

Bab 2

TINJAUAN OBJEK STUDI

2.1 Pengertian Pusat Kesenian

2.1.1 Pengertian Pusat Kesenian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI):

- a. Pusat adalah: pokok pangkal atau yang jadi pempunan.
- b. Seni adalah: karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti seni tari, seni lukis, dan sebagainya.
- c. Budaya adalah: hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi manusia), seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat.

Pusat dapat diartikan sebagai pokok pangkal terhadap suatu urusan, hal dan lainnya. Sebuah tempat yang terdiri dari aktivitas yang tinggi dan dapat menarik dari daerah sekitar (W.J.S., 2003). Seni dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dapat merefleksikan sebuah pengalaman dan realitas yang disampaikan melalui suatu karya, bentuk dan isinya dapat membangkitkan suatu pengalaman tertentu (Mihardja, 1997). Seni budaya di Indonesia dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis berdasarkan kelompoknya diantaranya.

A. Seni Rupa

Seni rupa merupakan hasil penciptaan ekspresi, atau setiap hal yang melebihi keaslian, juga mempunyai klasifikasi objektif maupun subjektif terhadap kriteria terhadap yang diciptakan.

B. Seni Musik

Seni musik merupakan hasil ciptaan manusia yang menghasilkan harmoni, bunyi, dan ritme.

C. Seni Pertunjukan

adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. performance biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.

Fungsi seni secara umum adalah untuk mengkespresikan emosi seseorang kepada orang lain ataupun lingkungannya. Seni berperan besar bagi kehidupan seseorang maupun kelompok masyarakat, fungsi seni secara individu adalah

1. Seni sebagai alat pemenuhan kebutuhan fisik Kecakapan manusia dalam menciptakan sesuatu guna memenuhi kebutuhan fisik juga membutuhkan keahlian seni untuk menciptakan keindahan dalam penggunaan benda-benda tersebut sehingga benda-benda yang diciptakan memiliki nilai estetika.
2. Seni sebagai alat pemenuhan kebutuhan emosional Manusia memiliki berbagai jenis emosi dalam dirinya yang membutuhkan suatu media untuk meluapkan beberapa emosinya. Seni dapat dijadikan sebagai media penyaluran emosi seseorang melalui karya-karya seni yang diciptakannya.

Sebagai makhluk sosial manusia juga membutuhkan media untuk berinteraksi dengan orang lain maupun lingkungannya, seni dapat mawadahi kebutuhan tersebut. Fungsi seni bagi sosial adalah.

1. Sebagai media agama atau kepercayaan
2. Sebagai media pendidikan
3. Sebagai media informasi
4. Sebagai media hiburan

Budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah yang memiliki arti budi dan akal seperti yang diungkapkan oleh(Djojodigono, 1958) menurutnya kebudayaan adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa. Sedangkan menurut (Tylor, 1871) dalam bukunya berjudul Primitif Culture menyebutkan bahwa “kebudayaan adalah suatu keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya berisi ilmu pengetahuan, kesusilaan, kepercayaan, seni, hukum dan kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat”. Warisan budaya (cultural heritage) dapat dibedakan mejadi dua macam

Pusat Kesenian juga dikatakan sebagai gabungan antara dua tipologi yaitu pusat budaya (*Cultural Center*) dan (*Art Center*). *Cultural Center* dapat diartikan sebagai suatu bangunan, kompleks atau kawasan yang berisikan tentang suatu keunikan atau ciri khas dari sebuah wilayah tertentu yang bertujuan untuk mengenalkan budaya atau nilai-nilai suatu komunitas, bangunan ini secara umum berisi auditorium dengan panggung, perpustakaan, ruang akademik kegiatan, laboratorium dan galeri yang berisi objek-objek pameran (Cristophe, 2012), sedangkan *Art Center* didefinisikan sebagai sebuah pusat komunitas yang berfokus untuk mendukung praktik seni dan menyediakand fasilitas seni seperti ruang teater, galeri seni, ruang teater, ruang *workshop*, studio tari, perpustakaan seni serta fasilitas pendidikan dan teknis.



Gambar 2. 1 Diagram Jenis Kesenian

Art and Culture Planning: A Toolkit for Community yang disusun oleh Chicago Metropolitan Agency for Planning merupakan sebuah perangkat panduan yang membantu menggabungkan seni dan budaya ke dalam sebuah komunitas. Panduan ini menjelaskan bahwa ada beberapa kebutuhan fungsi primer dari Pusat Kesenian, yaitu:

1. *Visual Arts*: sebuah ruang studio dan ruang pameran dibutuhkan untuk menaungi seni dan budaya yang berkembang, ruang ini dapat dipadukan dengan kegunaan sekunder seperti pusat komunitas, perkumpulan sejarah dan pusat rekreasi.
2. *Theatre Arts*: secara umum, seni teater membutuhkan ruang. pertunjukan berupa teater besar maupun berupa ruang-ruang etalase, seiring dengan berkembangnya kegiatan ini, penambahan kelas-kelas teater dibutuhkan untuk menunjang kegiatan.
3. *Music Arts*: seperti seni teater, seni musik juga membutuhkan suatu ruang yang berupa *vanues*, seni musik juga membutuhkan *rehearsal space* dan ruang rekaman.
4. *Culinary Arts*: Umumnya kebutuhan fungsional *culinary arts* bisa diakomodir dengan berbagai cara, dapat berupa truk makanan, maupun ruang-ruang kuliner dalam skala mikro lainnya.
5. *Applied Arts*: serupa dengan seni visual, seni terapan juga membutuhkan ruang lab komunitas, dimana anggota dapat bekerja secara individu maupun berkolaborasi dengan grup lain.
6. *Fashion Arts*: bisa berupa pekerjaan rumah non-intrusif yang terbatas kebutuhan fungsional, untuk operasi skala besar.
7. *Media Arts*: seni ini dapat berupa seni film dan animasi, seni ini dapat praktekan dimana saja dan dimungkinkan untuk tidak perlu secara khusus mengakomodai penggunaan jenis ini.

2.2 Fungsi dan Manfaat Objek Studi

Secara umum Pusat Kesenian berfungsi sebagai tempat memamerkan karya seni (*exhibition room*), sebagai tempat menciptakan karya seni (*workshop*), mengumpulkan karya seni (*stock room*), memelihara karya seni (*restoration room*) tempat berkumpulnya pada seniman, tempat pendidikan masyarakat.

2.3 Persyaratan Kebutuhan dan Standar-standar Perencanaan Objek Terkait

Menurut Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: pm.106/hk.501/mkp/2010 mengenai standar pelayanan minimal sub-bidang perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan kesenian dijelaskan bahwa:

A. Kajian Seni

Kegiatan yang bersifat kajian seni adalah:

1. Seminar
2. Sarasehan
3. Diskusi
4. *Bengkel seni (workshop)*
5. Penyerapan narasumber
6. Studi kepustakaan
7. Penggalian
8. Eksperimentasi
9. Rekontruksi
10. Revitalisasi
11. Konservasi
12. Studi banding
13. Inventarisasi
14. Dokumentasi
15. Pengemasan bahan kajian

B. Fasilitas Seni

Fasilitas seni merupakan fasilitas yang dapat mendukung untuk menyelenggarakan kesenian agar lebih ideal dan layak

Jenis jenis fasilitas seni dalam perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian adalah:

1. Penyuluhan substansial maupun teknis
 2. Pemberian bantuan
 3. Bimbingan organisasi
 4. Kaderisasi
 5. Promosi
 6. Penerbitan dan pendokumentasian
 7. Kritik seni
- C. Gelar Seni

Gelar seni adalah ajang pertunjukan seni sebagai pertanggungjawaban dalam berbagai peristiwa yang berfungsi sebagai penyemarak kesenian. Wujud gelar seni adalah:

2. Pergelaran
3. Pameran
4. Festival Lomba

2.3.1 Kebutuhan Ruang

Secara umum kebutuhan ruang pada Pusat Kesenian merupakan ruang-ruang yang dapat menunjang kebutuhan seni dan budaya yang ada di dalamnya seperti untuk kebutuhan seni rupa maka ruang galeri dan workshop dibutuhkan di dalamnya. Sehingga kebutuhan ruang pada Pusat Kesenian adalah sebagai berikut:

Auditorium, Hall dan atau teater

Auditorium adalah sebuah ruang yang berfungsi sebagai ruang untuk pertunjukan kesenian, film, teater dan berbagai seni pertunjukan lainnya. Auditorium juga dikenal dengan planary hall dan theater. Jenis-jenis theater berdasarkan bentuknya (Roderick, HAM, 1972)

- 1) Teater terbuka : pertunjukan terbuka
- 2) Teater tertutup : pertunjukan yang dilakukan dalam ruangan

Jenis-jenis teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya (Roderick, HAM, 1972)

- 1) Tipe arena: bentuk dengan penonton mengelilingi penampil
- 2) Tipe Transverse: bentuk dengan penonton yang duduk pada dua sisi yang berlawanan
- 3) Tipe 3/4 arena : bentuk dimana penampil tidak perlu melalui ruang penonton untuk naik ke panggung
- 4) Tipe 1/4 arena: bentuk dimana penonton menyaksikan pertunjukan dengan satu arah
- 5) Tipe Calliper Stage Extended Stage: pertunjukan mengelilingi sebagian penonton.

Ukuran teater, dan jenis teater. (Neufert, 2002)

- a) <50.000 penduduk: Gedung Pertunjukan Lokal (Gedung Utama 500-600 tempat duduk)
- b) 50.000 – 100.000: Gedung pertunjukan local dengan teater kota. Untuk drama dan operet, sesekali untuk opera.
- c) 100.000 – 200.000: Teater tiga sektor, 700-800 tempat duduk.
- d) 200.000 – 500.000: Ruang opera kecil 800 – 1000, ruang drama 600 – 800 tempat duduk.
- e) 500.000 – 1.000.000: ruang opera 1000 – 1400 tempat duduk dan beberapa teater eksperimental.
 - a. $\geq 1.000.000$: Gedung opera besar 1400 – 2000 tempat duduk.

Jenis teater juga dapat diklasifikasikan menurut kapasitas penonton yang ditampungnya (Roderick, HAM, 1972):

- a) Sangat Besar Teater yang memiliki 1500 kursi penonton atau lebih.
- b) Besar Teater yang memiliki 900 - 1500 kursi penonton.
- c) Sedang Teater yang memiliki 500-900 kursi penonton.
- d) Kecil Teater yang memiliki kurang dari 500 kursi penonton.

Seorang penata panggung harus mengenal bagian-bagian panggung secara mendetil. Bagian-bagian panggung antara lain:

A. Ruang Pameran

Menurut Briggs Myers Pengertian pameran ialah suatu aktivitas yang melibatkan ruangan (galeri), serta memamerkan hasil karya seni seperti misalnya lukisan, ukiran, gambar foto, dan karya lainnya sehingga ruang pameran merupakan sebuah ruang yang dapat mewadahi aktivitas diatas.

B. Studio Workshop

Studio workshop adalah ruang untuk mewadahi kegiatan pembinaan, pengolahan dan eksperimen seni. Ada beberapa macam seni yang dapat diwadahi dalam studio workshop yaitu seni lukis, seni kriya, seni wayang golek dan berbagai seni lainnya.

2.4 Tinjauan terhadap Objek Sejenis

2.4.1 Jinhua Science & Culture Complex / DDB ARCHITECTS



*Gambar 2. 2 Jinhua Science & Culture Complex
(sumber: Archdaily)*

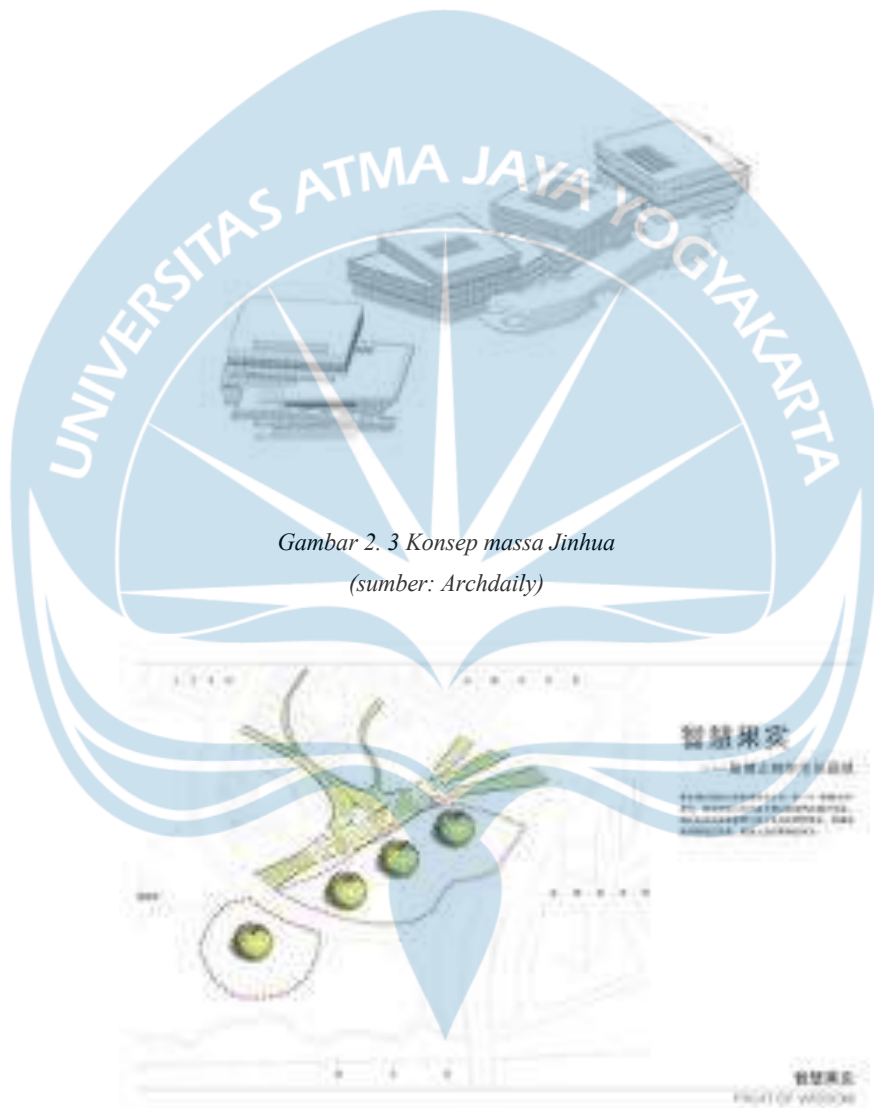
Tipologi	: Gedung Pusat Kebudayaan
Arsitek	: DDB Architect
Tahun	: 2019
Luas	: 87.885m ²
Lokasi	: Jinhua Cina

Kota Jinhua terletak dibagian tengah provinsi Zhejiang dimana kota tersebut merupakan pusat transportasi dan informasi yang sangat penting karena merupakan konfigurasi geografis yang sangat baik. Karena urbanisasi kota Jinhua semakin jenuh, Distrik Duohu, satu-satunya daerah yang belum berkembang di inti kota, terus berkembang pesat dengan latar belakang ekonomi regional yang berkembang pesat.

Proyek ini terletak pada kenyataan bahwa ia menciptakan cara yang elegan, canggih namun efektif untuk mengatur program yang rumit, sirkulasi yang saling bertentangan sambil menciptakan ruang dalam dan luar ruangan yang indah melalui gerakan penghiasan yang sederhana. Empat kotak berdesain indah yang mengambang di atas podium menyampaikan citra yang jelas namun kuat, yang diperlukan untuk proyek yang begitu penting, tetapi tim kami tidak berhenti di situ, kami tidak puas hanya dengan membuat tengara ikonik lain yang ingin kami buat ruang sipil sejati yang sangat mudah didekati, berhubungan, dan dapat diakses oleh warga negara. Bangunan ini benar-benar berhasil

memberikan pengalaman spasial yang unik: ruang publik luar ruangan mengikuti "pohon kebijaksanaan" sedangkan ruang publik dalam ruangan membentuk "pohon seni", jaringan tiga dimensi ruang bertema seni termasuk atrium di dalam setiap kotak , lobi tinggi ganda yang terletak di podium, alun-alun cekung, dll.

A. Konsep

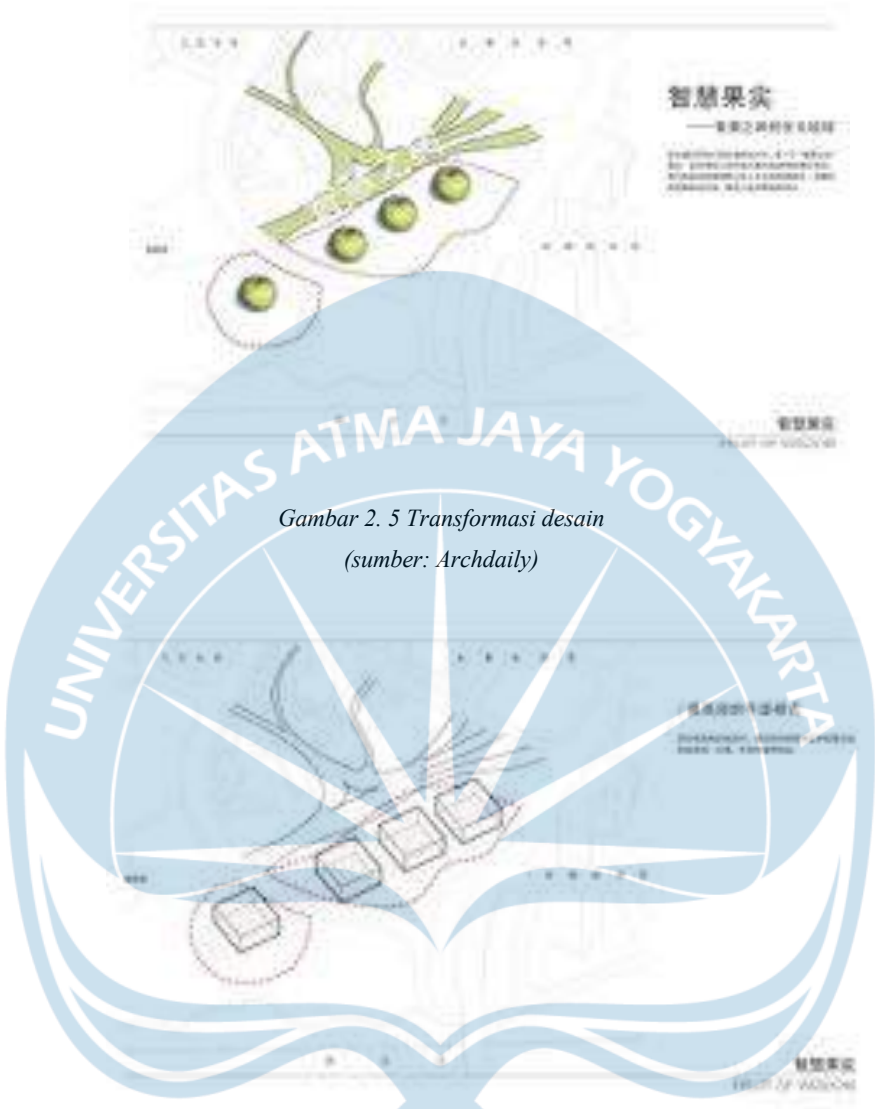


*Gambar 2. 3 Konsep massa Jinhua
(sumber: Archdaily)*

*Gambar 2. 4 Konsep massa Jinhua
(sumber: Archdaily)*

Site yang terpisah dengan terdapat sirkulasi kendaraan di dalamnya membuat konsep pada bangunan ini dibuat agar terdapat kesatuan meskipun berada di dua site yang terpisah, dengan konsep awal seperti meletakkan empat buah apel di dalam site lalu ditransformasikan menjadi suatu bangunan dengan bentuk dasar kubus. Pusat kebudayaan ini memfokuskan pada bagaimana membuat sirkulasi yang baik walaupun dengan penataan ruang yang rumit.

B. Transformasi Desain



Gambar 2. 5 Transformasi desain
(sumber: Archdaily)

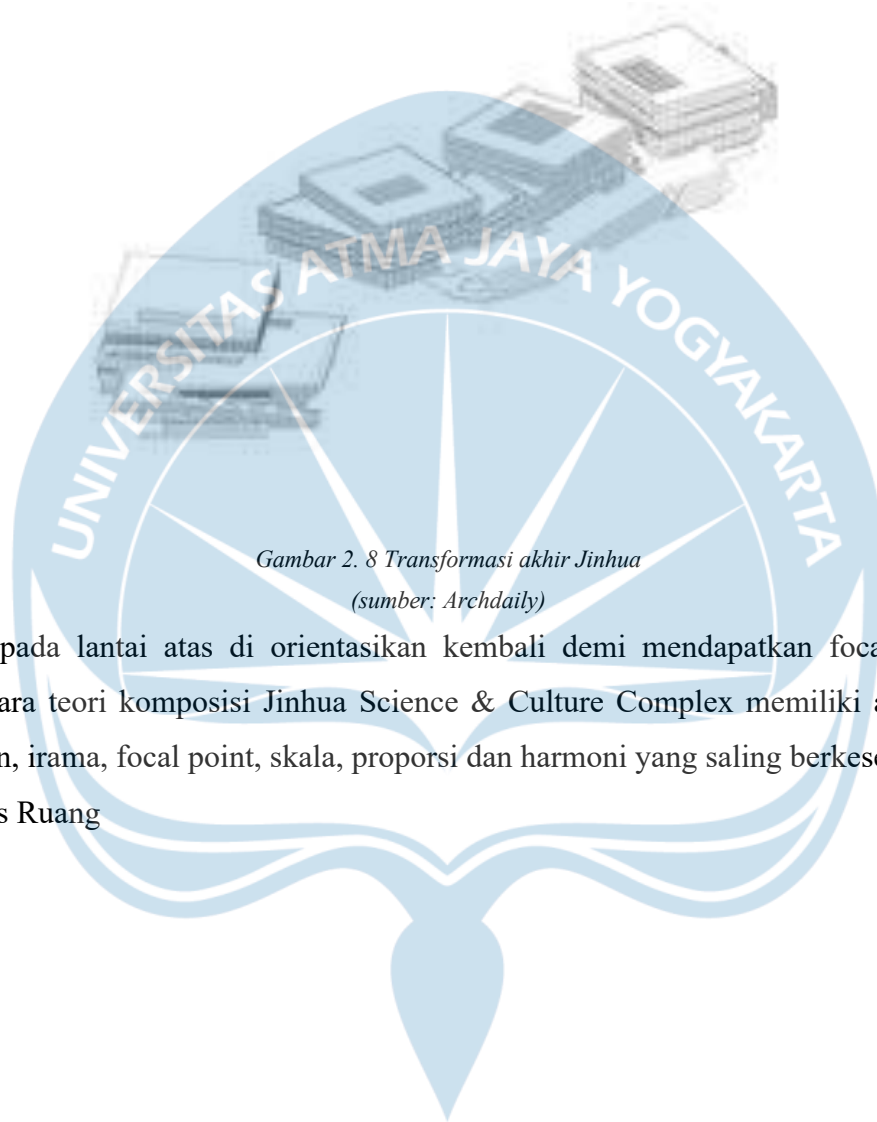
Gambar 2. 6 Transformasi desain Jinhua
(sumber: Archdaily)



Gambar 2. 7 Transformasi desain Jinhua

(sumber: Archdaily)

Berawal dari penataan seperti buah apel yang diletakan di site, bentuk dasar kubus sebagai massa bangunan di transformasi orientasi per massa sehingga menghasilkan kesatuan antara massa yang ada di dalamnya. Selain untuk mendapatkan kesatuan, transformasi orientasi massa bangunanya pun dirancang agar mendapatkan irama yang baik sehingga transformasi massa bangunan dilakukan agar mendapatkan komposisi desain yang baik.



*Gambar 2. 8 Transformasi akhir Jinhua
(sumber: Archdaily)*

Massa pada lantai atas di orientasikan kembali demi mendapatkan focal point disetiap massanya. Secara teori komposisi Jinhua Science & Culture Complex memiliki aspek komposisi seperti kesatuan, irama, focal point, skala, proporsi dan harmoni yang saling berkesesuaian

C. Fasilitas Ruang



Gambar 2. 9 Fasilitas ruang Jinhua
(sumber: Archdaily)

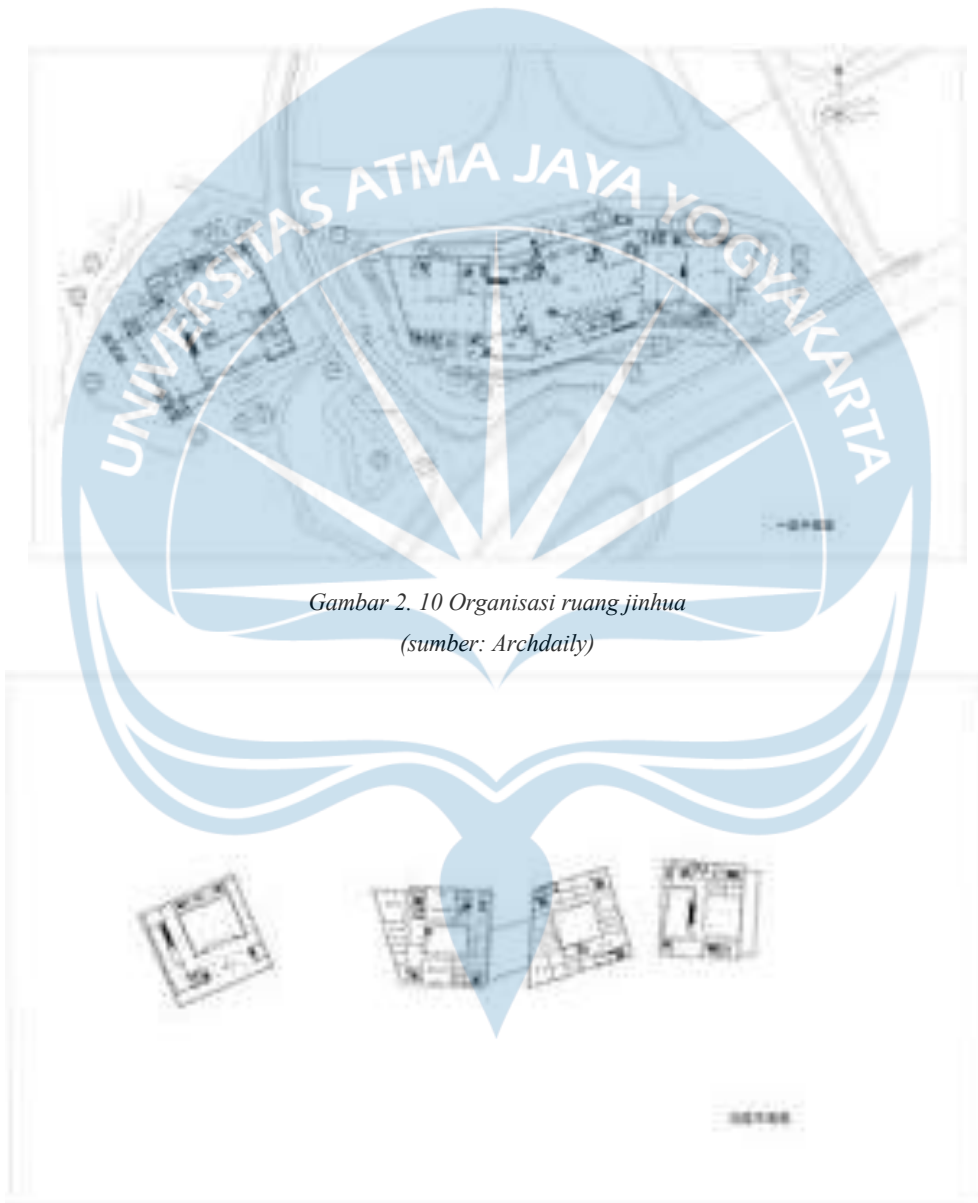
Ruang Utama:

- Auditorium
- Exhibition Hall
- Ruang Pameran
- Ruang Publik Pameran
- Atrium

Ruang Pendukung:

- Perpustakaan
- Restaurant dan Coffee Shop
- Ruang Baca
- Lobby
- Service
- Kantor

D. Organisasi Ruang



*Gambar 2. 10 Organisasi ruang jinhua
(sumber: Archdaily)*

*Gambar 2. 11 Denah lantai dasar Jinhua
(sumber: Archdaily)*

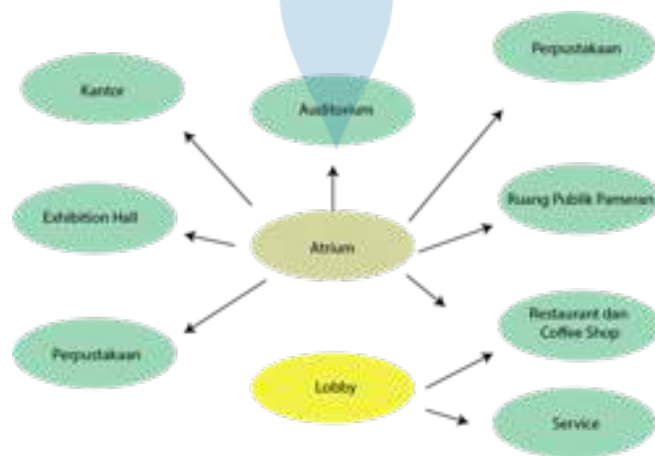


Gambar 2. 12 Denah Lantai 1 Jinhua
(sumber: Archdaily)



Gambar 2. 13 Denah lantai 2 Jinhua
(sumber: Archaily)

E. Pola Hubungan Ruang



Gambar 2. 14 Diagram Hubungan Ruang
(sumber: analisis penulis)

Hubungan ruang yang terbentuk adalah atrium sebagai pusat dari hubungan ruang terjadi. Ruang atrium yang berfungsi sebagai wadah aktivitas para pemuda di wilayah tersebut berfungsi juga sebagai area meetpoint pada bangunan ini.

2.4.2 Himalayan Culture and Religion Research Center in Sichuan University



Gambar 2. 15 Himalayan Culture and Religion Research Center
(sumber: Archdaily)

Tipologi : Gedung Pusat Kebudayaan
Arsitek : CSWADI, ZAD
Tahun : 2016
Luas : 4.100m²
Lokasi : Chengdu Cina

Terletak di Universitas Sichuan, Himalayan Culture and Religion Research Center (HCRRC) terfokus terhadap penelitian tentang budaya dan agama negara-negara di kawasan Trans-Himalaya serta memamerkan hasil karya seni masyarakat setempat. Terinspirasi oleh Taman tradisional China, bangunan ini menciptakan suatu ruang arsitektur modern yang tetap selaras dengan aspek alam di dalamnya, sehingga dapat dipadukannya jiwa Buddha dengan lingkungan fisik secara sempurna.

Pusat Penelitian terdiri dari tiga bagian yang berbeda yaitu museum, pusat penelitian dan bangunan terkait. Sejauh ini pembangunan museum dan pusat penelitian telah selesai, yang

merupakan tempat bagi mereka yang mengkhususkan diri dalam Penelitian Kebudayaan dan Agama Himalaya serta pameran karya seninya.



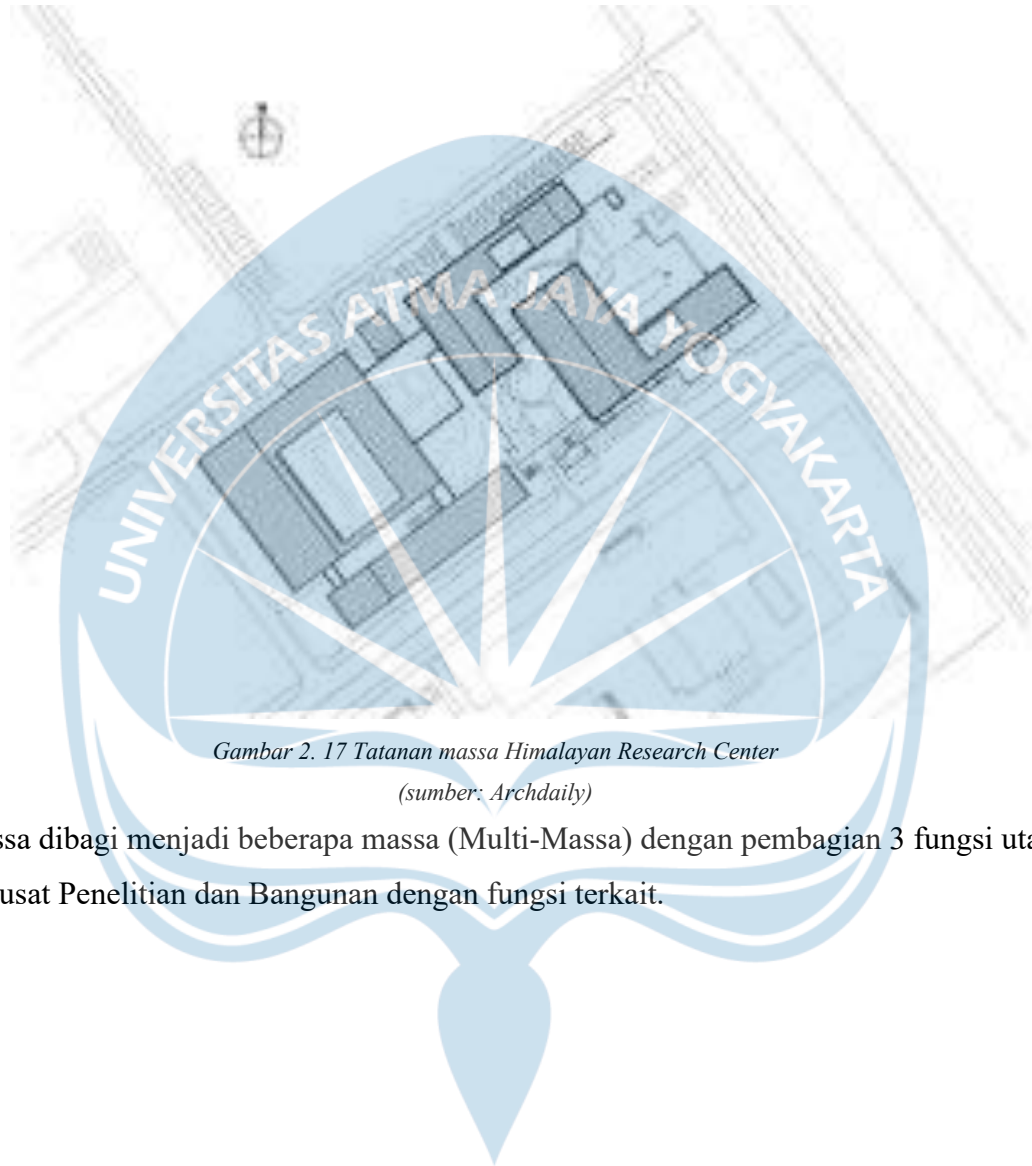
A. Konsep



*Gambar 2. 16 Himalayan Culture and Region Research Center
(sumber: Archdaily)*

Bangunan ini menciptakan suatu ruang arsitektur modern dengan konsep aspek alam di dalamnya. HRRC terdiri dari tiga bagian yang berbeda yaitu museum, pusat penelitian dan bangunan terkait

B. Transformasi



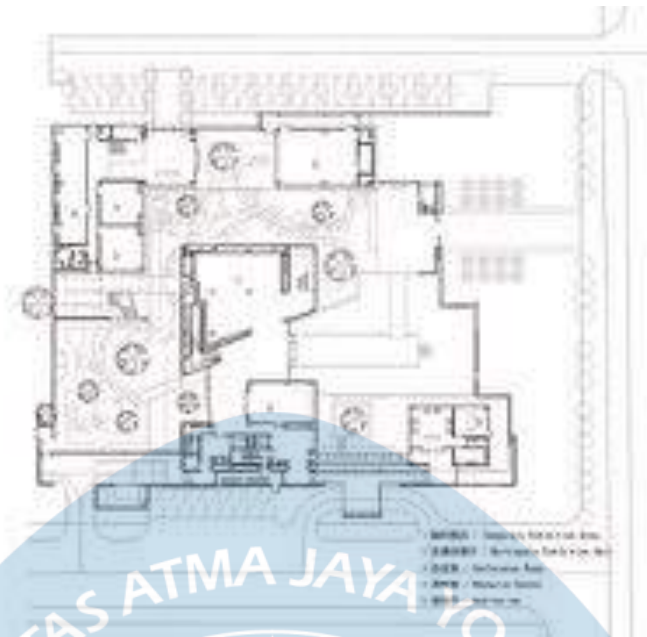
*Gambar 2. 17 Tatanan massa Himalayan Research Center
(sumber: Archdaily)*

Massa dibagi menjadi beberapa massa (Multi-Massa) dengan pembagian 3 fungsi utama, Museum, Pusat Penelitian dan Bangunan dengan fungsi terkait.

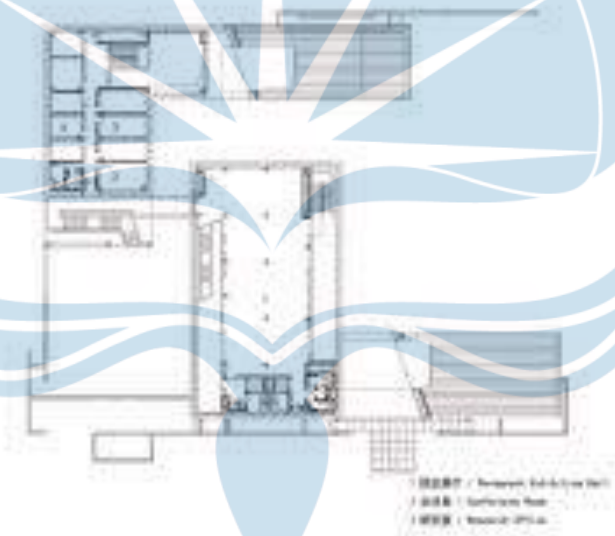
C. Fasilitas Ruang

- Ruang Pameran
- Ruang Pameran Multimedia
- Ruang Konferensi
- Pusat penelitian
- Auditorium
- Kantor Penelitian

D. Organisasi Ruang



*Gambar 2. 18 Denah lantai dasar HCRRC
(sumber: Archdaily)*



*Gambar 2. 19 Denah lantai 1 HCRRC
(sumber: Archdaily)*

2.4.3 Singkawang Cultural Center



*Gambar 2. 20 Fasad Singkawang Cultural Center
(sumber: Archdaily)*

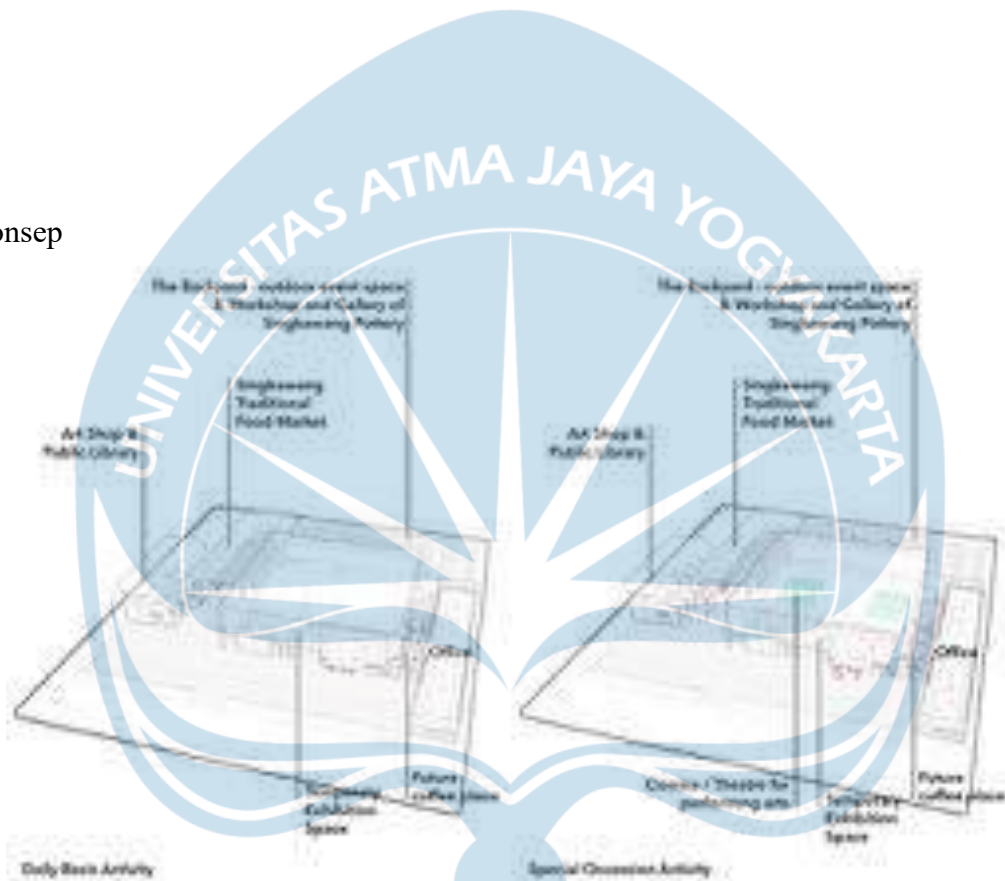
Tipologi	: Gedung Pusat Kebudayaan
Arsitek	: PHL
Tahun	: 2017
Luas	: 1.972m ²
Lokasi	: Singkawang, Indonesia

Singkawang adalah sebuah kota kecil yang terletak di Kalimantan Barat, Indonesia. Secara demografis, Singkawang terdiri dari tiga etnis besar: Tionghoa (Indonesia - Tionghoa), Dayak, dan Melayu yang hidup berdampingan selama beberapa generasi. Keragaman tersebut membuat Singkawang diberkahi dengan potensi seni & budaya yang melimpah yang belum tergali sebelumnya. Ada beberapa event tahunan yang potensial, antara lain: Festival Cap Go Meh, Festival Gawai Dayak Naik Dango, Festival Ngabayon, dan lain-lain. Namun event paling terkenal yang setiap tahunnya berpotensi dikunjungi wisatawan dari seluruh dunia adalah Cap Go Meh.

Terlepas dari prospek budaya tersebut, mayoritas masyarakat Singkawang masih tergolong masyarakat berpenghasilan rendah. Generasi muda saat ini lebih memilih pindah ke luar Singkawang untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Menanggapi permasalahan dan merangkul potensi multikultural tersebut, organisasi nirlaba Yayasan Pusat Kebudayaan Singkawang menugaskan kami

sebagai arsitek untuk turun tangan dan mendesain ulang salah satu bioskop tertua yang hampir tidak aktif di Singkawang.

A. Konsep

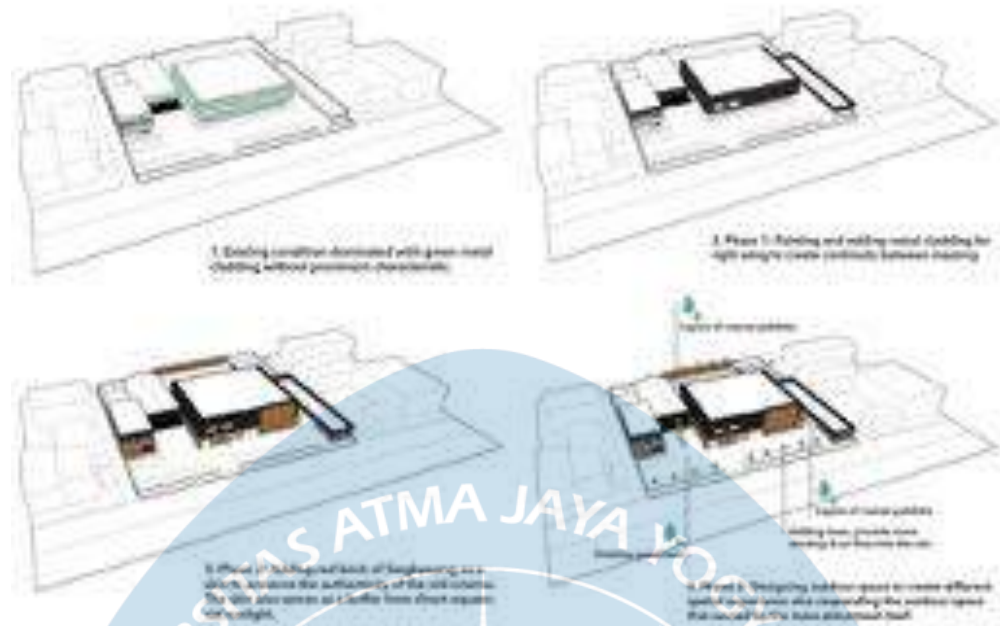


Gambar 2. 21 Konsep masa SCC

(sumber: Archdaily)

Singkawang Cultural Center merupakan bangunan bioskop tua di Singkawang yang diredesign menjadi pusat kebudayaan Kota Singkawang

B. Transformasi

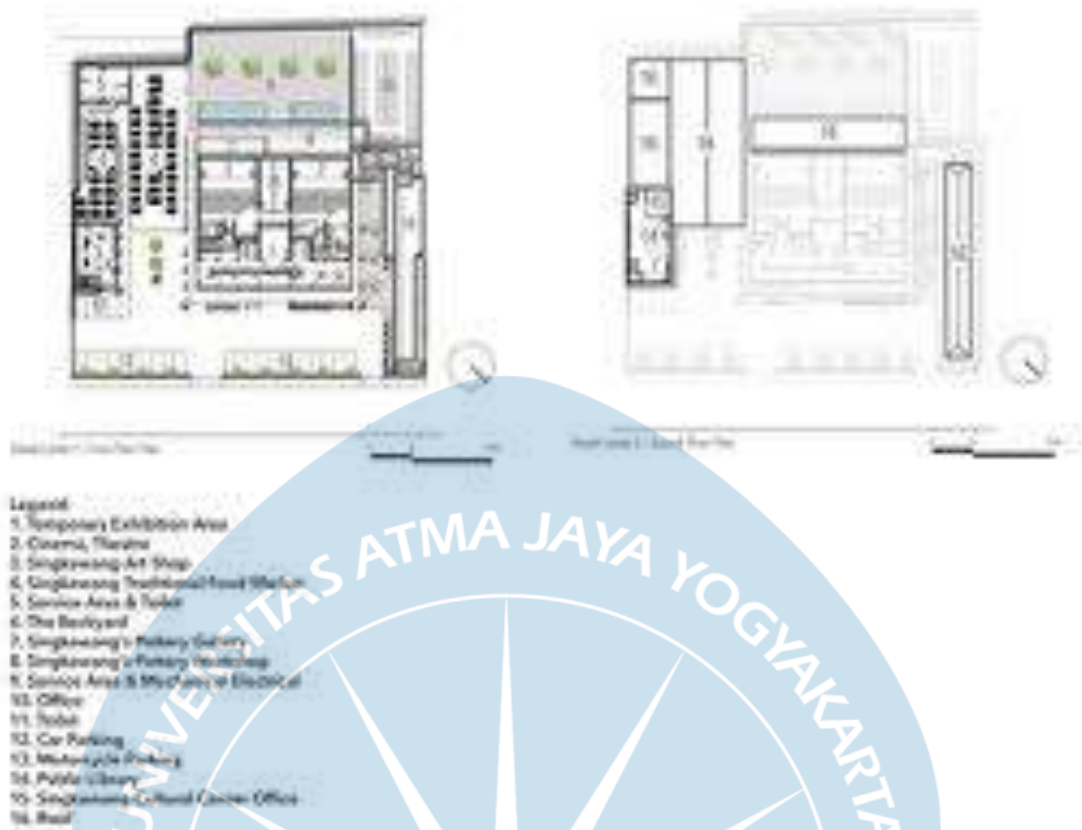


Gambar 2. 22 Transformasi desain SCC
(sumber: Archdaily)

C. Fasilitas Ruang

- Ruang Pameran
- Teater
- Ruang Pameran Sementara
- Coffee Shop
- Tradisional Market
- Ruang Workshop
- Perpustakaan
- Kantor Pengelola

D. Organisasi Ruang



Gambar 2. 23 Denah SCC
(sumber: Archdaily)

2.4.4 Kesimpulan Studi Preseden Terkait