan bangunan agar potensi view yang ada pada tapak dapat lebih maksimal. Analisis view dari dalam menuju luar tapak, dan dari luar tapak menuju tapak.

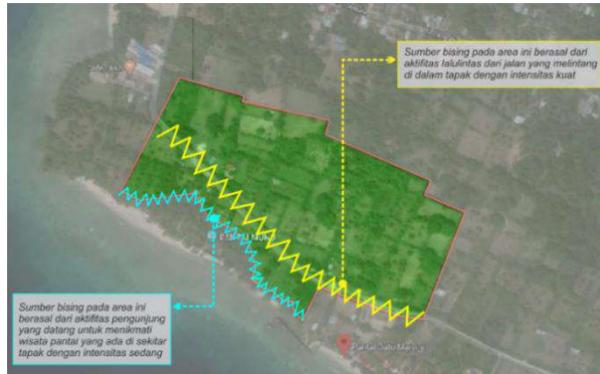


Gambar III-8 Analisa View Pada Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Pada sisi utara terdapat pemukiman masyarakat, pandangan ke arah timur terdapat vegetasi dan perkebunan masyarakat sekitar lokasi tapak, dari sisi barat laut terdapat mendapatkan view ke arah Café Diaz dan penginapan dan sebagai view terbaik dalam tapak berada di sisi barat daya dan selatan yang masing-masing terdapat pemandangan Pantai Munu dan Pantai Dato serta dapat dimanfaatkan untuk melihat momen sunset.

b. Analisis Kebisingan

Analisa kebisingan bertujuan untuk mengetahui sumber-sumber bising yang ada pada tapak agar dapat menjadi acuan untuk penempatan jenis dan sifat bangunan, serta cara untuk mereduksi sumber bising tersebut.



Gambar III-9 Analisa Kebisingan Pada Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Sumber bising dalam tapak ada dua yang pertama berasal dari aktivitas lalu lintas jalan yang melintas di dalam tapak dengan intensitas yang kuat. Yang kedua berasal dari aktivitas pengunjung yang datang untuk menikmati wisata alam Pantai Dato dan Pantai Munu dengan tingkat kebisingan sedang.

c. Analisis Pencapaian dan Sirkulasi

Analisa pencapaian dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk mendapatkan jalur masuk, jalur keluar, serta alur pergerakan yang terjadi pada tapak.



Gambar III-10 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Akses masuk dan keluar tapak melalui dua arah yaitu dari dan ke arah barat dan timur. Khusus untuk pengunjung yang datang dari arah kota Majene biasanya melalui jalan dari arah barat.

d. Analisis Utilitas

Analisa utilitas bertujuan untuk mengetahui apakah didalam tapak tersedia sumber air (PDAM), saluran drainase dan jaringan listrik.



Gambar III-11 Analisa Saluran Air pada Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Pada eksisting tapak terdapat jalur air bersih dari PDAM yang melintasi tapak, sedangkan saluran drainase hanya terdapat di luar tapak.



Gambar III-12 Analisa Sumber Listrik pada Tapak
(Sumber: Olah Data Lapangan)

Pada kondisi eksisting, jalur listrik melintasi tapak dan terdapat juga beberapa tiang listrik yang berada di dalam tapak.

C. Analisa Programan Ruang

Analisa pemrograman ruang dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan ruang yang dapat mewadahi semua kegiatan yang akan terjadi di dalam Kawasan Seni dan Budaya, dan sebagai kawasan yang islami patut mempertimbangkan beberapa fasilitas pendukung terkhusus kegiatan beribadah. Program ruang mengacu pada studi preseden dan beberapa fungsi yang harus dipenuhi dalam kawasan tersebut. Analisa ini bertujuan

memudahkan untuk membuat program ruang dan kebutuhan ruang pada Kawasan Seni dan Budaya di Majene.

1. Analisa Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan pada Kawasan Seni dan Budaya antara lain dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel III-3 Analisis kebutuhan Ruang

NO.	PELAKU	JENIS KEGIATAN
1	Seniman/Budayawan	Mengadakan pertunjukan, mengadakan pameran, mengajar, diskusi dan seminar
2	a. Pengunjung Umum Pengunjung/Wisatawan Lokal Pengunjung Mancanegara	Menonton pertunjukan/pagelaran, mengamati, rekreasi, berbelanja
	b. Pengunjung Khusus Peneliti LSM/Komunitas seni Kalangan Pendidikan (Pelajar dan Mahasiswa)	Penelitian, Latihan, Pendidikan non formal, seminar, konsultasi, workshop
3	Pengrajin dan Penjual Kerajinan	Membuat dan memasarkan kerajinan khas mandar
4	Pengelola	Memberikan informasi, memamerkan, merawat, mengelola seuruh kegiatan yang ada serta berkomunikasi dengan publik

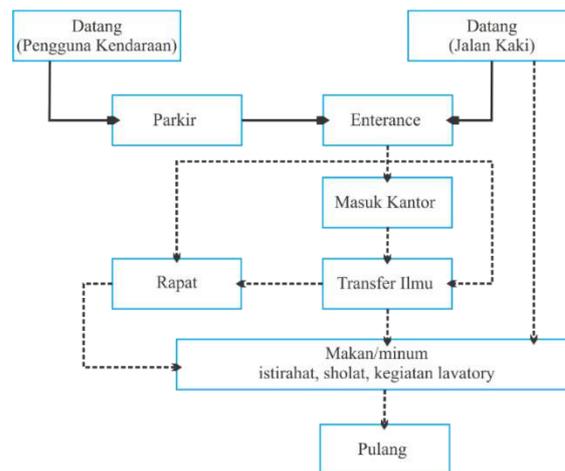
(Sumber : Analisis Data Pribadi, 2019)

2. Analisa Alur Kegiatan

Adapun analisa alur kegiatan dari masing-masing pelaku atau pengguna kawasan dapat dilihat dari diagram berikut :

a. Seniman/Budayawan

1) Seniman sebagai tim pengajar



Gambar III-13 Analisa Alur Kegiatan Seniman sebagai tim pengajar

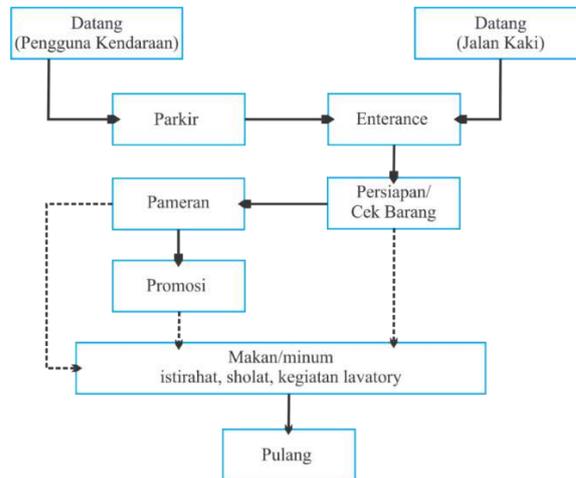
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

-----> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

2) Seniman pelaku pameran



Gambar III-14 Analisa Alur Kegiatan Seniman Pelaku Pameran

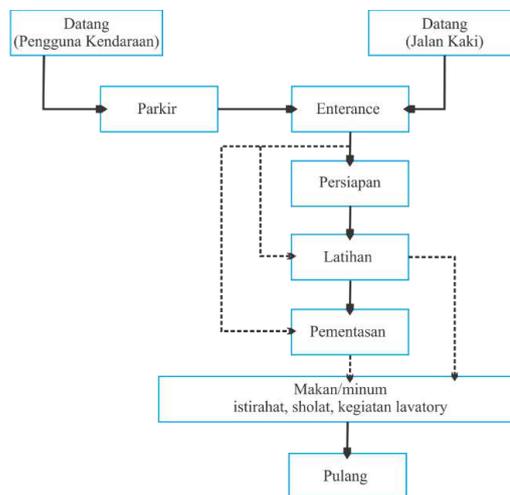
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

-----> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

3) Seniman pelaku pagelaran/pertunjukkan



Gambar III-15 Analisa Alur Kegiatan Seniman Pelaku Pagelaran/Pertunjukkan

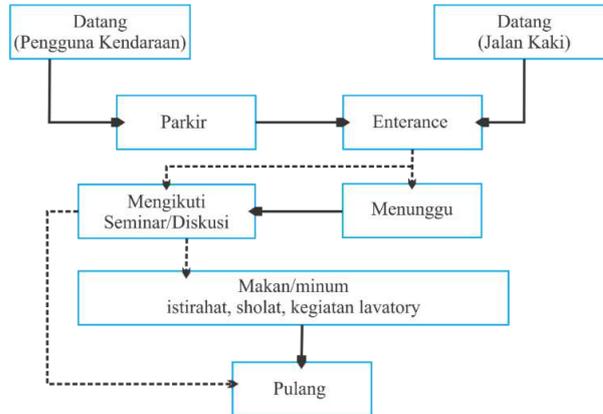
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

- - - - -> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

- 4) Seniman yang melakukan kegiatan seminar/diskusi, workshop, dan sareshan



Gambar III-16 Analisa Alur Kegiatan Seniman Pelaku Seminar/Diskusi, Workshop dan Sarasehan
Sumber: Analisis Desain, 2019

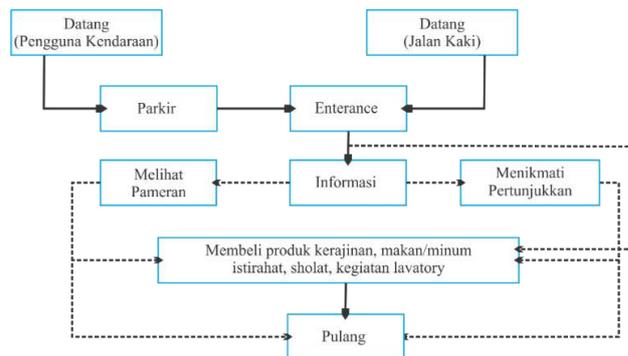
Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

- - - - -> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

- b. Pengunjung

- 1) Pengunjung Umum



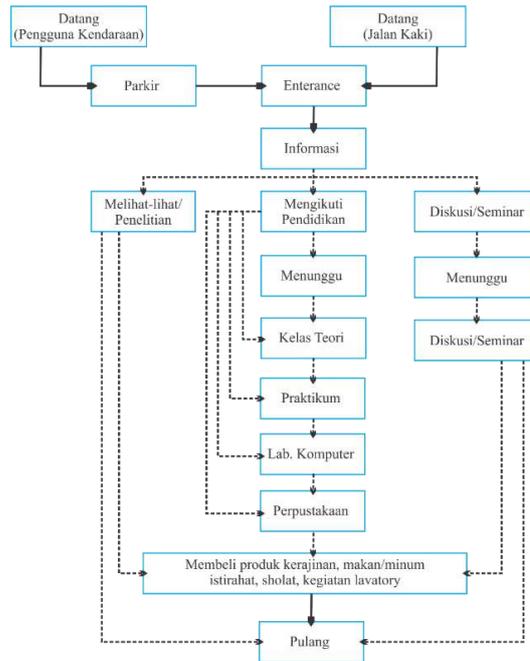
Gambar III-17 Analisa Alur Kegiatan Pengunjung Umum
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

- - - - -> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

2) Pengunjung Khusus



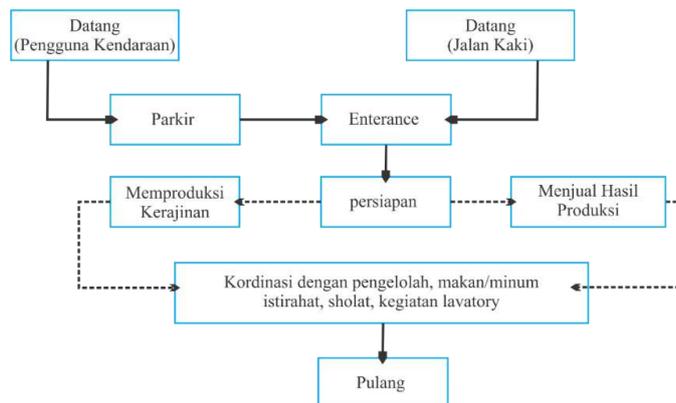
Gambar III-18 Analisa Alur Kegiatan Pengunjung Khusus
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

- - - - -> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

c. Pengrajin dan Penjual Kerajinan



Gambar III-19 Analisa Alur Kegiatan Pengrajin dan Penjual Kerajinan
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

- - - - -> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

d. Pengelolah



Gambar III-20 Analisa Alur Kegiatan Pengelolah
Sumber: Analisis Desain, 2019

Keterangan :

—————> : Hubungan Langsung

- - - - -> : Hubungan tidak langsung (alternatif gerak pengunjung)

3. Analisa Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang pada Kawasan Seni dan Budaya didasarkan pada jenis aktivitas yang terjadi pada kelompok aktivitas para pelaku atau pengguna kawasan. Berdasarkan hal tersebut maka kebutuhan ruang dikelompokkan menjadi :

a. Ruang Apresiasi dan Promosi

Tabel III-4 Analisis kebutuhan Ruang Apresiasi dan Promosi

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEB. RUANG
Seniman/Budayawan, Pengunjung dan Pengelolah	Pameran/Galeri Seni	
	Datang-Pulang	Enterance
	Masuk	Hall
	Cari informasi	R. Informasi
	Melihat pameran	R. Pamer tetap
	Persiapan pameran	R. Pemeliharaan
	Seminar/Peluncuran buku	R. Seminar
	Pengaturan cahaya	R. Tata Lampu
	Pengaturan Suara	R. Tata Suara
	Kegiatan administrasi	R. Administrasi
	Menyimpan barang	Gudang/Penyimpanan
	Istirahat	Foodcourt
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
Kegiatan Lavatory	Toilet/Lavatory	

	Pagelaran Tertutup	
	Datang-Pulang	Enterance
	Masuk	Hall
	Cari Informasi	R. Informasi
	Memesan tiket	R. Pemesanan tiket
	Menunggu pementasan	R. tunggu
	Melihat Pameran	R. Pamer Temporer
	Pementasan	Panggung
	Menyaksikan pementasan	Area penonton
	Persiapan	R. Latihan
	Ganti baju/rias	R. Ganti/R. Rias
	Pengaturan cahaya	R. Tata Lampu
	Pengaturan Suara	R. Tata Suara
	Istirahat	Foodcourt
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan Lavatory	Toilet/Lavatory
	Pagelaran Terbuka	
	Datang-Pulang	Enterance
	Bersantai dan Berjalan-jalan	Plaza
	Melihat Pameran	Pameran Outdoor
	Menyiapkan peralatan	R. Operator, R. Perlengkapan teknis
	Menyimpan alat	Gudang/ R. Penyimpanan
	Pertunjukkan	Panggung terbuka
	Menyaksikan pertunjukkan	Area penonton
	Latihan	R. Persiapan pemain
	Ganti baju/rias	R. Ganti/R. Rias
	Istirahat	Foodcourt
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan Lavatory	Toilet/Lavatory

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

b. Ruang Edukasi

Tabel III-5 Analisis kebutuhan Ruang Edukasi

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEB. RUANG
Seniman/Budayawan, Pengunjung dan Pengelola	Workshop dan Sanggar Seni	
	Datang-Pulang	Enterance
	Masuk	Hall
	Menunggu/santai	R. Tunggu
	Mencari informasi	R. Informasi seni dan kerajinan
	Mengadakan konsultasi	R. Konsultasi seni dan budaya
	Menyiapkan pelajaran	Kantor pengajar

	Keg. Sanggar Seni	R. kelas teori seni
	Keg. Edukasi kerajinan	R. kelas teori kerajinan
	Kelas praktek Seni	R. Praktek seni
	Kelas praktek Kerajinan	R. Praktek Kerajinan
	Menyimpan alat	Ruang alat
	Kegiatan Bersama	Aula
	Kesehatan	R. Kesehatan
	Melaksanakan rapat	R. Rapat
	Istirahat	Foodcourt
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan Lavatory	Toilet
	Perpustakaan	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

c. Ruang Produksi dan Pemasaran

Tabel III-6 Analisis kebutuhan Ruang Produksi dan Pemasaran

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEB. RUANG
Pengrajin, Seniman/Budayawan, Pengunjung dan Pengelola	Produksi Kerajinan dan Pemasaran Kerajinan	
	Datang-Pulang	Enterance
	Menyimpan alat	Bengkel alat/Gudang
	Memproduksi souvenir/ kerajinan	R. Produksi/Kreasi
	Mamajang dan Menjual souvenir dan kerajinan lain	Stand-stand penjualan/ R. Display
	Membayar, penyimpanan uang	Kasir
	Menurunkan barang-barang untuk masuk ke area penyimpanan	Loading dock
	Ruang ganti dan istirahat pegawai	Ruang pegawai
	Transaksi	ATM Centre
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan Lavatory	Toilet
	Foodcourt/Wisata Kuliner	
	Memilih menu, memesan makanan dan minuman	Tempat memesan dan mengambil makanan/minuman
	Makan, minum, duduk santai, nongkrong, bercengkrama dan menggelar acara	R. Makan Food Court
	Memasak, menyiapkan pesanan, mencuci	Dapur
	Membayar, penyimpanan uang	Kasir
	Menyimpan barang dan bahan makanan	R. Penyimpanan
	Menunggu pesanan, meletakkan pesanan, pengambilan pesanan	Loading area

	Cuci Tangan	Area Cuci Tangan/Pantry
	Menurunkan barang-barang untuk masuk ke area penyimpanan	Loading dock
	Menyimpan barang-barang karyawan	Loker
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan Lavatory	Toilet/Lavatory

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

d. Ruang Pengelolah

Tabel III-7 Analisis kebutuhan Ruang Pengelolah

PELAKU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	KEB. RUANG
Seniman/Budayawan, Pengunjung dan Pengelolah	Kantor Pengelolah	
	Datang-Pulang	Enterance
	Masuk	Hall
	Menunggu/santai	R. Tunggu/R. Tamu
	Mencari informasi	R. Informasi
	Bekerja	Ruang Pimpinan
	Bekerja	Ruang Sekretaris
	Bekerja	Ruang Keuangan
	Bekerja	Ruang Kabag
	Bekerja	Ruang Staff
	Melaksanakan rapat	Ruang Rapat
	Menyimpan dokumen	Ruang Arsip
	Istirahat	Foodcourt
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan Lavatory	Toilet
	Servis	
	Menyimpan Genset	Ruang Genset
	Menyimpan pompa air	Ruang Pompa Air
	Mengendalikan ME	Ruang Panel
	Mengamati kondisi	Ruang Monitoring CCTV
	Membersihkan ruang	Ruang Cleaning Servis
	Transaksi	ATM Centre
	Menjaga Keamanan	R. Security
	Beribadah	Mesjid/Mushollah
	Kegiatan lavatory	Toilet
	Area Parkir	
	Memarkirkan sepeda	Parkir sepeda
	Memarkirkan sepeda motor	Parkir sepeda motor
	Memarkirkan kend. pribadi	Parkir Kend. Pribadi
	Memarkirkan Bus	Parkir bus

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

4. Analisa Besaran Ruang

a. Ruang Apresiasi dan Promosi

1) Ruang Pameran / Galeri Seni

Tabel III-8 Analisis Besaran Ruang Pameran atau Galeri Seni

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/Sumber	Perhitungan	Luas (m2)	Ket.
1.	Hall	100 orang	1	2 m2/orang Sirkulasi 30% AS	$2 \times 10 = 200$ $30\% \times 200 = 60$ $200 + 60 = 260 \text{ m}^2$	260	Publik
2.	Ruang Informasi		1	9 m2 AS		9	Publik
3.	Ruang Pamer tetap	100 karya 2D 50 karya 3D	2	2D = 3-5 m2 3D = 6-10 m2 NAD	$5 \times 100 = 500 \text{ m}^2$ $10 \times 50 = 500 \text{ m}^2$ $30\% \times 1000 = 300 \text{ m}^2$ $1000 + 300 = 1300 \text{ m}^2$ $1300 \times 2 = 2600 \text{ m}^2$	2600	Publik
4.	Ruang Pemeliharaan		1	AS	16 m2	16	Servis
5.	R. Seminar	100 orang	1	2 m2/org sirkulasi 30% AS	$2 \times 100 = 200 \text{ m}^2$ $30\% \times 200 = 60 \text{ m}^2$ Jadi, $200 + 60 = 260 \text{ m}^2$	260	Publik
6.	R. Tata Lampu		1	9 m2 AS		9	Privat
7.	R. Tata Suara		1	9 m2 AS		9	Privat
8.	Ruang Administrasi		1	9 m2 AS		9	Semi Publik
9.	Gudang/ Penyimpanan		1	AS	9 m2	9	Servis
10.	Lavatory		1	WC : 1,8 m2/unit Urinoir : 0,4 m2/unit Wastafel NMH Sirkulasi 30% AS	3 bilik WC pria: $3 \times 1,8 = 5,4 \text{ m}^2$ 4 urinoir: $4 \times 0,4 = 1,6 \text{ m}^2$ 2 wastafel pria: $2 \times 0,54 = 1,08 \text{ m}^2$ 4 bilik WC wanita: $4 \times 1,8 = 7,2 \text{ m}^2$ 3 wastafel wanita: $3 \times 0,54 = 1,62 \text{ m}^2$ Maka: $5,4 + 1,6 + 1,08 + 7,2 + 1,62 = 16,9 \text{ m}^2$ Sirkulasi = $16,9 \times 30\% = 5,07 \text{ m}^2$ Jadi luas = $16,9 + 5,07 = 21,97 \text{ m}^2$	21,97	Servis

Total Luas	3197,9 m²
-------------------	-----------------------------

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

2) Ruang pementasan tertutup

Tabel III-9 Analisis Besaran Ruang Pementasan Tertutup

No .	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Hall	100 orang	1	2 m ² /orang Sirkulasi 30% AS	$2 \times 10 = 200$ $30\% \times 200 = 60$ $200 + 60 = 260 \text{ m}^2$	260	Publik
2.	Ruang Informasi		1	9 m ² AS		9	Publik
3.	R. Pemesanan Tiket		1	6 m ² AS		6	Publik
4.	Ruang Tunggu		1	10 m ² AS		10	Publik
5.	Ruang Pamer temporer	50 karya 2D 20 karya 3D	2	2D = 3-5 m ² 3D = 6-10 m ² NAD	$5 \times 50 = 250 \text{ m}^2$ $10 \times 20 = 200 \text{ m}^2$ $30\% \times 450 = 135 \text{ m}^2$ $450 + 135 = 585 \text{ m}^2$	585	Publik
6.	Panggung	20 orang	1	AS		150	Semi Publik
7.	Area penonton	300 penonton	1	1,5 m ² /org sirkulasi 30% NAD	$1,5 \times 300 = 450 \text{ m}^2$ $30\% \times 450 = 135 \text{ m}^2$ Jadi, $450 + 135 = 585 \text{ m}^2$	585	Publik
7.	R. Latihan		1	AS	30 m ²	30	Privat
8.	R. Ganti/R. Rias		6	4 m ² AS	$6 \times 4 = 24 \text{ m}^2$	24	Privat
9.	R. Tata Lampu		1	9 m² AS		9	Privat
10.	R. Tata Suara		1	9 m² AS		9	Privat
11.	Lavatory		2	WC : 1,8 m ² /unit Urinoir : 0,4 m ² /unit Wastafel NMH Sirkulasi 30% AS	3 bilik WC pria: $3 \times 1,8 = 5,4 \text{ m}^2$ 4 urinoir: $4 \times 0,4 = 1,6 \text{ m}^2$ 2 wastafel pria: $2 \times 0,54 = 1,08 \text{ m}^2$ 4 bilik WC wanita: $4 \times 1,8 = 7,2 \text{ m}^2$ 3 wastafel wanita: $3 \times 0,54 = 1,62 \text{ m}^2$ Maka: $5,4 + 1,6 + 1,08 + 7,2 + 1,62 = 16,9 \text{ m}^2$ Sirkulasi = $16,9 \times 30\% = 5,07 \text{ m}^2$ Jadi luas = $(16,9 + 5,07) \times 2 = 43,94 \text{ m}^2$	43,94	Servis

Total Luas	1693,9 m²
-------------------	-----------------------------

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

3) Ruang pementasan terbuka

Tabel III-10 Analisis Besaran Ruang Pementasan Terbuka

No .	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/ Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Plaza	200 orang	1	2,5 m ² /org Sirkulasi 50% NAD	2,5 x 200 = 500 m ² 50% x 1250 = 250 m ² Jadi, 500+250= 750 m ²	750	Publik
2.	Ruang Pamer temporer	80 karya 2D 30 karya 3D	1	2D = 3-5 m ² 3D = 6-10 m ² NAD	5x80= 400m ² 10x30= 300m ² 30% x 700 = 210 m ² 700+210 = 910 m ²	910	Publik
2.	R. Operator, R. Perlengkapan teknis		1	9 m ² AS		9	Servis
3.	Gudang/ R. Penyimpanan		1	9 m ² AS		9	Servis
4.	Tiket box		1	6 m ² AS		6	Publik
5.	Panggung terbuka	15 orang	1	2,5 m ² /org Sirkulasi 50% NAD	2,5 x 15 = 37,5 m ² 50% x 37,5 = 18,75 m ² Jadi, 37,5+18,75= 56,25 m ²	56,25	Semi Publik
6.	Area penonton	150 penonton	1	1,5 m ² /org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 150 = 225 m ² 30% x 225 = 67,5 m ² Jadi, 225+67,5 = 292,5 m ²	292,5	Publik
7.	R. Persiapan pemain		1	AS	30 m ²	30	Privat
8.	R. Ganti/R. Rias		4	4 m ² AS	4 x 4 = 16 m ²	16	
Total Luas						2078,75 m²	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

b. Ruang Edukasi

1) Ruang Workshop dan Sanggar

Tabel III-11 Analisis Besaran Ruang Edukasi

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/ Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Hall	30	1	2 m ² /org Sirkulasi 30% AS	2 x 30 = 60 m ² 30% x 60 = 18 Jadi, 60+18= 78 m ²	78	Publik
2.	R. Tunggu		1	10 m ² AS		10	Publik

3.	R. Informasi seni dan kerajinan		1	9 m2 AS		9	Publik
4.	R. Konsultasi seni dan budaya		1	9 m2 AS		9	Privat
5.	Kantor pengajar	15 orang	1	2 m2/org Sirkulasi 30% NAD	2 x 15 = 30 m2 30% x 30 = 9 m2 Jadi, 30+9= 39 m2	39	Privat
6.	R. kelas teori seni	20	2	1,5 m2/org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 20 = 30 m2 30% x 30 =9 m2 Jadi, 30+9 = 39 x 2 = 78 m2	78	Privat
7.	R. kelas teori kerajinan	20	2	1,5 m2/org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 20 = 30 m2 30% x 30 = 9 m2 Jadi, 30+9 = 39 x 2 = 78 m2	78	Semi Publik
9.	R. Praktek seni	20 orang	3	1,5 m2/org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 20 = 30 m2 30% x 30 = 9 m2 Jadi, 30+9 = 39 m2 39x3 = 117 m2	117	Privat
10.	R. Praktek Kerajinan	20 orang	2	1,5 m2/org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 20 = 30 m2 30% x 30 =9 m2 Jadi, 30+9 = 39 m2 39x3 = 117 m2	78	Privat
11.	Ruang alat		1	20 m2 AS		20	Servis
12.	Aula	100 orang	1	2 m2/org sirkulasi 30% AS	2 x 100 = 200 m2 30% x 200 = 60 m2 Jadi, 200 + 60 = 260 m2	260	Publik
13.	R. UKS	5 orang	1	2 m2/org sirkulasi 30% AS	2 x 5 = 10 m2 30% x 10 = 3 m2 Jadi, 10+3 = 13 m2	13	Privat
14.	R. Rapat		1	AS		20	Privat
15.	Lavatory		1	WC : 1,8 m2/unit Urinoir : 0,4 m2/unit Wastafel NMH	3 bilik WC pria: 3 x 1,8= 5,4 m2 4 urinoir: 4 x 0,4 = 1,6 m2 2 wastafel pria: 2 x 0,54 = 1,08 m2 4 bilik WC wanita: 4 x 1,8 = 7,2 m2 3 wastafel wanita: 3 x 0,54 = 1,62 m2 Maka: 5,4 + 1,6 + 1,08 + 7,2 + 1,62 = 16,9 m2	16,9	Servis
Total Luas						864,9 m2	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

2) Ruang Perpustakaan

Tabel III-12 Analisis Besaran Ruang Perpustakaan

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/ Sumber	Perhitungan	Luas (m2)	Ket.
1.	Hall	30	1	2 m2/org Sirkulasi 30% AS	2 x 30 = 60 m2 30% x 60 = 18 Jadi, 60+18= 78 m2	78	Publik

2.	R. Informasi dan pendaftaran		1	9 m2 AS		9	Semi Publik
4.	R. Penitipan barang		1	20 m2 AS		20	Semi Publik
5.	R. Peminjaman/pengembalian buku		1	16 m2 AS		16	Semi Publik
6.	R. Katalog		1	20 m2 AS		20	Semi Publik
7.	R. Koleksi Buku	50 orang	1	1,5 m2/org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 50 = 75 m2 30% x 75 = 22,5 m2 Jadi, 75+22,5= 97,5m2	97,5	Semi Publik
8.	R. Baca	50 orang	1	1,5 m2/org sirkulasi 30% NAD	1,5 x 50 = 75 m2 30% x 75 = 22,5 m2 Jadi, 75+22,5= 97,5m2	97,5	Semi Publik
9.	R. Fotocopy		1	6 m2 AS		6	Semi Publik
10.	Gudang		1	20 m2 AS		20	Servis
11.	Lavatory		1	WC : 1,8 m2/unit Urinoir : 0,4 m2/unit Wastafel NMH	3 bilik WC pria: 3 x 1,8 = 5,4 m2 4 urinoir: 4 x 0,4 = 1,6 m2 2 wastafel pria: 2 x 0,54 = 1,08 m2 4 bilik WC wanita: 4 x 1,8 = 7,2 m2 3 wastafel wanita: 3 x 0,54 = 1,62 m2 Maka: 5,4 + 1,6 + 1,08 + 7,2 + 1,62 = 16,9 m2	16,9	Servis
Total Luas						380,9 m2	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

c. Ruang Produksi dan Pemasaran

1) Ruang Produksi dan Pemasaran Karya (Toko Soevenir)

Tabel III-13 Analisis Besaran Ruang Produksi dan Pemasaran Karya

No .	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/Sumber	Perhitungan	Luas (m2)	Ket.
1.	Bengkel alat/Gudang		1	9 m2 AS		9	Servis
2.	R. Produksi/Kreasi		1	20 m2 AS		20	Semi Publik
3.	Stand-stand penjualan/ R. Display		1	24 m2 AS		24	Publik
4.	Kasir		1	2 m2 AS		2	Semi Publik
5.	Loading dock		1	20 m2 AS		20	Servis
6.	Ruang Karyawan		1	10 m2AS		10	Servis
Total						85 m2	
Total Luas (10 Retail)						850 m2	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

2) Ruang Foodcourt/Kuliner

Tabel III-14 Analisis Besaran Ruang Foodcourt/kuliner

No.	Nama Ruang	Kap.	Jml. Ruang	Standar/Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Tempat Memesan	4 orang	1	1,5 m ² /org Sirkulasi 30% AS	$1,5 \times 4 = 6 \text{ m}^2$ $30\% \times 6 = 1,8 \text{ m}^2$ Jadi, $6 + 1,8 = 7,8 \text{ m}^2$	7,8	Publik
2.	Dapur	4 orang	1	3 m ² /org Sirkulasi 30% AS	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$ $30\% \times 12 = 3,6 \text{ m}^2$ Jadi, $12 + 3,6 = 15,6 \text{ m}^2$	15,6	Servis
3.	Loker	4 Loker	1	0,4 m ² /loker AS	$0,4 \times 4 = 1,6 \text{ m}^2$	1,6	Servis
4.	R. Penyimpanan		1	6 m ² AS		6	Servis
Total						31 m ²	
Total Retail (10 Retail)						310 m ²	
5.	R. Makan	200 orang	1	1,5 m ² /org Sirkulasi 30% NAD	$1,5 \times 200 = 300 \text{ m}^2$ $30\% \times 300 = 90 \text{ m}^2$ Jadi, $300 + 90 = 390 \text{ m}^2$	390	Publik
6.	Kasir	1 orang	1	2 m ² AS		2	Publik
7.	Loading dock		1	16 m ² AS		16	Servis
8.	Lavatory		1	WC : 1,8 m ² /unit Urinoir : 0,4 m ² /unit Wastafel NMH	3 bilik WC pria: $3 \times 1,8 = 5,4 \text{ m}^2$ 4 urinoir: $4 \times 0,4 = 1,6 \text{ m}^2$ 2 wastafel pria: $2 \times 0,54 = 1,08 \text{ m}^2$ 4 bilik WC wanita: $4 \times 1,8 = 7,2 \text{ m}^2$ 3 wastafel wanita: $3 \times 0,54 = 1,62 \text{ m}^2$ Maka: $5,4 + 1,6 + 1,08 + 7,2 + 1,62 = 16,9 \text{ m}^2$	16,9	Servis
Total Luas						734,9 m²	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

d. Ruang Pengelolah

1) Ruang Pelayanan Administrasi

Tabel III-15 Analisis Besaran Ruang Pelayanan Administrasi

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Hall	15 orang	1	2 m ² /org Sirkulasi 30% AS	$2 \times 15 = 30 \text{ m}^2$ $30\% \times 30 = 9$ Jadi, $30 + 9 = 39 \text{ m}^2$	39	Publik
2.	R. Tunggu/R. Tamu	5 orang	1	1,8 m ² /org Sirkulasi 30% AS	$1,8 \times 5 = 9 \text{ m}^2$ $30\% \times 9 = 2,7$ Jadi, $9 + 2,7 = 11,7 \text{ m}^2$	11,7	Semi Publik
4.	R. Informasi		1	9 m ² AS		9	Semi Publik
6.	Ruang Pimpinan	2 orang	1	5 m ² /orang Sirkulasi 50% NAD	$5 \times 2 = 10$ $50\% \times 10 = 5$ Jadi, $10 + 5 = 15 \text{ m}^2$	15	Privat

7.	Ruang Sekretaris	1 orang	1	5 m ² /orang Sirkulasi 50% NAD	$5 \times 1 = 5$ $50\% \times 5 = 2,5$ Jadi, $10+5 = 7,5$ m ²	7,5	Privat
8.	Ruang Kabag	1 orang	5	5 m ² /orang Sirkulasi 50% NAD	$5 \times 5 = 25$ $50\% \times 25 = 12,5$ Jadi, $25+12,5 = 37,5$ m ²	37,5	Privat
9.	Ruang Staff	20 orang	1	5 m ² /orang Sirkulasi 30% NAD	$5 \times 20 = 100$ $30\% \times 100 = 30$ Jadi, $100+30 = 130$ m ²	130	Privat
10.	Ruang Rapat	20 orang	1	2,5 m ² /orang Sirkulasi 30% NAD	$2,5 \times 20 = 50$ $30\% \times 50 = 15$ Jadi, $50+15 = 65$ m ²	65	Privat
11.	Ruang Arsip	2 orang	1	4,3 m ² /orang Sirkulasi 30% NAD	$4,3 \times 2 = 8,6$ $30\% \times 8,6 = 2,58$ Jadi, $8,6+2,58 = 11,18$ m ²	11,18	Privat
12.	Lavatory		1	WC : 1,8 m ² /unit Urinoir : 0,4 m ² /unit Wastafel NMH	2 bilik WC pria: $2 \times 1,8 = 3,6$ m ² 3 urinoir: $3 \times 0,4 = 1,2$ m ² 2 wastafel pria: $2 \times 0,54 = 1,08$ m ² 3 bilik WC wanita: $3 \times 1,8 = 5,4$ m ² 3 wastafel wanita: $3 \times 0,54 = 1,62$ m ² Maka: $3,6 + 1,2 + 1,08 + 5,4 + 1,62 = 12,9$ m ²	12,9	Servis
Total Luas						461,6 m²	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

2) Ruang Servis

Tabel III-16 Analisis Besaran Ruang Servis

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Ruang Genset		1	9 m ² /unit NAD		9	Servis
2.	Ruang Pompa Air		1	9 m ² AS		9	Servis
4.	Ruang Panel		1	9 m ² AS		9	Servis
5.	Ruang Monitoring CCTV		1	9 m ² /unit AS		9	Servis
6.	ATM Centre	5 Unit	1	1,2 m ² /unit NAD	$1,2 \times 5 = 6$ m ²	6	Servis
7.	Ruang Cleaning Servis		1	9 AS		9	Servis
8.	R. Security		1	9 AS		9	Servis
9.	Mesjid/Mushollah	80 orang	1	1 orang sholat = 0,85 m ² 1 orang wudhu = 0,7 m ² NAD	$0,85 \times 80 = 68$ m ² Asumsi jamaah berwudhu $60\% \times 80 = 48$ orang $0,7 \times 48 = 33,6$ m ² . Jadi, $68+33,6 = 130$ m ²	101,6	Semi Publik
10.	Toilet Umum		1	WC : 1,8 m ² /unit	3 bilik WC pria: $3 \times 1,8 = 5,4$ m ²	16,9	Servis

				Urinoir : 0,4 m ² /unit Wastafel NMH	4 urinoir: 4 x 0,4 = 1,6 m ² 2 wastafel pria: 2 x 0,54 = 1,08 m ² 4 bilik WC wanita: 4 x 1,8 = 7,2 m ² 3 wastafel wanita: 3 x 0,54 = 1,62 m ² Maka: 5,4 + 1,6 + 1,08 + 7,2 + 1,62 = 16,9 m ²		
Total Luas						178,5 m²	

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

3) Ruang Parkir

Tabel III-17 Analisis Besaran Ruang Parkir

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Jml. Ruang	Standar/ Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)	Ket.
1.	Parkir sepeda	30 Unit		1,5 m ² /unit NAD	1,5 x 30 = 45 m ²	45	Publik
2.	Parkir sepeda motor	100 Unit		200 m ² /unit NAD	2 x 100 = 200 m ²	200	Publik
3.	Parkir Mobil	70 Unit		12,5 m ² /unit NAD	12,5 x 70 = 875 m ²	875	Publik
4.	Parkir bus	5 Unit		45 m ² /unit NAD	45 x 5 = 225 m ²	225	Publik
Total Luas						1345 m²	

(Sumber : Analisis Data Pribadi, 2019)

Keterangan:

NAD : *Neufert Architect Data* (Data Arsitek Jilid 1 dan Jilid 2)

NMH : *New Metric Handbook*

AS : Analisis Pribadi

Tabel III-18 Jumlah Luasan Kebutuhan Ruang

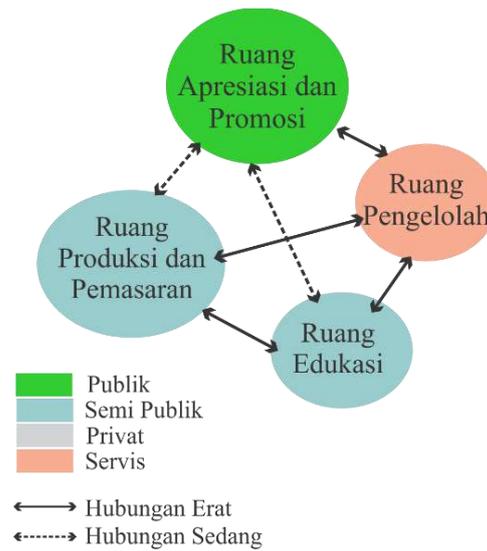
No.	Nama Ruang	Luasan
1.	Ruang Apresiasi dan Promosi	
	Ruang Pameran/Galeri Seni	3.197,9 m ²
	Ruang Pertunjukkan Tertutup	1.693,9 m ²
	Ruang Pertunjukkan Terbuka	2.078,75 m ²
	Total Luas	6.970,55 m²
2.	Ruang Edukasi	
	Ruang Workshop dan Sanggar	864,9 m ²
	Ruang Perpustakaan	380,9 m ²
	Total Luas	1.245,8 m²
3.	Ruang Produksi dan Pemasaran	
	Ruang Produksi dan Pemasaran Karya	850 m ²
	Ruang Foodcourt/Kuliner	734,9 m ²
	Total Luas	1.584,9 m²

4.	Ruang Pengelolah	
	Ruang Pelayanan Administrasi	461, 6 m2
	Ruang Servis	178,5 m2
	Ruang Parkir	1345 m2
	Total Luas	1.967,1 m2
	Total Luas (Ruang 1+Ruang 2+Ruang 3+Ruang 4)	11.768,35 m2

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

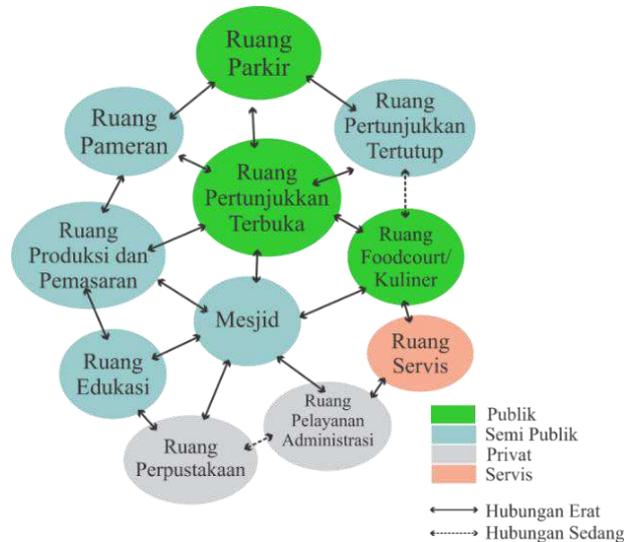
5. Analisa Pola Hubungan Ruang

a) Pola Hubungan Ruang Secara Makro



Gambar III-21 Pola Hubungan Ruang Secara Makro

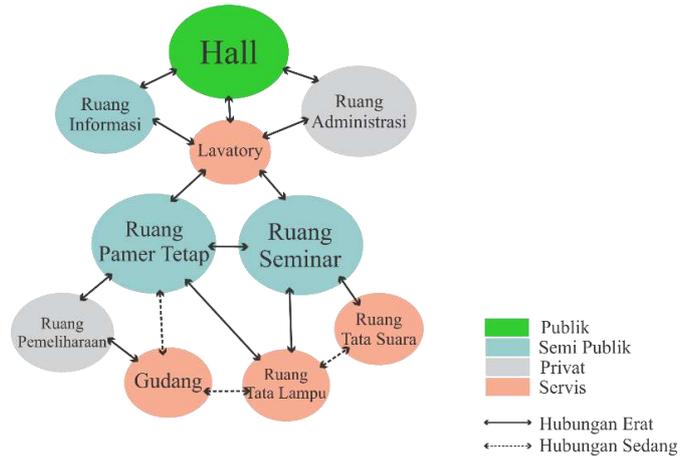
Sumber: Analisis Desain, 2019



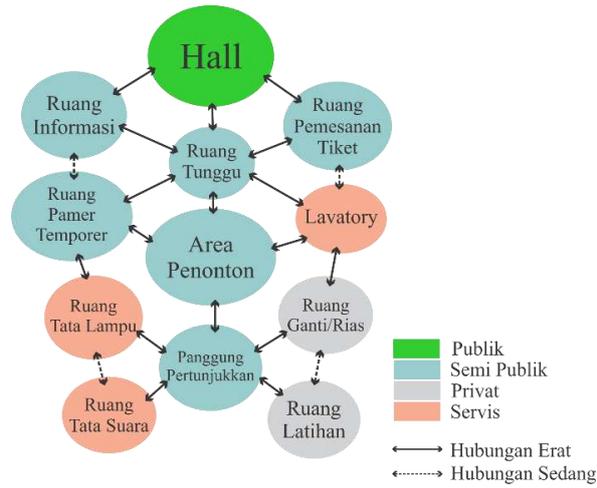
Gambar III-22 Pola Hubungan Ruang Secara Makro

Sumber: Analisis Desain, 2019

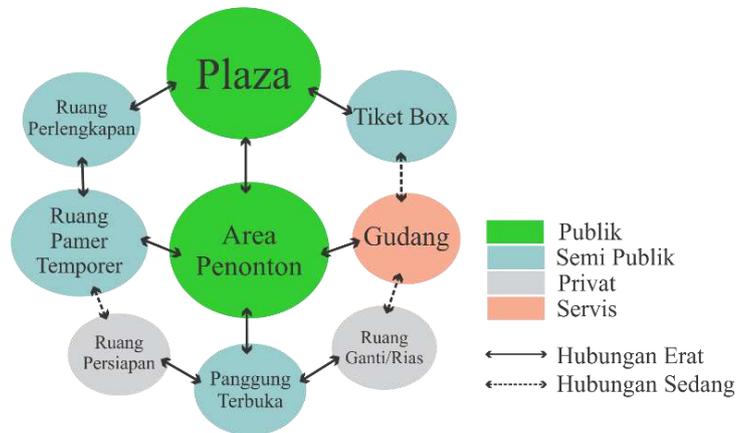
b) Pola Hubungan Ruang Secara Mikro



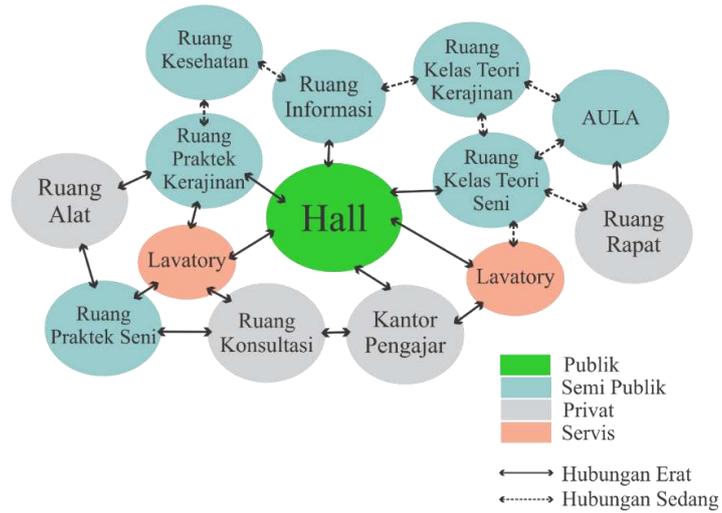
Gambar III-23 Pola Hubungan Ruang Pameran/Galeri Seni
 Sumber: Analisis Desain, 2019



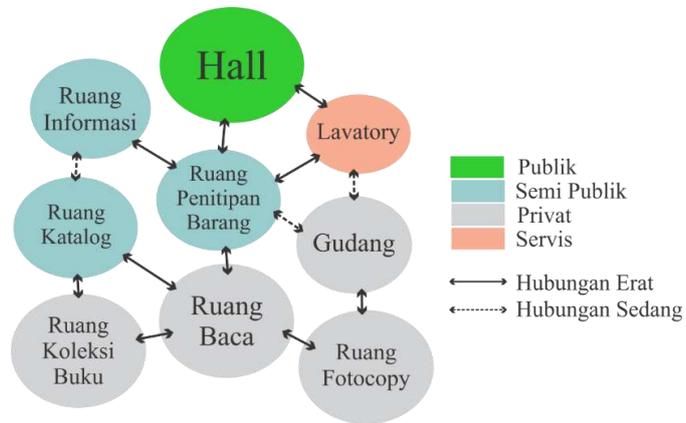
Gambar III-24 Pola Hubungan Ruang Pertunjukan Tertutup
 Sumber: Analisis Desain, 2019



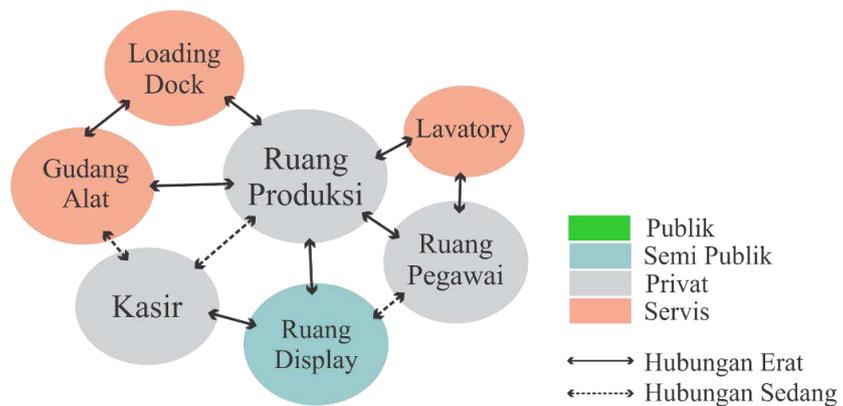
Gambar III-25 Pola Hubungan Ruang Pertunjukan Terbuka
 Sumber: Analisis Desain, 2019



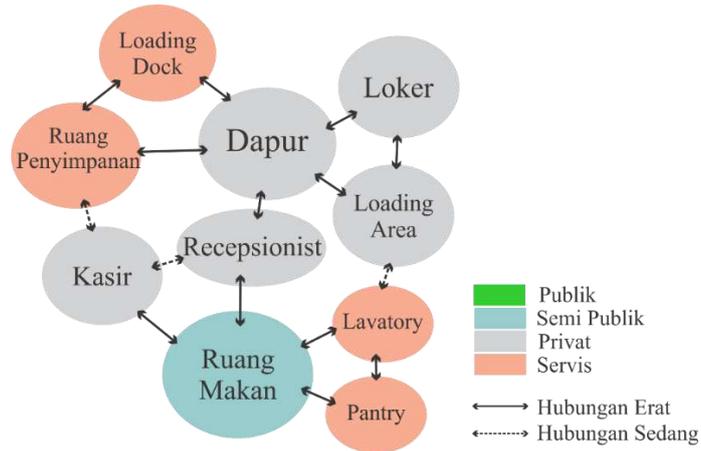
Gambar III-26 Pola Hubungan Ruang Workshop dan Sanggar
 Sumber: Analisis Desain, 2019



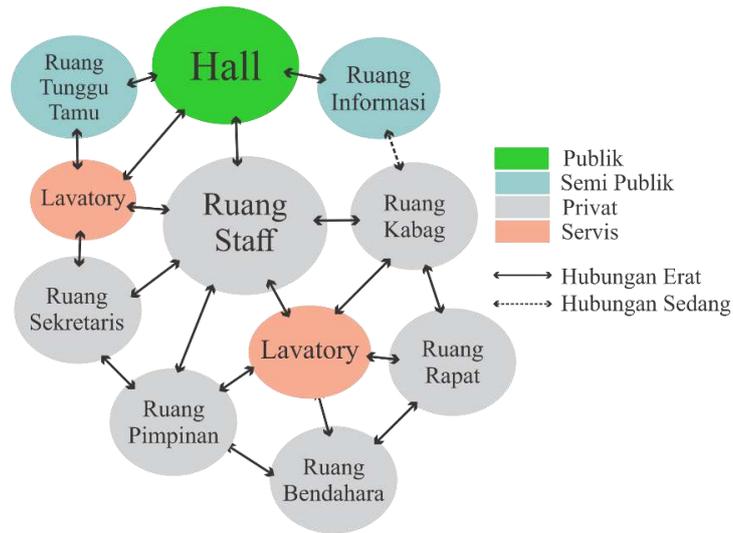
Gambar III-27 Pola Hubungan Ruang Perpustakaan
 Sumber: Analisis Desain, 2019



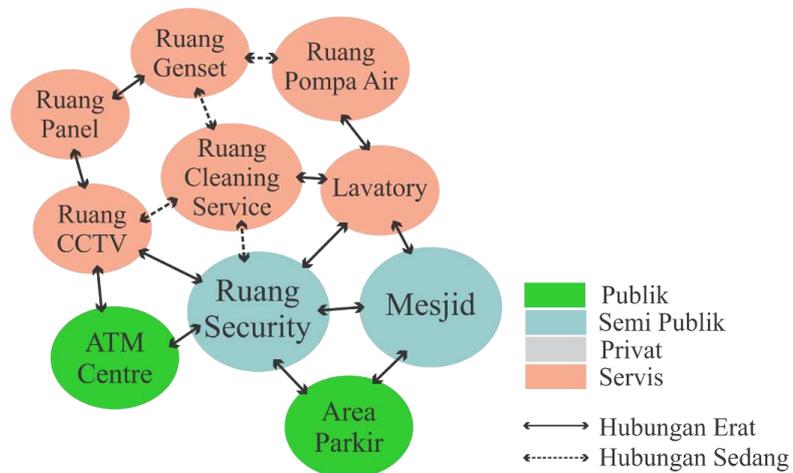
Gambar III-28 Pola Hubungan Ruang Produksi dan Pemasaran Karya
 Sumber: Analisis Desain, 2019



Gambar III-29 Pola Hubungan Ruang Foodcourt
 Sumber: Analisis Desain, 2019



Gambar III-30 Pola Hubungan Ruang Kantor Pengelola
 Sumber: Analisis Desain, 2019



Gambar III-31 Pola Hubungan Ruang Penunjang/Servis
 Sumber: Analisis Desain, 2019

6. Analisa Bentuk

Allah SWT menjadikan manusia di muka bumi sebagai *khalifah* dan ‘*Abd* diperintahkan untuk mengola bumi dan membudidayakan alam secara kreatif. Sebagaimana dalam pandangan Islam, manusia tidak hanya ditempatkan secara simplikatif sebagai bagian dari sistematik dari realitas mikrokosmos. Namun lebih jauh islam menuntut manusia untuk kreatif dalam mengola alam sebagai sumber daya material (Uci Sabusi, Rudi Ahmad Suryadi, 2015:145). Hal ini menjadi perwujudan dari tugas manusia di muka bumi. Manusia sebagai *khalifah dan* ‘Abdullah diberikan kebebasan untuk berkreasi sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-A’raf (7):10 :

وَلَقَدْ مَكَّنَّاكُمْ فِي الْأَرْضِ وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعِيشًا قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya :

“Dan sungguh, Kami telah menempatkan kamu di bumi dan di sana Kami sediakan (sumber) penghidupan untukmu, (tetapi) sedikit sekali kamu bersyukur”.

Pelimpahan karunia Allah yang menciptakan bumi sebagai sumber kehidupan dan tempat singgah manusia, menuntut manusia untuk mengembangkan potensi yang telah dimilikinya. Alam ini diciptakan dengan kesesuaian-kesesuaian yang dapat menjadikan manusia nyaman dalam keberlangsungan hidup. Dia menciptakan kesemuanya sesuai untuk pertumbuhan dan perkembangan hidup manusianya. Dari hal ini manusia kemudian dianugerahkan kemampuan atau potensi untuk “menundukkan alam. Demikianlah sesungguhnya pandangan Islam seperti yang dijelaskan dalam ayat ini. Dimana selalu menghubungkan semua perincian dari wujud terkecil sekalipun. Allah menciptakan alam raya dan manusia menjadikan alam raya memungkinkan manusia dapat berkembang biak. Allah pun memberikan potensi dalam diri manusia untuk menjadikannya mampu mengenal sebagian hukum-hukum alam dan menggunakannya untuk memenuhi segala hajat mereka (Quraish Shihab, 2009:24).

Analisa bentuk bertujuan untuk mendapatkan bentuk yang paling tepat untuk perancangan Kawasan Seni dan Budaya di Kabupaten Majene. Dalam

menganalisis konsep bentuk Kawasan Seni dan Budaya dibatasi dalam beberapa dasar pertimbangan, yaitu:

a. Prinsip Dasar Islam

Tampilan Kawasan maupun bangunan mampu menunjukkan bangunan yang islami dan indah, konsep bentuk dapat mendukung interaksi sosial dan sebisa mungkin bentuk bangunan yang ditunjukkan dapat memberikan kesan berdakwah serta tidak menghasilkan bentuk seperti symbol yang bertentangan dengan syariat islam.

b. Prinsip Dasar Arsitektur

Tampilan Kawasan semaksimal mungkin dapat mengadopsi prinsip dasar arsitektur, yaitu keseimbangan, irama, vocal point, skala dan kesatuan

c. Kesesuaian Analisa Tapak

Tampilan Kawasan atau bentuk bangunan mengadopsi dari hasil analisa tapak yang telah dilakukan.

d. Fungsi Bangunan

Bentuk harus sesuai dan memiliki kaitan dengan fungsi bangunan, agar dapat memiliki ciri khas terhadap fungsi bangunan tersebut.

e. Menerapkan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

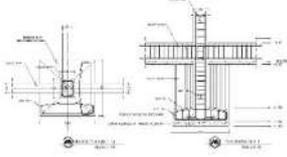
Dalam mengolah bentuk bangunan harus sesuai dengan prinsip dan kriteria pendekatan perancangan yang digunakan yaitu Arsitektur Neo-Vernakular.

7. Analisa Pendukung dan Kelengkapan Bangunan

a. Sistem Struktur

Sistem struktur yang cukup baik digunakan bangunan pada area kawasan seni budaya ini adalah sebagai berikut :

Tabel III-19 Analisa Pendukung Pendukung dan Kelengkapan Bangunan

Jenis Strktur	Struktur terpilih	Pertimbangan pemilihan
<i>Sub structure</i>	Pondasi Poer plat 	karena diperuntukkan untuk bangunan bertingkat 1-3 lantai dan memiliki daya dukung tanah yang baik sehingga mendukung untuk ditrapkan pondasi poer

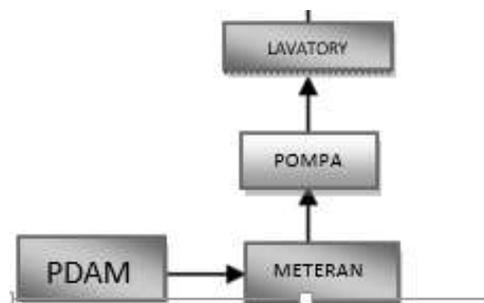
		plat yang dimana pondasi ini terbuat dari beton bertulang.
<i>Middle structure</i>	<p>Balok beton bertulang</p>	Penggunaan balok beton bertulang dikarenakan struktur ini memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan sifat bahan yang bersangkutan
<i>Up structure</i>	<p>Struktur atap baja ringan</p>	Penggunaan struktur baja ringan karena struktur ini memiliki banyak kelebihan misalnya memudahkan, kuat, tahan lama mudah dibentuk, dll

(Sumber : Analisis Desain, 2019)

b. Sistem Utilitas

1) Air Bersih

Air bersih dalam perancangan kawasan seni budaya menggunakan air PDAM sebagai distribusi air bersih utama. Sistem sanitasi yang akan digunakan merupakan sistem up feed dimana air diambil dari sumber air tanah yang langsung dipompa ke atas untuk kemudian didistribusikan.



Gambar III-32 Sistem Distribusi Air Bersih
(Sumber: Analisis Desain, 2019)

2) Air Kotor

Setiap disposal yang dihasilkan dari bangunan akan di alirkan ke bioseptic dan diolah kemudian air buangan dari bioseptic lalu di alirkan ke sumur resapan. Sedangkan untuk air hujan akan ditampung di bak penampungan yang kemudian digunakan untuk menyiram tanaman.



Gambar III-33 Sistem Distribusi Air Kotor
(Sumber: Analisis Desain, 2019)

3) Sistem penanggulangan Kebakaran

Untuk menanggulangi bahaya kebakaran yang dapat terjadi , kawasan seni budaya ini dilengkapi dengan smoke detector, sprinkler, hidrant, fire shutter system dan juga jalur evakuasi. Untuk penanggulangan kebakaran akan dilakukan beberapa perlakuan diantaranya:

- a) Menempatkan *sprinkler* di tiap lantai dengan jarak minimum 4m – 6m.
- b) Menempatkan *hydrant box* di tiap lantai dengan jarak 25m – 30m.
- c) Menempatkan APAR (*Fire extinguisher*) di tiap lantai dengan jarak 15m atau ditentukan oleh ahli K3.
- d) Menempatkan tangga darurat dengan jarak maksimal 25m dengan lebar tangga 1,2m.
- e) Menggunakan pintu kebakaran pada pintu menuju tangga darurat.
- f) Di lantai maupun di langit-langit ruang akan ditempel stiker yang menyala dalam gelap yang berfungsi sebagai penunjuk arah jalan ke luar.
- g) *Hydrant pilar* akan di tempatkan di dalam kawasan siteplan dengan jarak 30m – 50m.

4) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan pada kawasan ini menggunakan system pencahayaan alami dan buatan yang dimana pada system pencahayaan alami akan diterapkan pembayangan

untuk menjaga agar sinar matahari langsung tidak masuk ke dalam ruangan melalui bukaan, Pengaturan letak dan dimensi bukaan agar cahaya matahari dapat dimanfaatkan dengan baik dan Pemilihan warna dan tekstur permukaan dalam dan luar ruangan untuk memperoleh pemantulan yang baik sehingga lebih efisien dan tidak menyilaukan mata. Sedangkan pada system pencahayaan buatan akan diterapkan penggunaan lampu hemat energi dapat seperti LED dapat menghemat pemakaian energi listrik hingga 90 persen serta daya tahan yang lama.

5) Listrik

Sumber listrik yaitu berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara). Akan diretribusi pada tiang-tiap bangunan yang memiliki ruang panel tersendiri.

6) Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan pada kawasan ini menggunakan system penghawaan alami dan buatan yang dimana pada system penghawaan alami akan diterapkan bukaan yang dapat terbuka dan tertutup sesuai kebutuhan dapat berupa pintu maupun jendela, bukaan ini sebagai sirkulasi terbesar udara yang masuk dan keluar, Penerapan sistem cross ventilation agar sirkulasi udara dapat berjalan terus-menerus sehingga udara kotor atau polusi di dalam ruangan dapat terbawa keluar bersama angin. Sedangkan pada penghawaan buatan akan mengorientasikan bangunan ke arah utara dan selatan agar memanfaatkan angin sejuk dari arah utara dan selatan, serta mereduksi sinar panas matahari dari arah timur dan barat, memprioritaskan ruang-ruang yang membutuhkan AC.

7) Sistem Area Parkir

Dalam perancangan kawasan seni budaya ini memerlukan area parkir untuk menampung seluruh kendaraan yang ada. Konsep penataan area parkir dibedakan antara kendaraan roda dua dan kendaraan roda empat, menggunakan pepohonan sebagai penunjuk

jalan dan penempatan vegetasi sebagai peneduh serta pemecah kebisingan.

8) Sistem Jaringan Sampah

Perlu diadakan fasilitas yang dapat mendukung pengelolaan sampah agar mempermudah proses daur ulang. Sistem jaringan sampah pada area kawasan juga diterapkan dengan mengadakan tempat sampah di beberapa titik yang sudah dibedakan berdasarkan jenis sampah tersebut sehingga jenis sampah tidak tercampur dan mempermudah proses daur ulang.

c. Bahan material lansekap

1) Material keras

Pada jalur diterapkan sistem koridor hijau selain sebagai petunjuk jalan juga sebagai peneduh. Menempatkan tempat duduk di beberapa titik disepanjang koridor. Pada jalur sirkulasi juga akan dilakukan perkerasan. Meletakkan tempat sampah dan mini gazebo di beberapa titik area kawasan seni budaya.

2) Material lunak

Menerapkan vegetasi dan rumput taman di sekeliling area. Menggunakan pohon palem sebagai peneduh pada kampung binaan pemulung. Pohon palem ini dapat menyelaraskan taman dengan bangunan, dapat menyerap polusi udara dan mampu meningkatkan nilai estetika bangunan. Menambahkan penerapan tanaman hias pada kawasan untuk menambah nilai estetika pada kawasan. Menggunakan pohon juga sebagai pemecah kebisingan dalam tapak.

BAB IV TINJAUAN KHUSUS

A. Gagasan Olah Tapak

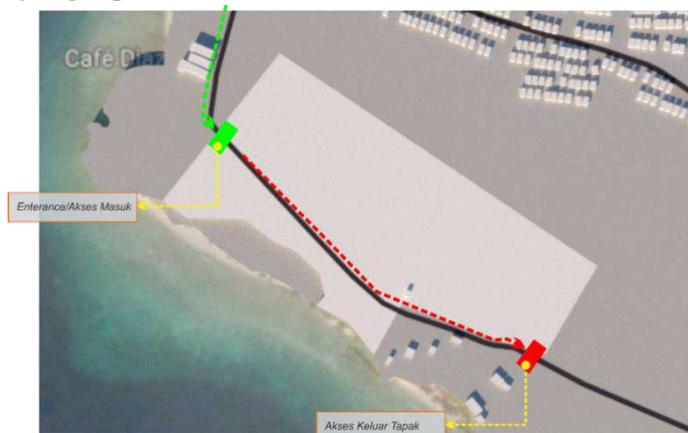
Lokasi tapak terletak di Dusun Pangale, Kelurahan Baurung, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat. Luas lahan \pm 9 Ha yang akan dijadikan Kawasan Seni dan Budaya di Kabupaten Majene.



Gambar IV-1 Pola Hubungan Ruang dan Tapak Pada Kawasan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

1. Penempatan Aksesibilitas

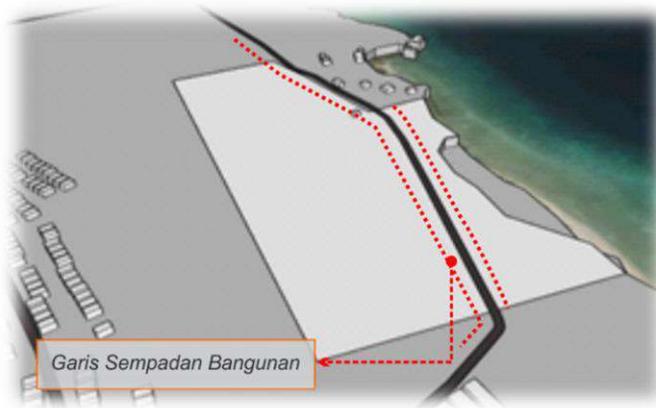
Menentukan penempatan akses masuk guna mendapatkan titik akses *entrance* yang tepat.



Gambar IV-2 Penempatan Entrance dan Akses Keluar Tapak
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

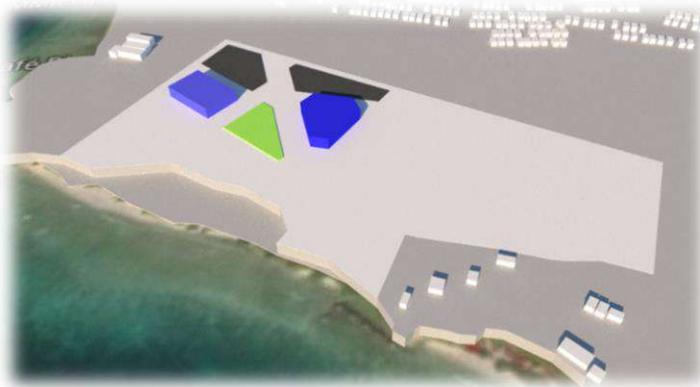
2. Penempatan Bangunan

Gaya Sempadan yang ada pada tapak dapat digunakan sebagai elemen pendukung kawasan yang sesuai dengan peraturan fungsi lahan sempadan yang berlaku.



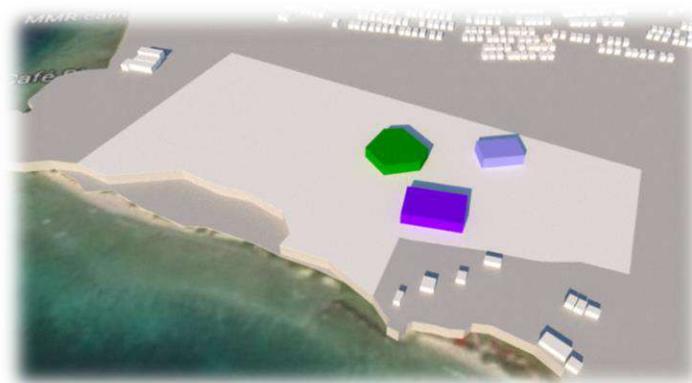
Gambar IV-3 Sempadan pada Tapak
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Sempadan jalan dapat digunakan sebagai jalur untuk pejalan kaki (pedestrian), dapat juga digunakan sebagai area terbuka atau plaza.



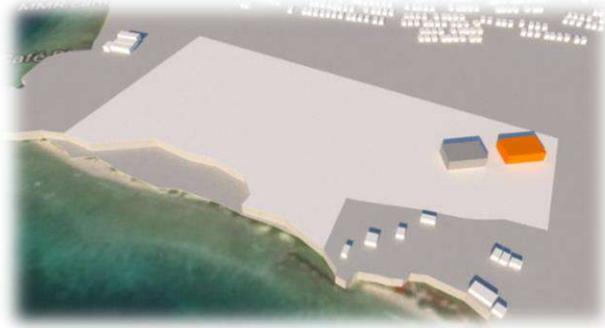
Gambar IV-4 Penempatan Ruang Apresiasi dan Promosi
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Penempatan amphiteater, gedung pertunjukan, dan galeri seni diletakkan berdekatan dengan entrance dan parkir agar kesan pertama pada saat memasuki tapak menunjukkan area Kawasan seni dan budaya.



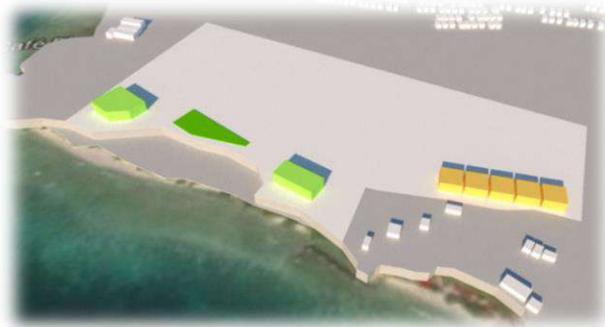
Gambar IV-5 Area kebutuhan Ruang Edukasi
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Selanjutnya penempatan bangunan di tengah Kawasan yang bersifat mudah dijangkau oleh seluruh arah tapak. Masjid, workshop dan sanggar, serta perpustakaan merupakan jenis bangunan yang menjadi kebutuhan penunjang utama.



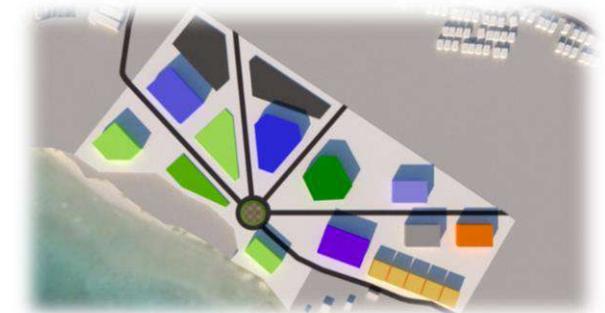
Gambar IV-6 Area kebutuhan servis
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Penempatan area servis dan pengelola di bagian belakang tapak sebagai area yang tidak umum dan mempunyai privasi.



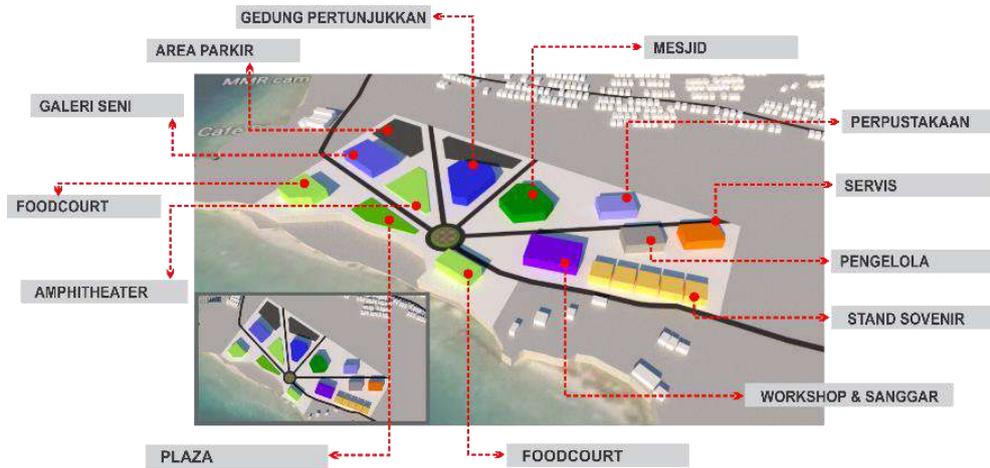
Gambar IV-7 Area Produksi dan Pemasaran
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Selanjutnya menempatkan stand souvenir, foodcourt, dan plaza di sepanjang jalan serta di area depan kawasan yang terhubung langsung dengan view pantai.



Gambar IV-8 Organisasi Ruang
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Penempatan bangunan tersebut membentuk sebuah pola radial yang terpusat pada satu titik yang dapat menjadi sebuah landmark utama kawasan.

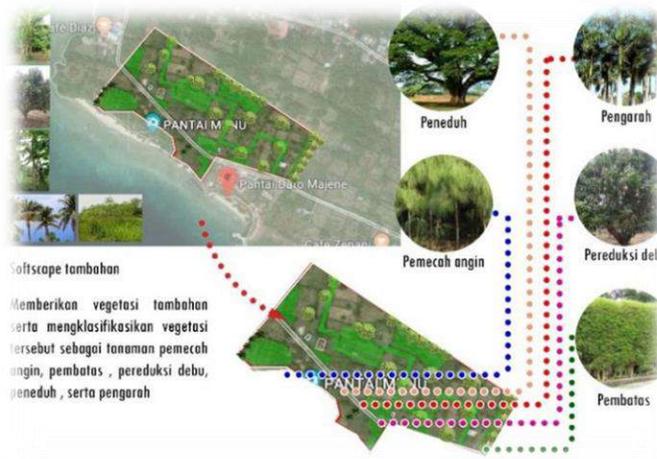


Gambar IV-9 Penempatan Bangunan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

3. Elemen Pendukung Kawasan

a. Vegetasi

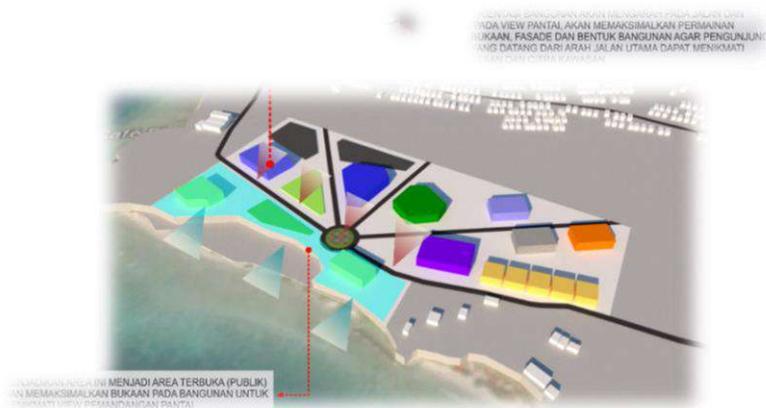
Terdapat beberapa vegetasi yang baik pada tapak yang dapat dipertahankan seperti pohon magga dan beberapa tanaman berpotensi lainnya. Selanjutnya menambahkan beberapa vegetasi yang diperlukan guna mendapatkan keadaan Kawasan yang baik dan sesuai.



Gambar IV-10 Vegetasi tambahan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

b. Orientasi View

Eksisting orientasi view akan dimanfaatkan untuk mendapatkan orientasi bangunan, bukaan bangunan dan penempatan bangunan.



Gambar IV-11 Orientasi View Kawasan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Berdasarkan kondisi orientasi view, maka beberapa bangunan sebagai fungsi utama kawasan akan diletakkan dekat jalan utama, orientasi dari bangunan ini menghadap ke arah jalan dan pantai, sehingga pada bangunan ini akan memaksimalkan bukaan untuk menikmati view pantai. Sebagai view dari jalan ke arah bangunan, maka bangunan akan menonjolkan bentuk arsitektural sehingga pengunjung yang masuk dalam kawasan dapat menikmati kesan dan citra kawasan. Dan view area yang berhadapan langsung dengan pantai dijadikan sebagai ruang terbuka publik agar pengunjung kawasan yang pada fungsi area seperti foodcourt dan pantai dapat menikmati pemandangan pantai.

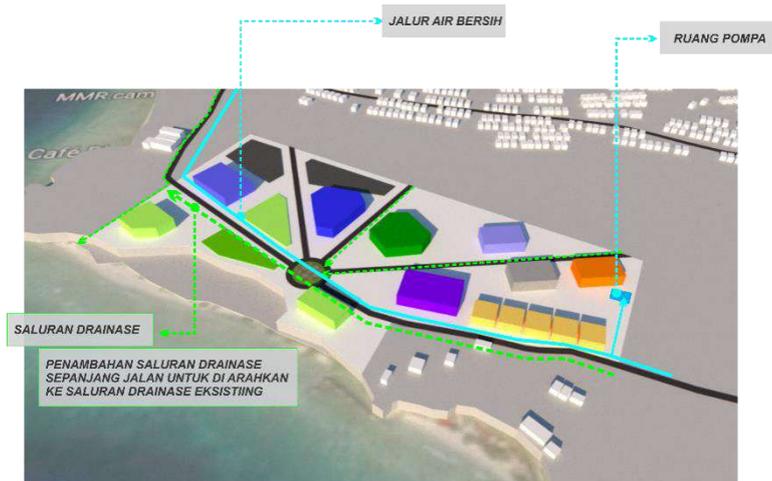
c. Kebisingan

Untuk mereduksi kebisingan maka ditambahkan beberapa pohon untuk mereduksi kebisingan yang masuk dalam bangunan.



Gambar IV-12 Tanggapan Kebisingan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

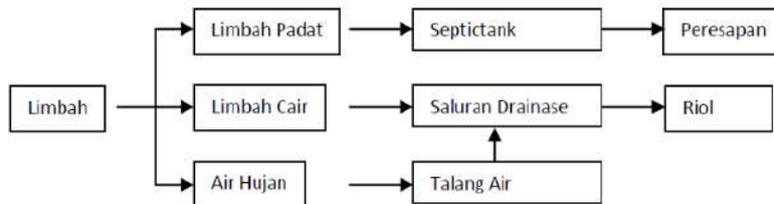
d. Utilitas



Gambar IV-13 Tanggapan Utilitas
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

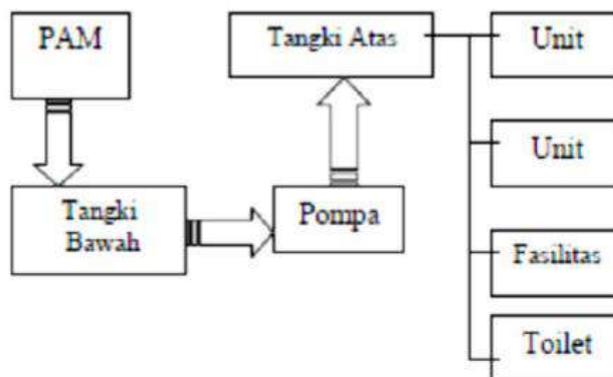
1) Sistem Jaringan Air Kotor

Berikut merupakan skema jaringan air kotor yang ada pada kawasan yang berasal dari bangunan dan beberapa elemen lainnya yang terdapat pada kawasan.



Gambar IV-14 Vegetasi tambahan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

2) Sistem Jaringan Air Bersih



Gambar IV-15 Vegetasi tambahan
(Sumber: Analisa Desain, 2019)

Dari hasil pengolahan tapak tersebut menghasilkan bentuk kawasan yaitu kawasan apresiasi dan promosi, area edukasi, area produk dan pemasaran, dan area servis.



Gambar IV-16 kelompok area tapak
(Sumber: Olah Desain, 2019)

Dari hasil Pengelompokan zona kawasan di atas secara tidak langsung membentuk sebuah zonasi kawasan yaitu kawasan publik, semi publik, dan privat.

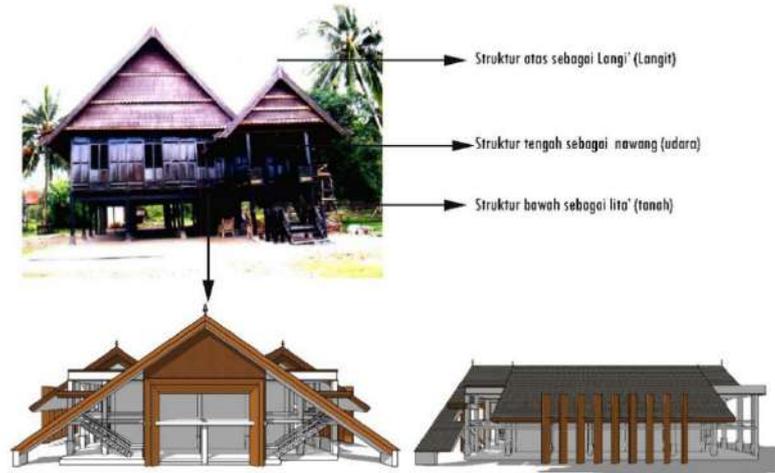


Gambar IV-17 Penzoningan
(Sumber: Olah Desain, 2019)

4. Konsep Bentuk Bangunan

Konep bentuk bangunan menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular dengan menerapkan anatomi bentuk rumah panggung boyang mandar (rumah tradisional mandar).

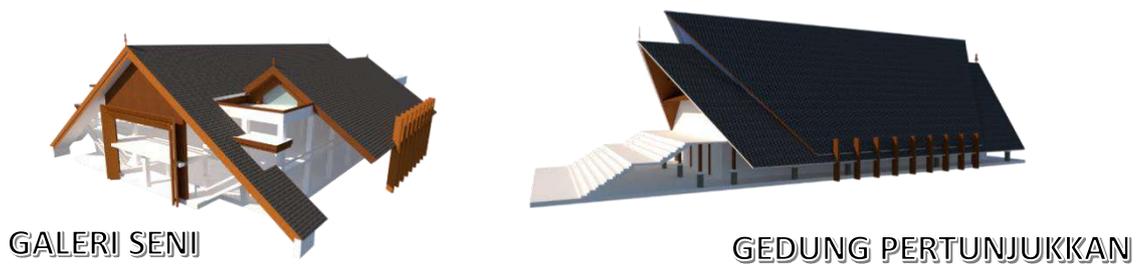
Menggunakan anatomi bentuk rumah adat mandar, serta kosmologi alam semesta



Gambar IV-18 Konsep bentuk
(Sumber: Olah Desain, 2019)



Gambar IV-19 Konsep bentuk
(Sumber: Olah Desain, 2019)



Gambar IV-20 Konsep Bentuk
(Sumber: Olah Desain, 2019)

Konsep bentuk bangunan tersebut mewakili konsep bentuk bangunan yang lain yang terdapat pada kawasan.

Dari hasil tersebut, diperoleh gagasan site plan sebagai berikut:

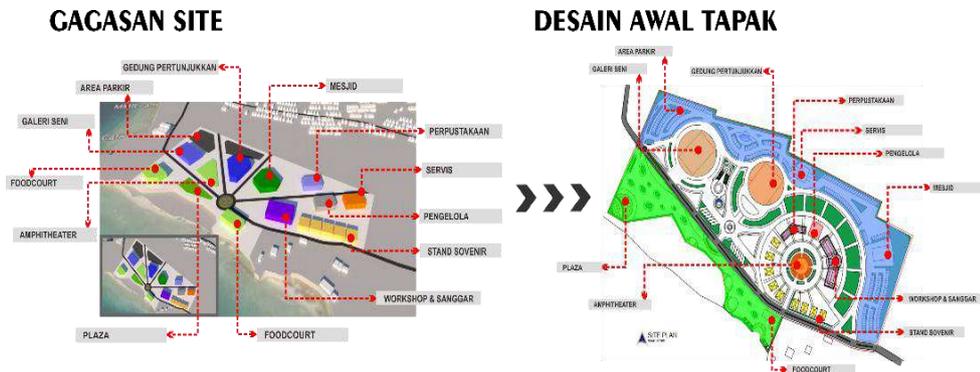


Gambar IV-21 Gagasan Site Plan
(Sumber: Olah Desain, 2019)

BAB V TRANSFORMASI DESAIN

A. Transformasi Tapak

Dalam mengolah tapak perlu mempertimbangkan keadaan tapak dan fungsi bangunan. Berikut adalah proses transformasi tapak dari analisis yang dilakukan di awal hingga akhir dan menghasilkan sebuah hasil desain tapak. Pada analisis awal terhadap kondisi sekitar tapak dan mengetahui potensi bangunan-bangunan yang telah ada. Sehingga dapat dilihat kembali seperti fungsi awalnya sebagai Kawasan Seni dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular di Majene. Setelah melalui proses desain tapak, dengan menambahkan beberapa pertimbangan maka didapat hasil eksplorasi gagasan perancangan pada tapak adalah sebagai berikut:



Gambar V-1 Desain awal tapak
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses asistensi dan evaluasi dengan dosen pembimbing, maka didapatkan desain yang tepat dengan beberapa pertimbangan, yakni:



Gambar V-2 Desain Akhir Pengolahan Tapak
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

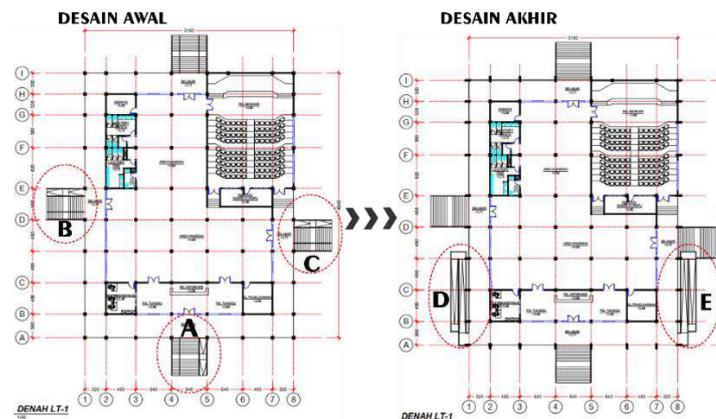
Desain akhir tapak diperoleh setelah terjadi beberapa perubahan dari desain awal diantaranya pemindahan beberapa fungsi bangunan seperti masjid, toko souvenir, foodcourt dengan pertimbangan pencapaian dan visual kawasan, pemindahan beberapa parkir ke belakang area tapak dengan pertimbangan visual terhadap bangunan di dalam kawasan, pengurangan beberapa ruang parkir yang dijadikan sebagai ruang terbuka hijau, pemindahan parkir sepeda ke titik yang mudah dicapai dari segala arah, penambahan *sculpture* sebagai landmark dalam kawasan, serta penambahan kolam air mancur di plaza.

B. Transformasi Layout Ruang

Perubahan pada layout ruang terjadi karena untuk memaksimalkan sirkulasi dalam bangunan serta untuk mendapatkan pola ruang yang lebih efisien dalam bangunan. Pola layout ruang mengalami beberapa perubahan berdasarkan pertimbangan hasil evaluasi dan eksplorasi gagasan, transformasi tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Galeri Seni

Adapun proses perubahan pada layout ruang bangunan utama Galeri Seni yang tidak direncanakan pada program ruang dan bubble diagram yaitu:

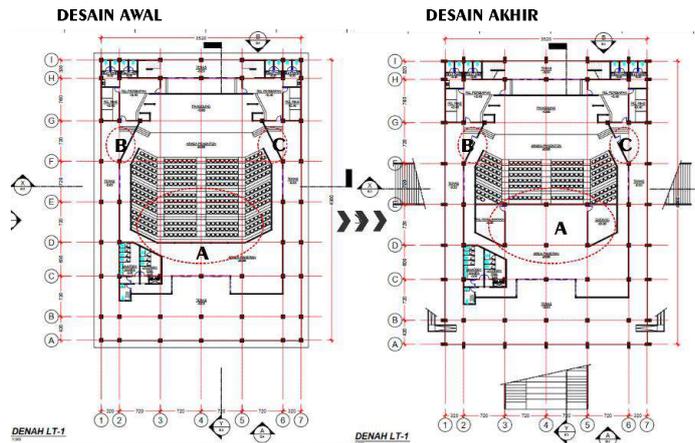


Gambar V-3 Transformasi Denah Lantai 1 Galeri Seni
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses asistensi dan evaluasi dengan dosen pembimbing, maka didapatkan desain yang tepat dengan perubahan yang terjadi dari desain sebelumnya yakni pada bagian A, B dan C yang sebelumnya terdapat ramp untuk naik ke lantai 1 bangunan kemudian dipindahkan ke bagian D dan E di bagian sudut bangunan.

2. Gedung Pertunjukan

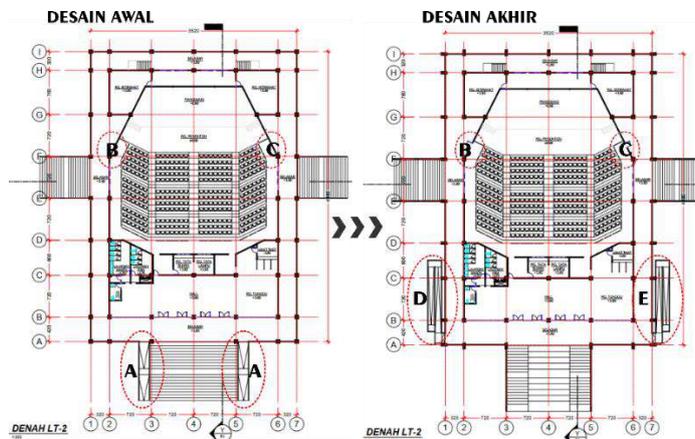
a. Denah lantai 1



Gambar V-4 Transformasi Denah Lantai 1 Gedung Pertunjukan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses asistensi dan evaluasi dengan dosen pembimbing, maka didapatkan desain yang tepat dengan perubahan yang terjadi dari desain sebelumnya yakni pada bagian A are area spektator tidak terdapat ruangan di bawahnya selanjutnya ditambahkan sebagai perluasan juga dari ruang pameran. Pada bagian B dan C sebelumnya tidak terdapat pintu darurat dengan maksud sirkulasi dan pencapaian ditambahkan pintu darurat pada bagian tersebut.

b. Denah lantai 2



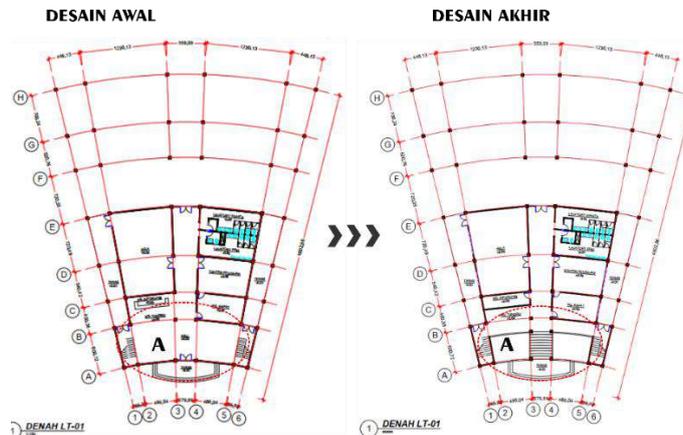
Gambar V-5 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Pertunjukan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses asistensi dan evaluasi dengan dosen pembimbing, maka didapatkan desain yang tepat dengan perubahan yang terjadi dari desain sebelumnya yakni pada bagian A yang

sebelumnya terdapat ramp untuk naik ke lantai 2 bangunan kemudian dipindahkan ke bagian D dan E di bagian sudut bangunan. Pada bagian B dan C sebelumnya tidak terdapat pintu darurat dengan maksud sirkulasi dan pencapaian ditambahkan pintu darurat pada bagian tersebut.

3. Gedung Workshop dan Sanggar

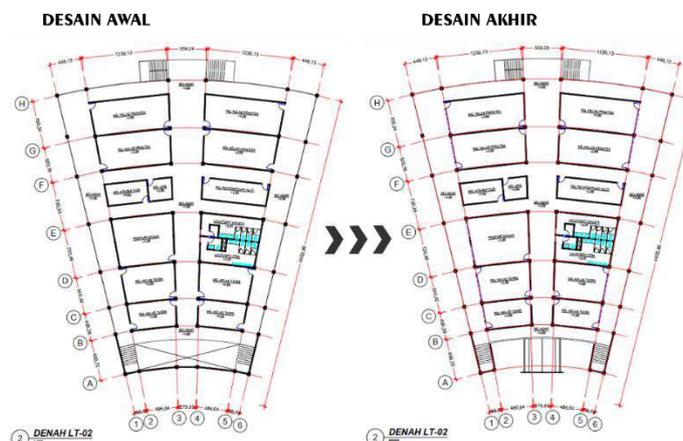
a. Denah Lantai 1



Gambar V-6 Transformasi Denah Lantai 1 Gedung Workshop dan Sanggar
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Transformasi yang terjadi merupakan hasil evaluasi dan eksplorasi desain dengan perubahan yang terjadi yakni perubahan pada bagian A yang sebelumnya di buat tertutup dengan ruang hall di dalamnya kemudian dibuat terbuka dengan penambahan kolam air.

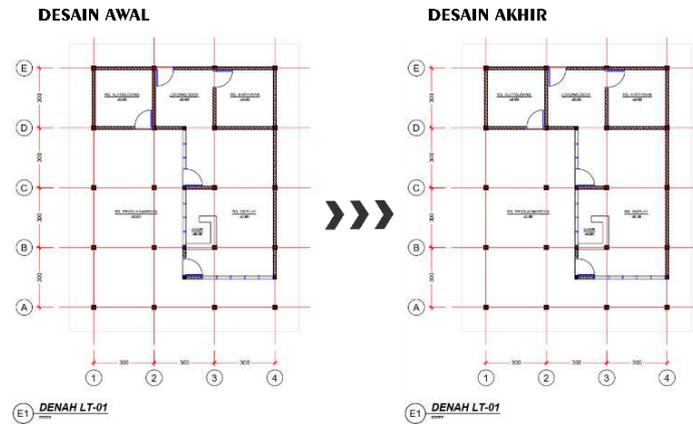
b. Denah Lantai 2



Gambar V-7 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Workshop dan Sanggar
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Pada denah lantai 2 tidak ada perubahan dari desain awal ke desain akhir. Hanya pada tahap awal eksplorasi desain ada penambahan ruang perpustakaan yang sebelumnya untuk gedung workshop dan sanggar yang sebelumnya direncanakan membuat bangunan tersendiri untuk fungsi tersebut.

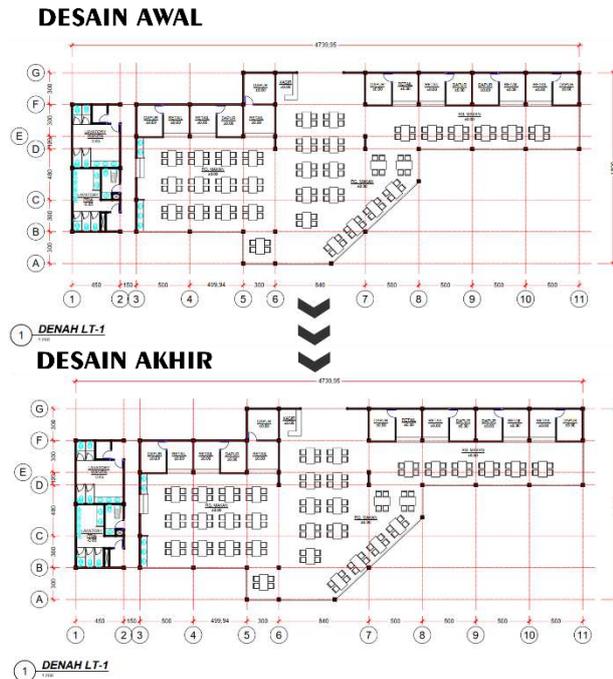
4. Ruang Produksi dan Pemasaran Karya (Toko Soevenir)



Gambar V-8 Transformasi Denah Lantai 1 Toko Soevenir
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi tidak ada perubahan dari desain awal sampai pada desain akhir

5. Foodcourt / Kuliner

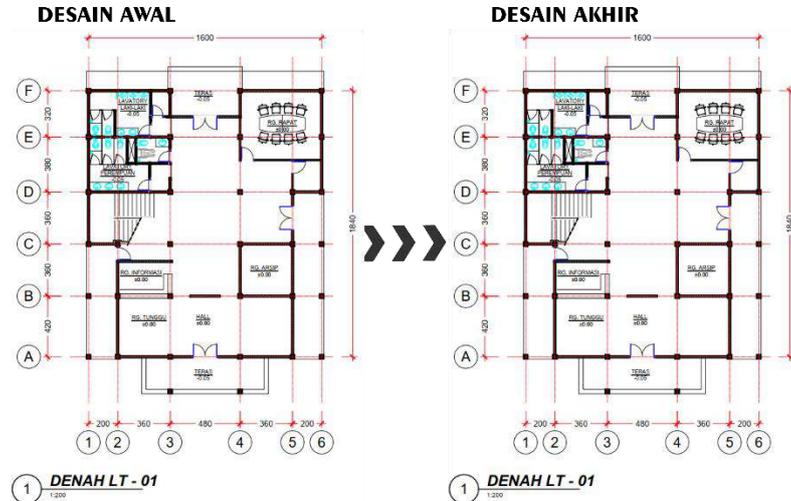


Gambar V-9 Transformasi Denah Lantai 1 Foodcourt
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi tidak ada perubahan dari desain awal sampai pada desain akhir.

6. Gedung Pengelola

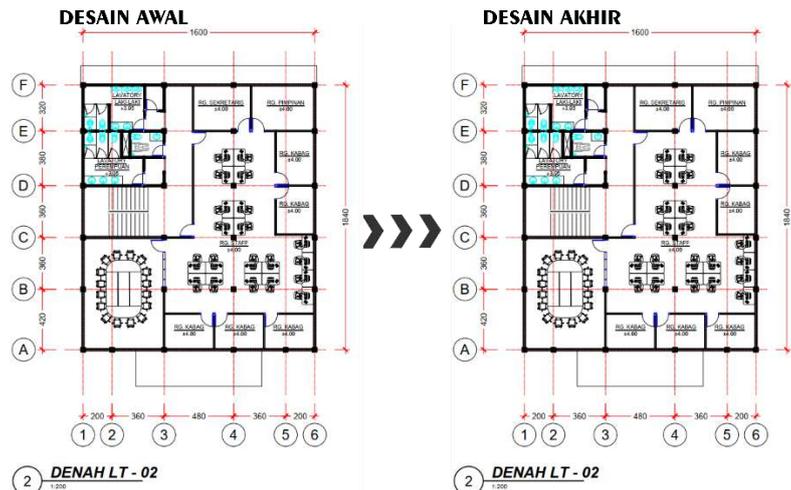
a. Denah Lantai 1



Gambar V-10 Transformasi Denah Lantai 1 Gedung Pengelola
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi tidak ada perubahan dari desain awal sampai pada desain akhir.

b. Denah Lantai 2

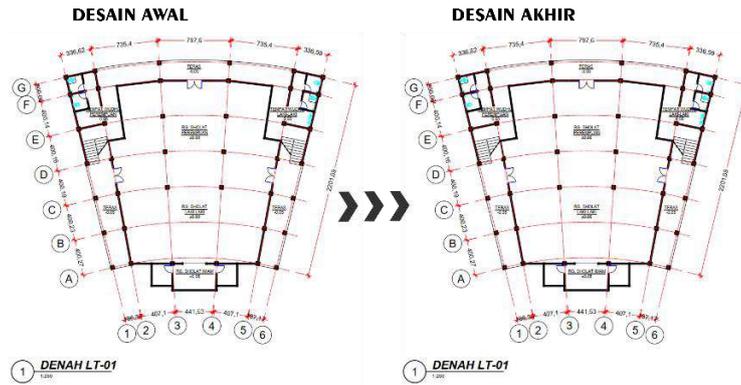


Gambar V-11 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Pengelola
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi tidak ada perubahan dari desain awal sampai pada desain akhir.

7. Masjid

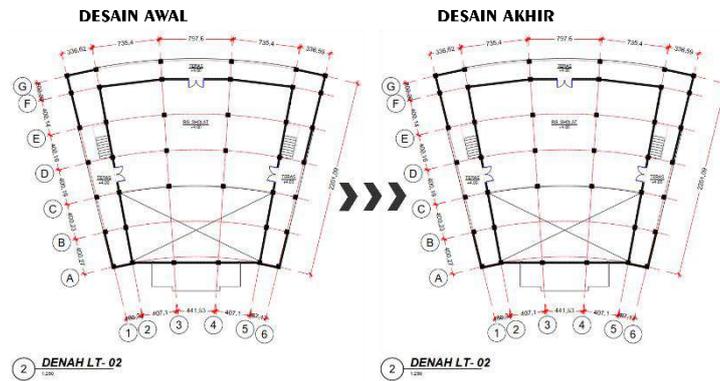
a. Denah Lantai 1



Gambar V-12 Transformasi Denah Lantai 1 Masjid
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi tidak ada perubahan dari desain awal sampai pada desain akhir.

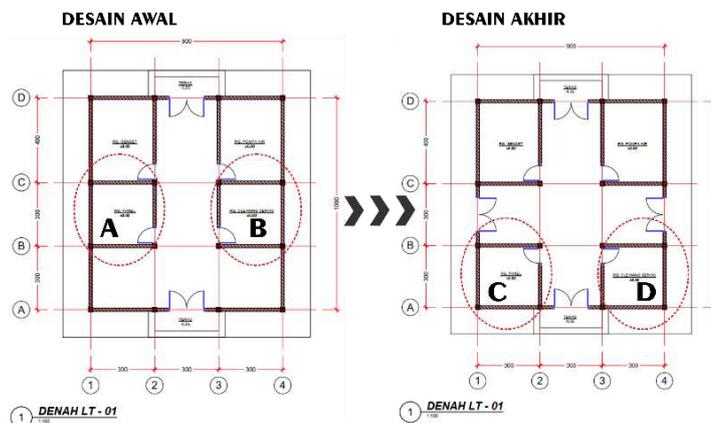
b. Denah Lantai 2



Gambar V-13 Transformasi Denah Lantai 2 Gedung Pengelola
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi tidak ada perubahan dari desain awal sampai pada desain akhir.

8. Service



Gambar V-14 Transformasi Denah Lantai 1 Service
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Setelah melalui proses eksplorasi desain dan evaluasi terdapat beberapa perubahan yakni sebelumnya ruang panel ditempatkan pada bagian A kemudian dipindahkan ke bagian C, sama halnya dengan ruang cleaning servis yang sebelumnya diletakkan di bagian B kemudian dipindahkan ke bagian D, dengan maksud untuk memaksimalkan sirkulasi.

C. Perubahan Nilai Akhir Luasan Ruang

1. Ruang Pameran / Galeri Seni

Tabel V-1 Total Besaran Ruang Pameran atau Galeri Seni

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m2)	Luas Akhir(m2)
1.	Hall	260	75
2.	Ruang Informasi	9	9,70
3.	Ruang Pamer tetap	2600	483
4.	Ruang Pemeliharaan	16	20
5.	R. Seminar	260	225
6.	R. Tata Lampu	9	10
7.	R. Tata Suara	9	10
8.	Ruang Administrasi	9	20
9.	Gudang/ Penyimpanan	9	13
10.	Lavatory	21,97	48
Total Luasan Awal		3.197,9 m2	
Total Luasan Akhir		913,70 m2	

(Sumber : Olah Data, 2020)

2. Ruang pementasan tertutup

Tabel V-2 Total Besaran Ruang Gedung Pertunjukkan

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m2)	Luas Akhir (m2)
1.	Hall	260	200
2.	R. Pemesanan Tiket	6	35
3.	Ruang Tunggu	10	50
4.	Ruang Pamer temporer	585	120
5.	Panggung	150	110
6.	Area penonton	585	685
7.	R. Latihan	30	70
8.	R. Ganti/R. Rias	24	35
9.	R. Tata Lampu	9	12
10.	R. Tata Suara	9	12
11.	Lavatory	43,94	150
Total Luasan Awal		1.693,9 m2	
Total Luasan Akhir		1.479 m2	

(Sumber : Olah Data, 2020)

3. Ruang Pementasan Terbuka

Tabel V-3 Total Besaran Ruang Pementasan Terbuka

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Plaza	750	750
2.	Ruang Pamer temporer	910	910
2.	R. Operator, R. Perlengkapan teknis	9	12
3.	Gudang/ R. Penyimpanan	9	9
4.	Tiket box	6	6
5.	Panggung terbuka	56,25	56,25
6.	Area penonton	292,5	292,5
7.	R. Persiapan pemain	30	30
8.	R. Ganti/R. Rias	16	16
Total Luasan Awal		2.078,75 m ²	
Total Luasan Akhir		2.081,45 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

4. Ruang Workshop dan Sanggar

Tabel V-4 Total Besaran Ruang Workshop dan Sanggar

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Hall	78	83
2.	R. Tunggu	10	13
3.	R. Informasi seni dan kerajinan	9	13
4.	R. Konsultasi seni dan budaya	9	43
5.	Kantor pengajar	39	37
6.	R. kelas teori seni	78	75
7.	R. kelas teori kerajinan	78	75
9.	R. Praktek seni	117	135
10.	R. Praktek Kerajinan	78	135
11.	Ruang alat	20	70
12.	Aula	260	96
13.	R. UKS	13	30
14.	R. Rapat	20	25
15.	Lavatory	16,9	57
Total Luasan Awal		864,9 m ²	
Total Luasan Akhir		887 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

5. Ruang Produksi dan Pemasaran Karya (Toko Soevenir)

Tabel V-5 Total Besaran Ruang Toko Soevenir

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Bengkel alat/Gudang	9	8
2.	R. Produksi/Kreasi	20	25

3.	Stand-stand penjualan/ R. Display	24	22
4.	Kasir	2	2,5
5.	Loading dock	20	8
6.	Ruang Karyawan	10	8
Total Luasan Awal		850 m ²	
Total Luasan Akhir		73,50 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

6. Ruang Foodcourt/Kuliner

Tabel V-6 Total Besaran Ruang Foodcourt / Kuliner

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Dapur	15,6	48
2.	Retail (10 Buah)	310	35
3.	R. Makan	390	371
4.	Kasir	2	5,3
5.	Lavatory	16,9	71
Total Luasan Awal		734,9 m ²	
Total Luasan Akhir		530,30 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

7. Kantor Pengelola (Ruang Pelayanan Administrasi)

Tabel V-7 Total Besaran Ruang Kantor Pengelola

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Hall	39	33
2.	R. Tunggu/R. Tamud	11,7	14
4.	R. Informasi	9	8
6.	Ruang Pimpinan	15	18
7.	Ruang Sekretaris	7,5	15
8.	Ruang Kabag	37,5	14,8
9.	Ruang Staff	130	90
10.	Ruang Rapat	65	25
11.	Ruang Arsip	11,18	15
12.	Lavatory	12,9	37
Total Luasan Awal		461, 6 m ²	
Total Luasan Akhir		269,8 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

8. Masjid

Tabel V-8 Total Besaran Ruang Masjid

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Denah Lantai 1	101,6	568
2.	Denah Lantai 2	101,6	571
Total Luasan Awal		203,20 m ²	
Total Luasan Akhir		1.139 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

9. Ruang Servis

Tabel V-9 Total Besaran Ruang Servis

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Ruang Genset	9	11
2.	Ruang Pompa Air	9	11
4.	Ruang Panel	9	8
5.	Ruang Monitoring CCTV	9	8
6.	ATM Centre	6	6
7.	Ruang Cleaning Servis	9	8
8.	R. Security	9	9
9.	Toilet Umum	16,9	16,9
Total Luasan Awal		76,9 m ²	
Total Luasan Akhir		47,9 m ²	

(Sumber : Olah Data, 2020)

10. Ruang Parkir

Tabel V-10 Total Besaran Ruang Parkir

No.	Nama Ruang	Luas Awal (m ²)	Luas Akhir (m ²)
1.	Parkir sepeda	45	128
2.	Parkir sepeda motor	200	1010
3.	Parkir Mobil	875	6957
4.	Parkir bus	225	128
Total Luasan Awal		1345 m ²	
Total Luasan Akhir		8223 m ²	

(Sumber : Olah Data 2020)

Tabel diatas berisi data besaran dari luas ruang yang direncanakan menjadi luas yang dirancang. Ada berbagai hal yang menyebabkan perubahan besaran ruang yang dirancang yaitu, Penyesuaian bentuk bangunan terhadap tata ruang, Penataan kembali *layout* ruang yang lebih efektif dengan berbagai pertimbangan terutama sirkulasi dan mengikuti pendekatan bentuk denah.

Dari perubahan luas tersebut maka dapat diketahui deviasi kebutuhan ruang sebagai berikut:

Luas Awal = 11.768,35 m²

Luas Akhir = 15.644,65 m²

Persentase deviasi = $(9,420,8 \text{ m}^2 - 6470 \text{ m}^2) : 6470 \text{ m}^2 \times 100\%$

= 0.45 x 100%

= 0.45 % lebih besar dari perencanaan.

D. Transformasi Bentuk Bangunan Kawasan dan Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular

1. Tranformasi Bentuk Bangunan

a. Galeri Seni

SEBELUM EKSPLORASI DESAIN



Gambar V-15 Konsep Bentuk Bangunan Galeri Seni Sebelum Eksplorasi Desain

Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Seperti yang dijelaskan di bab sebelumnya, konsep bentuk bangunan menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular dengan menerapkan anatomi bentuk rumah panggung boyang mandar (rumah tradisional mandar). Namun pada bentuk tersebut masih terlalu kaku dan kurang menyatu, terutama keselarasan atap dan badan bangunan. Model atap terlalu banyak mengalami perubahan sehingga belum terlalu terlihat bentuk ciri khas atap rumah tradisional Mandar. Perubahan atap yang di samping tidak terlalu fungsional dan perlu di perhitungkan tiang-tiang menyangga atap tersebut

SETELAH EKSPLORASI DESAIN



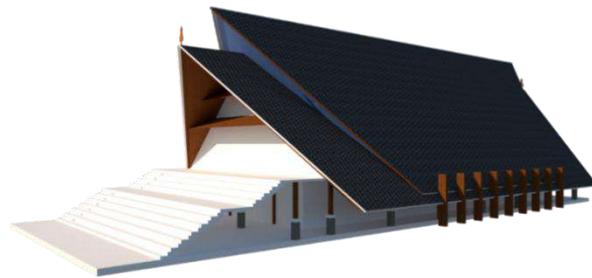
Gambar V-16 Bentuk Bangunan Galeri Seni Setelah Eksplorasi Desain dan Revisi

Sumber: Olah Desain, 2020

Desain akhir bentuk bangunan setelah eksplorasi desain dan revisi. Terjadi beberapa perubahan dari bentuk awal diantaranya perubahan bentuk atap yang dibuat seperti pada gambar V-16 agar mampu mewakili bentuk filosofi dari rumah tradisional Mandar, pada bagian atap selasar sisi kanan dan kiri tetap dibuatkan namun dibuat kesan yang lebih modern dan mengurangi lebar yang tidak terlalu fungsional.

b. Gedung Pertunjukkan

SEBELUM EKSPLORASI DESAIN



Gambar V-17 Konsep Bentuk Bangunan Gedung Pertunjukkan
Sebelum Eksplorasi Desain
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Konsep awal bentuk bangunan seperti yang terlihat pada gambar V-17 masih sangat sederhana, Model atap belum memperlihatkan bentuk ciri khas atap rumah tradisional Mandar. Selain itu, perlu dipertimbangkan kembali penempatan tiang-tiang penyangga yang ada di samping kanan dan kiri.

SETELAH EKSPLORASI DESAIN



Gambar V-18 Bentuk Bangunan Gedung Pertunjukkan Setelah
Eksplorasi Desain dan Revisi
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Terjadi beberapa perubahan dari bentuk awal diantaranya perubahan bentuk atap yang dibuat seperti pada gambar V-18 agar mampu mewakili bentuk filosofi dari rumah tradisional Mandar, mengurangi atap yang terlalu lebar atap keluar yang menguragi pandangan terhadap bentuk bangunan.

Beberapa bentuk dari fungsi bangunan sekunder dan dan penunjang diantaranya :

- c. Workshop dan Sanggar



Gambar V-19 Bentuk Bangunan Workshop dan Sanggar
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

- d. Toko Soevenir



Gambar V-20 Transformasi Bentuk Bangunan Toko Soevenir
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

- e. Foodcourt / Kuliner



Gambar V-21 Transformasi Bentuk Bangunan Foodcourt / Kuliner
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

f. Kantor Pengelola



Gambar V-22 Transformasi Bentuk Bangunan Kantor Pengelola
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

g. Masjid



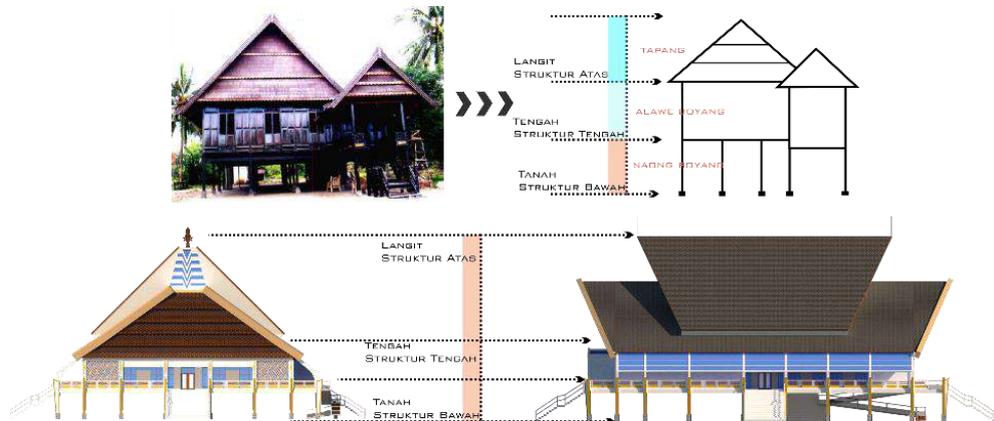
Gambar V-23 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

h. Service



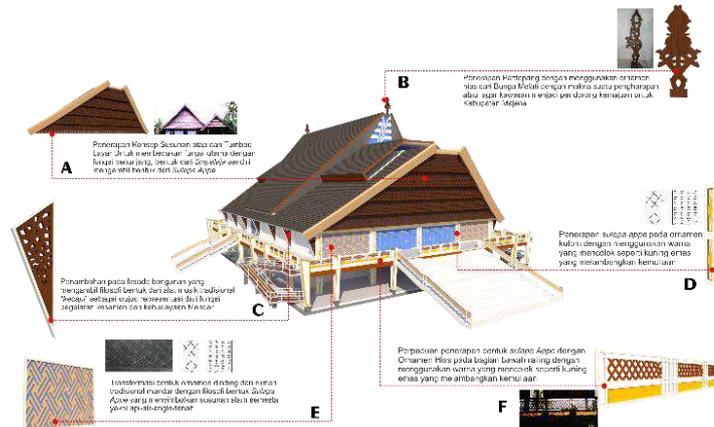
Gambar V-24 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

2. Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Pada Bangunan



Gambar V-25 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Gambar V-25 merupakan transformasi penerapan arsitektur neo-vernakular Mandar pada bangunan, gambar tersebut menunjukkan filosofi dan transformasi dari bentuk bangunan rumah panggung tiga lapisan, lapisan pertama atau struktur bawah berarti tanah, lapisan kedua atau struktur tengah berarti udara dan lapisan ketiga atau struktur atas berarti langit.

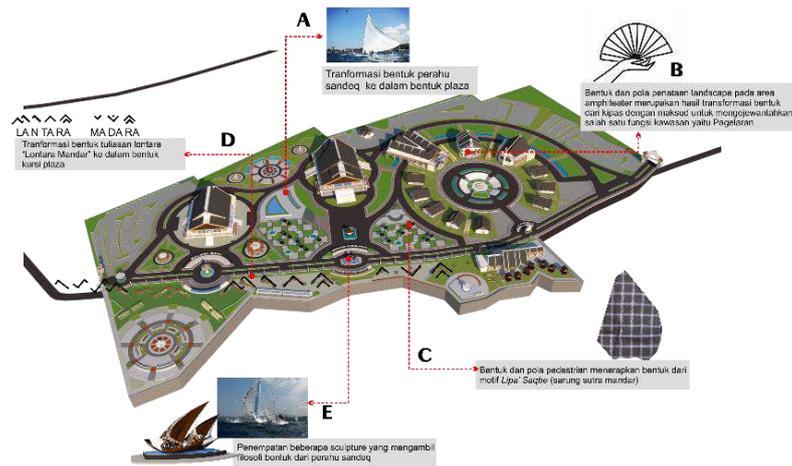


Gambar V-26 Transformasi Bentuk Bangunan Masjid
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Gambar V-26 merupakan gambar yang menjelaskan Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada bangunan, penerapan itu antara lain :

- a. Penerapan Konsep Susunan atap dan Tumbaq Layar Untuk membedakan fungsi utama dengan fungsi penunjang, bentuk dari timpalaja sendiri mengambil bentuk dari Sulapa Appe.
- b. Penerapan Patttepag pada bagian bubungan dengan menggunakan ornamen hias dari Bunga Melati dengan makna suatu pengharapan atau agar kawasan menjadi pendorong kemajuan untuk Kabupaten Majene.
- c. Penambahan pada fasade bangunan yang mengambil filosofi bentuk dari alat musik tradisional “kecapi” sebagai representasi dari fungsi pagelaran kesenian dan kebudayaan Mandar.
- d. Penerapan sulapa appe pada ornamen kolom dengan menggunakan warna yang mencolok seperti kuning emas yang melambangkan kemuliaan.
- e. Transformasi bentuk ornamen dinding dari rumah tradisional mandar dengan filosofi bentuk Sulapa Appe yang menyimbolkan susunan alam semesta yakni api-air-angin-tanah.
- f. Perpaduan penerapan bentuk sulapa Appe dengan Ornamen Hias pada bagian bawah railing dengan menggunakan warna yang mencolok seperti kuning emas yang melambangkan kemuliaan.

Selain di bentuk bangunan, juga terdapat di masterplan. Berikut penerapan arsitektur neo-vernakular pada masterplan kawasan :



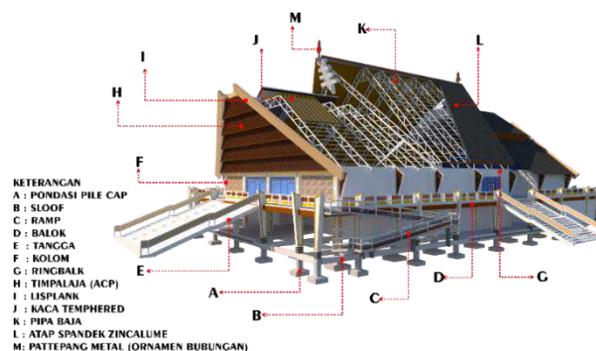
Gambar V-27 Penerapan Arsitektur Neo Vernakular Pada Kawasan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

Gambar V-27 merupakan gambar yang menjelaskan Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada kawasan, penerapan itu antara lain :

- Tranformasi bentuk perahu sandeq ke dalam bentuk plaza.
- Bentuk dan pola penataan landscape pada area amphiteater merupakan hasil transformasi bentuk dari kipas dengan maksud untuk menggejewantahkan salah satu fungsi kawasan yaitu Pagelaran.
- Bentuk dan pola pedestrian menerapkan bentuk dari motif Lipa' Saqbe (sarung sutra mandar).
- Tranformasi bentuk tulisan lontara "Lontara Mandar" ke dalam bentuk kursi plaza.
- Penempatan beberapa sculpture yang mengambil filosofi bentuk dari perahu sandeq.

E. Transformasi & Pendukung Kelengkapan Bangunan

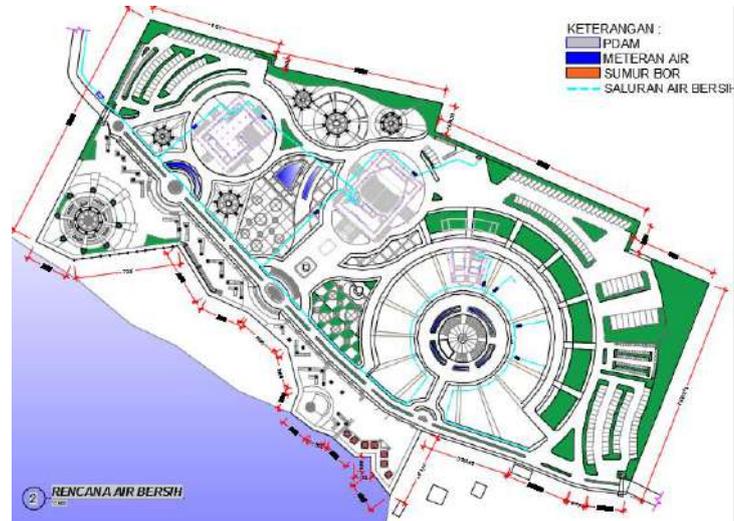
1. Sitem Struktur Bangunan



Gambar V-28 Sistem Struktur dan Material Bangunan Gedung
Pertunjukan
Sumber: Olah Desain, 2020

Gambar V-28 adalah sistem struktur yang direncanakan terhadap bangunan, sistem struktur ini direncanakan untuk bangunan utama seperti galeri seni dan Gedung pertunjukkan. Untuk fungsi bangunan penunjang system struktur lebih sederhana, seperti menggunakan pondasi garis dan atap baja ringan.

2. Sistem Utilitas Bangunan



Gambar V-29 Sistem Utilitas (Saluran Air Bersih) Kawasan
Sumber: Olah Desain, 2020



Gambar V-30 Sistem Utilitas (Saluran Air Kotor) Kawasan
Sumber: Olah Desain, 2020

BAB VI HASIL DESAIN

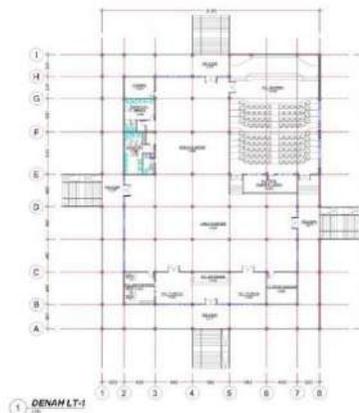
A. Tampilan Siteplan



Gambar VI-1 Tampilan Site Plan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

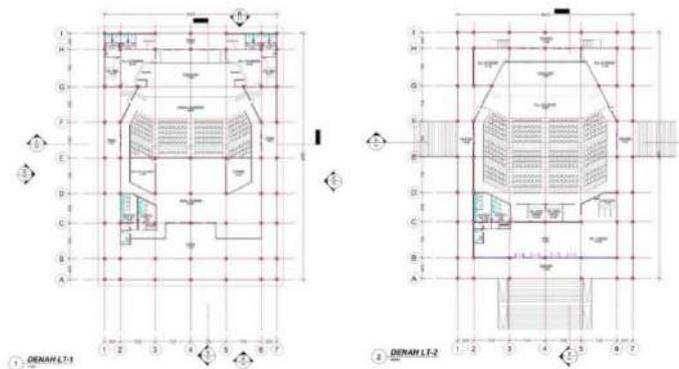
B. Tampilan Tata Ruang

1. Galeri Seni



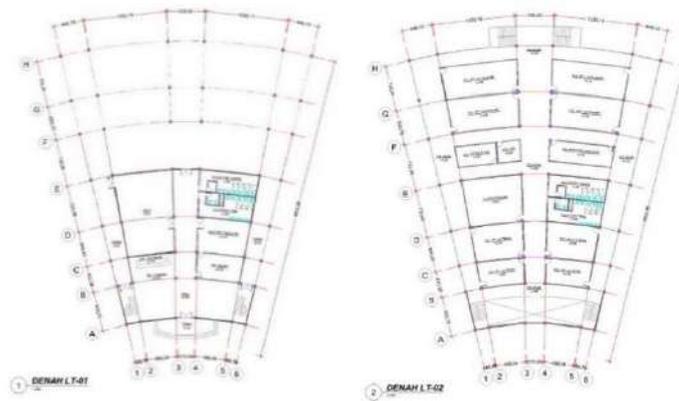
Gambar VI-2 Denah Lantai 1 Galeri Seni
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

2. Gedung Pertunjukkan



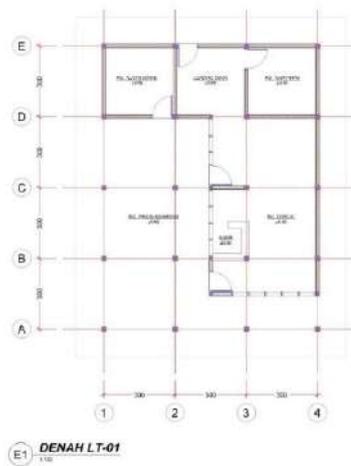
Gambar VI-3 Denah Lantai 1 dan 2 Gedung Pertunjukkan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

3. Gedung Workshop dan Sanggar



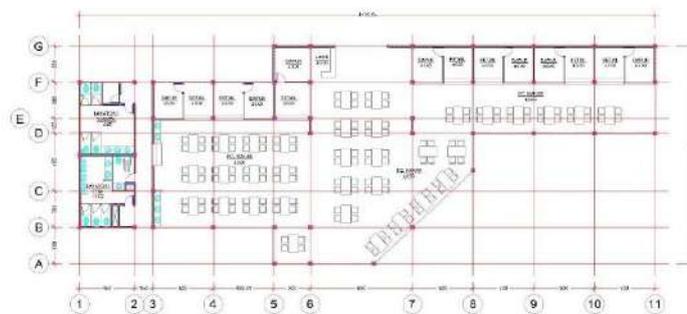
Gambar VI-4 Denah Lantai 1 dan 2 Gedung Workshop dan Sanggar
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

4. Toko Soevenir



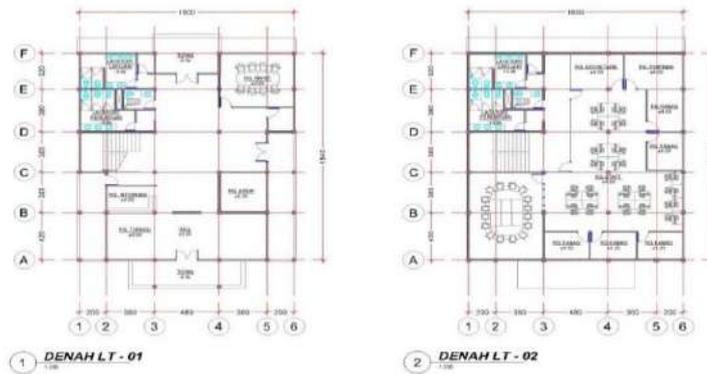
Gambar VI-5 Denah Lantai 1 Toko Soevenir
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

5. Foodcourt / Kuliner



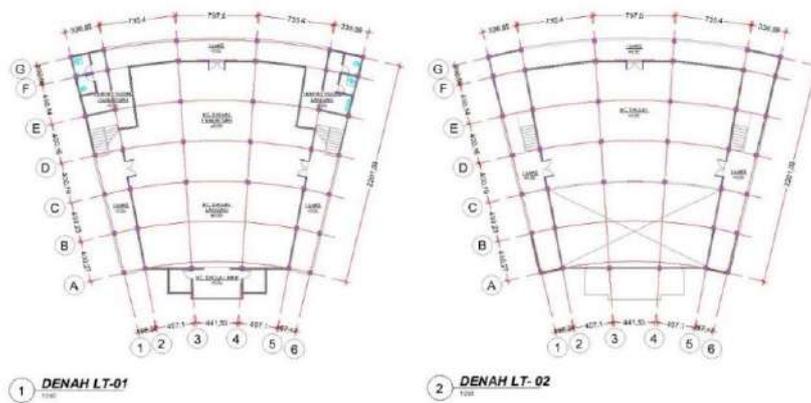
Gambar VI-6 Denah Lantai 1 Foodcourt
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

6. Kantor Pengelola



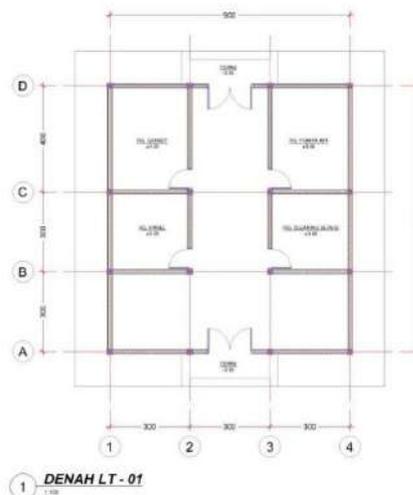
Gambar VI-7 Denah Lantai 1 dan 2 Kantor Pengelola
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

7. Masjid



Gambar VI-8 Denah Lantai 1 dan 2 Masjid
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

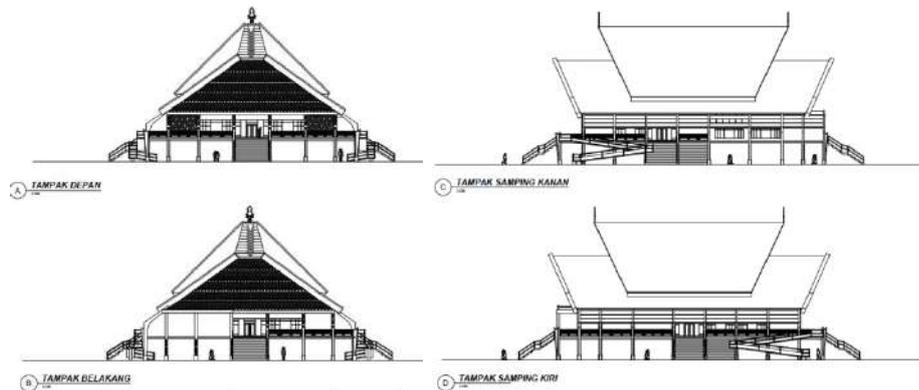
8. Service



Gambar VI-9 Denah Lantai 1 Foodcourt
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

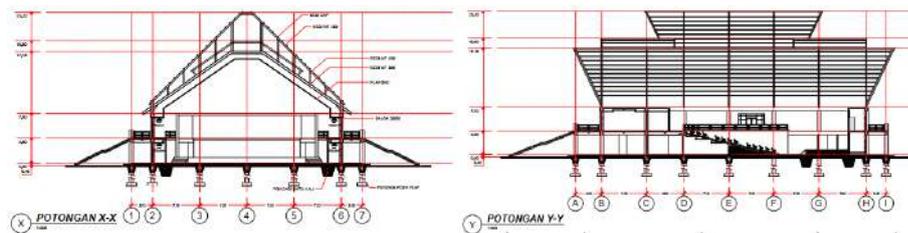
C. Tampilan Potongan dan Tampilan Tampak Bangunan

1. Galeri Seni



Gambar VI-10 Tampilan Tampak Gedung Galeri Seni

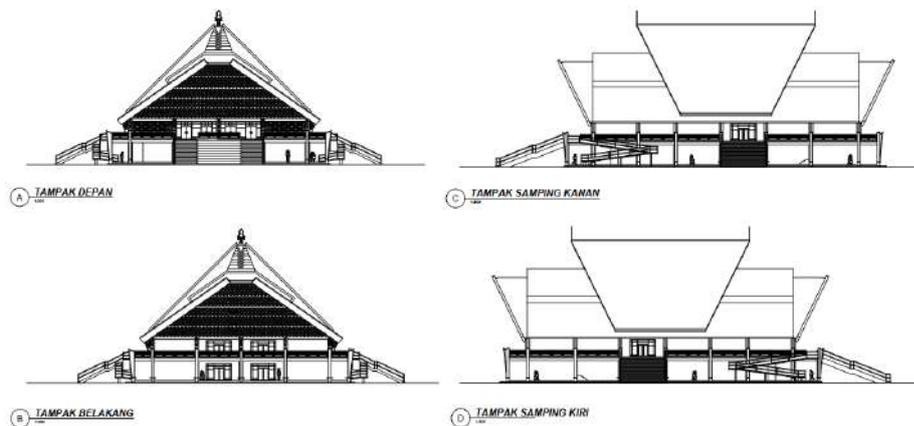
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-11 Tampilan Potongan Gedung Galeri Seni

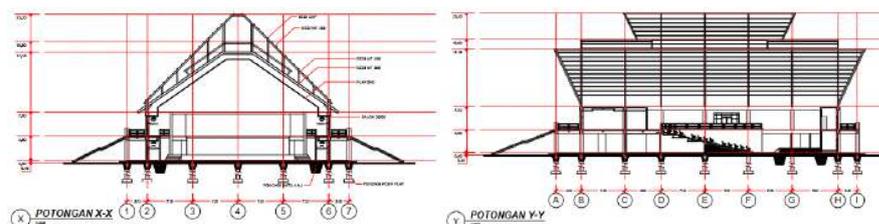
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

2. Gedung Pertunjukan



Gambar VI-12 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukan

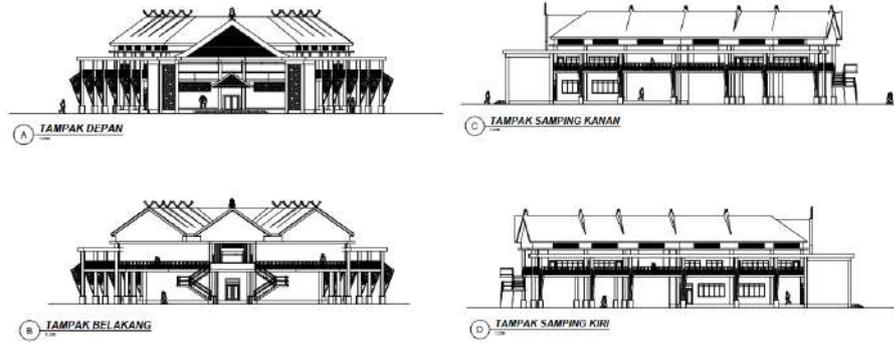
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-13 Tampilan Potongan Gedung Pertunjukan

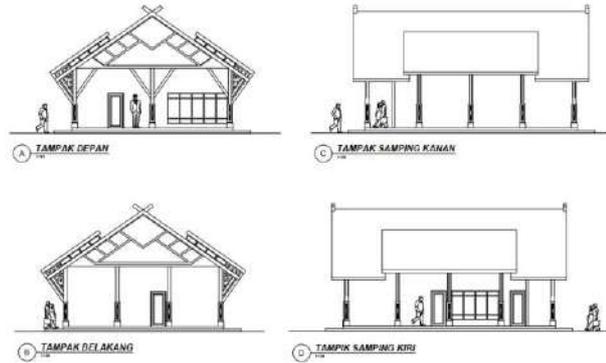
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

3. Gedung Workshop dan Sanggar



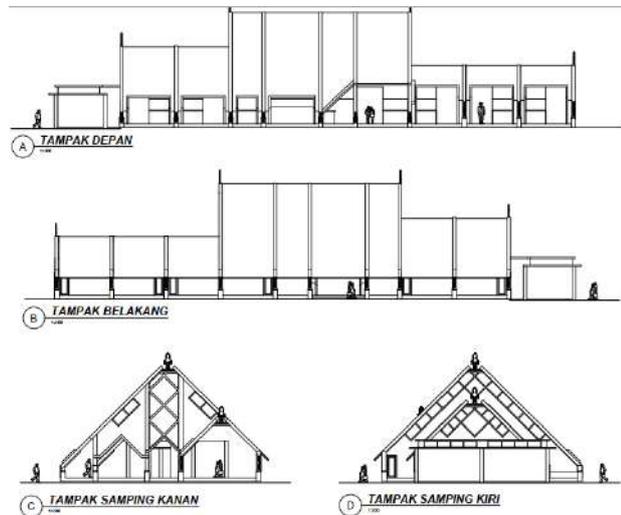
Gambar VI-14 Tampilan Tampak Gedung Workshop dan Sanggar
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

4. Toko Soevenir



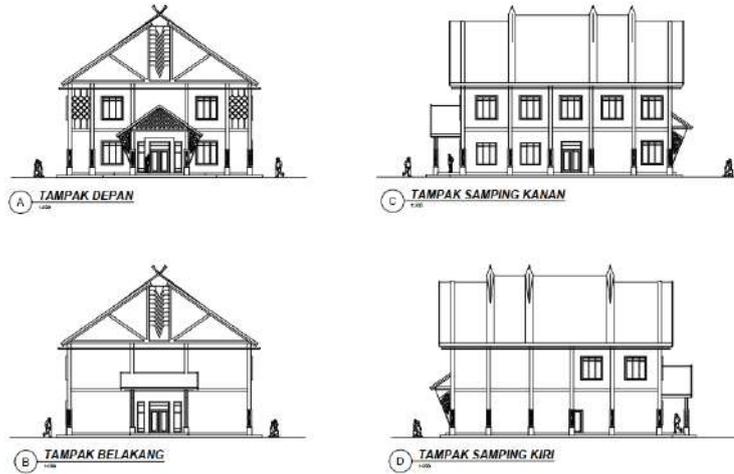
Gambar VI-15 Tampilan Tampak Gedung Toko Soevenir
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

5. Foodcourt / Kuliner



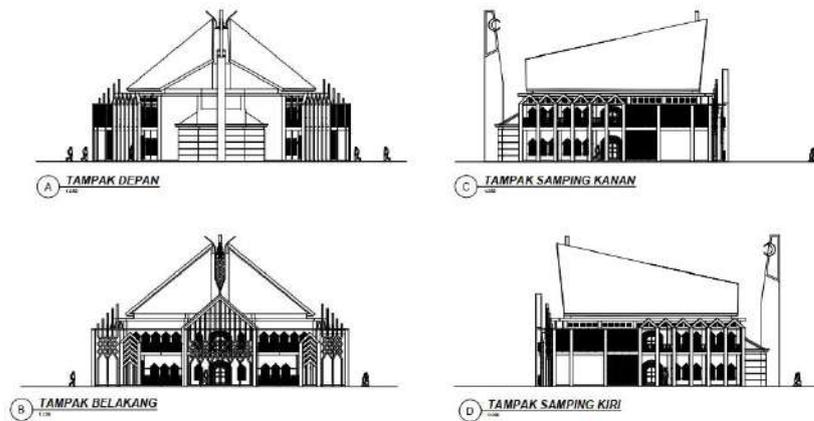
Gambar VI-16 Tampilan Tampak Foodcourt / Kuliner
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

6. Kantor Pengelola



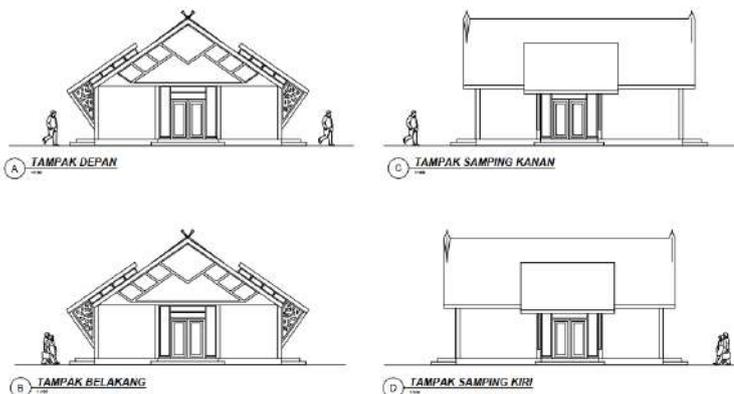
Gambar VI-17 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

7. Masjid



Gambar VI-18 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

8. Service



Gambar VI-19 Tampilan Tampak Gedung Pertunjukkan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

D. Tampilan Desain Kawasan

1. Tampilan Masterplan



Gambar VI-20 Tampilan Master Plan Kawasan

Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

2. Tampilan Tampak Kawasan



Gambar VI-21 Tampilan Tampak Kawasan

Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-22 Tampilan Tampak Kawasan

Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

3. Tampilan Perspektif Kawasan



Gambar VI-23 Tampilan Prespektif Kawasan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-24 Tampilan Prespektif Kawasan
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-25 Tampilan Prespektif Kawasan (Galeri Seni)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-26 Tampilan Prespektif Kawasan (Gedung Pertunjukkan)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-27 Tampilan Prespektif Kawasan (Amphiteater)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-28 Tampilan Prespektif Kawasan (Workshop dan Sanggar)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-29 Tampilan Prespektif Kawasan (Kantor Pengelola dan Masjid)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-30 Tampilan Prespektif Kawasan Toko Soevenir
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-31 Tampilan Prespektif Kawasan (Foodcourt / Kuliner)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-32 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 1)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-33 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 2)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-34 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 3)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-35 Tampilan Prespektif Kawasan (Plaza 4)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-36 Tampilan Prespektif Kawasan (Pintu Gerbang)
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020

4. Maket



Gambar VI-37 Tampilan Maket 1
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-38 Tampilan Maket 2
Sumber: Hasil Olah Desain, 2020



Gambar VI-39 Tampilan Maket 3
Sumber: Olah Desain, 2020

5. Banner

Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar



Kawasan Seni dan Budaya Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular di Majene

Dosen Pembimbing:
Prof. Dr. Wasilah S.T.M.T.
Fahmyddin Arafat Taufid S.T.M. Arsh. Ph.D





Jaluuddin Rahman
60100114036

LATAR BELAKANG
Kabupaten Majene merupakan salah satu dari lima kabupaten di Provinsi Sulawesi Barat yang terletak di pesisir pantai barat provinsi Sulawesi Barat, memayungi dari selatan ke utara Kabupaten Majene termasuk daerah yang kaya akan kesenian dan kebudayaan. Majene yang merupakan pendudukan oleh Sultan Mender hingga banyak orang ke Majene dari berbagai daerah. Dengan adanya Kawasan Seni dan Budaya di Majene ini yang akan memayungi kegiatan-kegiatan seni dan budaya ini merupakan suatu usaha untuk memajukan dan meningkatkan kualitas seni dan budaya daerah. Budaya-kelengkapan, serta potensi-potensi yang dimiliki oleh kabupaten Majene yang masih belum banyak dimanfaatkan. Selain itu, dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular ini mampu mengawetkan dan memunculkan kembali kebudayaan dalam bentuk fisik-arsitektur, serta mampu menjadi pemersatu lingkungan yang dipengaruhi oleh tradisi.

LOKASI TAMPAK
Tepat berada di Dusun Pangolin, Kelurahan Bontang Kecamatan Bontang Timur, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat dengan luas 7,5 Ha

Konsep Bentuk















Gambar VI-40 Banner
Sumber: Olah Desain, 2020

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Ibrahim. (1999), *Pendekatan Budaya Mandar*, UD. Hajrah Grafika, 71
- Abbas, Ibrahim. (1999), *Pendekatan Budaya Mandar*, UD. Hajrah Grafika, 181-183
- Abbas, Ibrahim. (1999), *Pendekatan Budaya Mandar*, UD. Hajrah Grafika, 178
- Adyla S., Nur, dan Yahya, Amran. (2017), *Identifikasi Potensi Wilayah Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Majene*.
- Alimuddin, Ridwan. (2003), *Laut Ikan dan Tradisi Kebudayaan Bahari Mandar*: Yogyakarta. 13
- Alimuddin, Ridwan. (2003), *Laut Ikan dan Tradisi Kebudayaan Bahari Mandar*: Yogyakarta. 33
- Alimuddin, Ridwan. (2003), *Laut Ikan dan Tradisi Kebudayaan Bahari Mandar*: Yogyakarta. 63-64
- Alimuddin, Ridwan. (2003), *Laut Ikan dan Tradisi Kebudayaan Bahari Mandar*: Yogyakarta. 348
- Anwar, Nusir, dkk. (2006), *Seni Budaya Tradisional Masyarakat Polewali Mandar*, BAPPEDA Kabupaten Polewali Mandar, 63-107
- Ari Widyati Purwantiasning, dkk. (2013), “Analisa Kawasan Boat Quay Berdasarkan Teori Kevin Lynch” dalam jurnal NALARs Volume 12 Nomor 1 : 59-72
- Asdy, Ahmad. (2018), *Boyang to Mandar*, Wineka Media, Malang, 6
- Asdy, Ahmad. (2018), *Boyang to Mandar*, Wineka Media, Malang, 6
- Asdy, Ahmad. (2018), *Boyang to Mandar*, Wineka Media, Malang, 16
- Asdy, Ahmad. (2015), *Lopi dan Lipa Sa'be to Mandar*, 82-106
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene. (2018), *Kabupaten Majene Dalam Angka*, hlm. 5
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Majene. (2018), *Kecamatan Banggae Dalam Angka*, hlm. 5
- Bastomi, Suwaji. (1992), *Wawasan Seni*, Semarang : IKIP Semarang Press, 10
- Darmasnyah, Munir. (2017), *Jejak-jejak Mandar, Kamus, Sejarah, Kebudayaan dan Ensiklopedia Tokoh*, Gerbang visual, 524-525

Direktorat Jenderal Tata Ruang Kementerian Agraria dan Tata Ruang/Badan Pertahanan Nasional. (2015), *Kamus Penataan Ruang*. 113

Direktorat Penembangan Kawasan Khusus dan Tertinggal, BAPPENAS. (2004), *Tata Cara Perencanaan Pengembangan Kawasan Untuk Percepatan Pembangunan Daerah*. 36-38

Erdiono, Deddy.(2011),”Arsitektur Modern (Neo) Vernacular di Indonesia” dalam jurnal sabua : Proses Eksplorasi Gedung-gedung Modern Vernacular di Indonesia Volume 3. Manado

Faisal. (2008), *Arsitektur Mandar Sulawesi Barat*, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta, hal. 50

Fanty Puspita Dewi. (2010), “Dekonstruksi Dalam Desain Urban Studi Kasus : Plaza E’X, Jl. M.H. Thamrin, Jakarta Pusat” dalam Jurnal Ilmiah Faktor Exacta Volume 3 Nomor 3

Guruvalah. (2000), *Pengertian Kebudayaan dan Seni*. Dinas Pendidikan Kota Samarinda, 2-3

Guruvalah. (2000), *Pengertian Kebudayaan dan Seni*. Dinas Pendidikan Kota Samarinda, 4

Jamaluddin, Jahid. (2014), *Perencanaan Kepariwisataaan*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 75

Jamaluddin, Jahid. (2014), *Perencanaan Kepariwisataaan*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 75-76

Jamaluddin, Jahid. (2014), *Perencanaan Kepariwisataaan*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 77-78

Jencks, Charles.(1960), *The Language of Post-Modern Architecture*, London: Academy Editions and New York: Rizzoli

Kustiwan, Iwan. (2014), *Pengertian Dasar dan Karakteristik Kota, Perkotaan dan Perencanaan Kota*. 1.5

Laksono Sony Tri. (2016), *Ladasan Teori dan Program (LTP) Pelatihan Pelatihan Sinematografi Di Kuta, Bali*.

Larasari, Anggun. (2017), *Perancangan Galeri Seni Binjai (Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Neo-Vernakular)*, Universitas Sumatera Utara, Medan. Hal. 37

Lynch, Kevin, *The Image of The City*, The MIT Press (twenty-sixth printing, 1998), Massachusetts, 1960 .

M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, (Bandung, Mizan 1996), hlm. 385

Mandra. (2011), *Tomanurung Messawe Totammaq dan Siri q di Mandar dalam Tinjauan Syariat Islam*, PEMKAB. MAJENE-YAYASAN SAQ-ADAWANG, Majene, 74

Mandra. (2011), *Tomanurung Messawe Totammaq dan Siri q di Mandar dalam Tinjauan Syariat Islam*, PEMKAB. MAJENE-YAYASAN SAQ-ADAWANG, Majene, 82

Soviati, Utiya. (2015), *Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau Di Kota Pariaman (Tema: Re-Interpreting Tradition)*, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sumalyo, Yulianto. (1997), *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*, Penerbit Gajah University Press, Yogyakarta, 39

Sulfiati, Andi. (2012), *Lembaga Seni Budaya Teluk Bone Sebagai Wadah Pelestarian Musik Tradisonal Di Kabupaten Bone*. 19

Sulfiati, Andi. (2012), *Lembaga Seni Budaya Teluk Bone Sebagai Wadah Pelestarian Musik Tradisonal Di Kabupaten Bone*. 21

WIBESITE

(https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Majene diakses, 18 Agustus 2018

<http://upeks.fajar.co.id/2016/08/15/warga-terhibur-festival-kuda-menari/>, 25 September 2018

https://www.youtube.com/watch?v=_luH2Q80w7o, 25 September 2018

<https://www.merdeka.com/gaya/diikuti-22-peserta-sandeq-race-2018-makin-seru.html>, 25 Sempتمبر 2018

google earth, 20 Mei 2018

<https://www.kaskus.co.id/thread/55b2705012e257bd7e8b4567/yuk-kita-lebih-mengenal-perahu-sandeq/>, 30 januari 2019

<https://deskgram.net/explore/tags/budayamandar>, 30 januari 2019

rri.co.id, 14 februari 2019

http://www.thecolourofindonesia.com/2015/10/budaya-sulawesi-barat.html?_=1, 02 januari 2019

<http://tanah-mandar.blogspot.com> 02 januari 2019

<http://tanah-mandar.blogspot.com>, 02 januari 2019

<https://www.kamerabudaya.com>, 02 januari 2019

<streetdirectory.com>, 16 februari 2019

<eventseeker.com>, 16 februari 2019

<flickr.com>, 16 februari 2019

<outofthebox.wordpress.com>, 16 februari 2019

<selasar.com>, 16 februari 2019

<jakarta.info>, 16 februari 2019

<tamanismailmarzuki.co.id>, 16 februari 2019

<tamanismailmarzuki.co.id>, 16 februari 2019

<tamanismailmarzuki.co.id>, 16 februari 2019

<tamanismailmarzuki.co.id>, 16 februari 2019

<https://sewamobiljogja.id/taman-budaya-jogja/>, 16 Februari 2019

https://tby.jogjaprov.go.id/booking/home/detail_gedung/10/gedung_concert_hall,
16 Februari 2019

<https://www.starjogja.com/2018/05/26/kenali-sejarah-gedung-societeit-yogyakarta/>, 16 Februari 2019

<wisatajogja.co.id>, 16 Februari 2019

<https://tby.jogjaprov.go.id/post/perpustakaan.html>, 16 Februari 2019

<https://www.googlemaps.com>, 02 Februari 2019

<http://riauberbagi.blogspot.com/2016/01/wisata-budaya-taman-budaya-pekanbaru-riau.html>, 21 januari 2019

GALAXYKOE-WordPress.com, 02 Februari 2019

<https://www.kamerabudaya.com>, 02 Februari 2019

blog.yosudaniel.com, 02 Februari 2019

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Jalaluddin. R lahir di Majene tepatnya di Luaor, Desa Bonde pada tanggal 31 Mei Tahun 1996. Anak Pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak **Abdul Rahman** dan Ibu **Musba**.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal pertama pada tahun 2002 di TK PGRI Luaor Kecamatan Pamboang, lalu melanjutkan pada tingkat Sekolah Dasar di SDN INPRES 24 Luaor dan tamat pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTS Negeri Bonde pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2011, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMK Negeri 5 Majene dengan program studi Teknik Gambar Bangunan pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis mendapat kesempatan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (S1) pada Perguruan Tinggi Negeri, tepatnya di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) dan diterima sebagai mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Pada tahun 2020 Penulis dapat menyelesaikan studi dengan gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

SEKIAN DAN TERIMA KASIH