

BAB II TINJAUAN HAKIKAT PUSAT PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



**PUSAT PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN
TRADISIONAL TIONGHOA PERANAKAN DI BATAM**

JECKHI HENG - 11.01.13756

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT PUSAT PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN

2.1 Pengertian Pusat Pengembangan Kebudayaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kata:

- a. **Pusat** adalah: pokok pangkal atau yang jadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya).
- b. **Pengembangan** yang berasal dari kata **kembang** adalah: menjadi besar, banyak, luas, bertambah sempurna.
- c. **Kebudayaan** yang berasal dari kata **budaya** adalah: hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi manusia), seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat.

Jadi, Pusat Pengembangan Kebudayaan adalah suatu tempat atau wadah tempat berlangsungnya kegiatan memperkenalkan dan memperluas hasil total pikiran serta karya kepada masyarakat dari pihak yang berkepentingan. Pusat Pengembangan Kebudayaan adalah tempat yang digunakan untuk mempromosikan potensi kebudayaan dan mengembangkan sektor pariwisata dan pendidikan.

2.2 Fungsi Pusat Pengembangan Kebudayaan

Pusat Pengembangan Kebudayaan merupakan sebuah realisasi dari bentuk upaya peningkatan cagar budaya yang meliputi tiga hal yaitu sebagai berikut:

- a. Bina cagar budaya: pembinaan guna pengembangan iklim kreatifitas dan apresiasi dalam bentuk penataran, sarasehan, lokakarya, atau pameran.
- b. Bina lingkungan budaya: konservasi kawasan cagar budaya dan pengembangan potensi budaya yang dimiliki.
- c. Bina sarana budaya: pengembangan gedung pengelolaan benda-benda cagar budaya.

Pada Pusat Pengembangan Kebudayaan terdapat beberapa kebutuhan akan fungsi yang perlu diwadahi, yaitu:

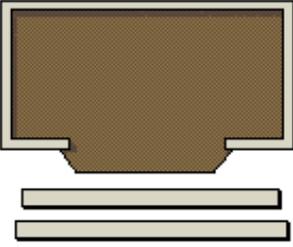
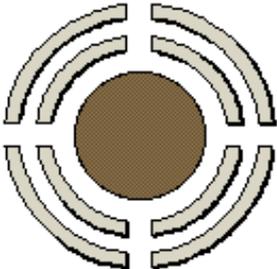
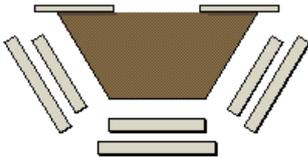
- a. Ceramah, temu karya, sarasehan, lokakarya, publikasi, pementasan diwadahi di dalam auditorium/teater atau ruang pertemuan
- b. Pagelaran, pameran, pekan seni diwadahi di dalam ruang pameran (*exhibition*)
- c. Pengolahan dan eksperimentasi seni diwadahi di dalam studio dan ruang pertunjukan
- d. Menjaga, merawat dan membina kesenian daerah, penggalian dan pemeliharaan seni daerah diwadahi di dalam studio dan laboratorium/ruang studi
- e. Mengumpulkan dan menyimpan sumber-sumber informasi, mengolah sumber informasi dan menyebarkan kembali ke masyarakat sebagai informasi balik/promosi diwadahi di dalam perpustakaan, ruang arsip/dokumen, laboratorium, ruang informasi, studio dan ruang pameran
- f. Urusan Tata Usaha/Rumah Tangga diwadahi di dalam ruang Tata Usaha dan administrasi.

2.3 Ruang/Fasilitas pada Pusat Pengembangan Kebudayaan

Secara umum, kebutuhan ruang utama untuk Pusat Pengembangan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1: Kebutuhan Ruang Utama untuk Pusat Pengembangan Kebudayaan

NO	DESKRIPSI	GAMBAR
1	<p><u>Auditorium</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Merupakan gedung atau ruang pertunjukan kesenian, film, sandiwara, dan sebagainya. • Terdiri dari dua bagian utama, yaitu panggung (tempat pentas) dan auditorium (tempat penonton/pendengar) • Ada beberapa bentuk penyusunan panggung dan auditorium untuk teater: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Open Stage</i>: Penonton sebagian mengelilingi panggung. - <i>Arena/central staging</i>: Penonton mengelilingi panggung. - <i>Extended staging</i>: Panggung melebar ke sekeliling penonton. • Untuk pengaturan tempat duduknya sendiri ada dua macam cara: 	 <p style="text-align: center;"><u>Auditorium</u></p> <p style="text-align: right;"><i>Sumber: www.alamy.com</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat duduk disusun berjenjang ke atas, dengan cara ini akan meminimalisasi pelemahan bunyi dari sumber ke penonton. - Tempat duduk disusun mendatar, dengan cara ini distribusi bunyi berada di atas penonton. 	 <p>Proscenium theater</p>  <p>Arena theater</p>  <p>Open stage</p>  <p>Open stage</p> <p>Sumber: www.vtheatre.net</p>
2	<p><u>Ruang Pameran</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Merupakan ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan. • Ruang tersebut harus memenuhi syarat terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu. • Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik, dengan membagi-bagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada, yaitu benda koleksi untuk studi (misalnya: mengukir, menggambar) dan benda koleksi untuk pajangan (misalnya: lukisan, patung, keramik, atau <i>furniture</i>). • Ada dua macam ruang pameran, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang pameran tetap, dan - Ruang pameran tidak tetap 	 <p><u>Ruang Pameran Tetap</u></p>  <p><u>Ruang Pameran Tidak Tetap</u></p> <p>Sumber: www.amnh.org</p>

<p>3</p>	<p><u>Ruang Pertemuan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang pertemuan dapat berupa auditorium, ruang rapat, atau ruang serba guna yang dapat digunakan secara fleksibel untuk bermacam-macam kegiatan, seperti seminar, workshop, sarasehan, dan sebagainya. • Secara umum yang perlu diperhatikan untuk ruang ini adalah daya tampung, pencahayaan, dan pengkondisian udara. 	 <p><u>Auditorium</u></p>  <p><u>Ruang Rapat</u></p> <p>Sumber: www.pinterest.com</p>
<p>4</p>	<p><u>Studio Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio adalah wadah untuk aktivitas pembinaan, pengolahan dan eksperimentasi seni. • Ada bermacam-macam aktivitas seni yang dapat diwadahi dalam studio, diantaranya adalah seni lukis, kerajinan tangan, seni suara/musik, seni peran, dan seni olah gerak. • Untuk seni olah visual (lukis dan kerajinan) yang menjadi perhatian utama adalah: pada kualitas visual ruangan atau pencahayaannya. • Untuk seni olah vokal yang menjadi perhatian utama adalah: akustik atau tata bunyinya. • Untuk seni olah gerak dan peran yang menjadi perhatian utama adalah: fleksibilitas ruang. 	  <p><u>Studio Workshop</u></p> <p>Sumber: www.meti.go.jp</p>
<p>5</p>	<p><u>Laboratorium/Ruang Studi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium adalah wadah kegiatan untuk penelitian, percobaan, analisis, dan kajian mendalam tentang suatu permasalahan ilmiah atau terhadap data-data dan informasi yang diperoleh. • Kegiatan yang diwadahi berbeda, maka bentuk dan sifat kegiatan dalam masing-masing laboratorium juga berbeda. • Penekanan dalam perancangan juga berbeda, yaitu dalam hal pengkondisian udara/ventilasi, pencahayaan, peralatan dan instalasinya, tingkat keamanan resiko pekerjaan, dan sebagainya. • Dalam kaitannya dengan pusat pengembangan kebudayaan, laboratorium menjadi sebuah ruang studi yang digunakan untuk penggalian dan pemeliharaan seni budaya daerah. 	 <p><u>Laboratorium</u></p> <p>Sumber: www.anteagroup.be</p>

6	<p>Ruang Arsip/Dokumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang arsip/dokumen adalah ruang penyimpanan informasi dan data yang diperoleh dari pengumpulan serta pengolahan yang telah dilakukan. • Dalam ruang ini yang perlu diperhatikan adalah tata ruang, sirkulasi, pencahayaan, dan pengkondisian udara. • Dokumen-dokumen yang disimpan perlu mendapatkan pemeliharaan yang baik, sehingga kepentingan untuk memanfaatkan dokumen dapat terpenuhi secara optimal. 	 <p style="text-align: center;"><u>Ruang Arsip/Dokumen</u></p> <p>Sumber: www.kppt.palembang.go.id</p>
7	<p>Ruang Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang informasi adalah ruang lain berupa kantor yang berfungsi dalam penanganan informasi dan kegiatan pembuatan maupun pengambilan keputusan berdasarkan informasi tersebut. • Keegiatannya berupa pengumpulan dan penyimpanan sumber-sumber informasi, pengolahan sumber informasi dan menyebarkan kembali ke masyarakat sebagai informasi balik/promosi. • Ruang yang disediakan menggunakan tata ruang bagi ruang-ruang kerja dan perhatiannya ditekankan pada aspek efisiensi ruang, sirkulasi, pencahayaan, dan pengkondisian udara. 	 <p style="text-align: center;"><u>Ruang Informasi</u></p> <p>Sumber: www.erlavinadesigner.blogspot.com</p>
8	<p>Ruang Tata Usaha dan Administrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Tata Usaha dan Administrasi merupakan tempat mewadahi kegiatan-kegiatan formal yang berhubungan dengan kelembagaan pusat pengembangan kebudayaan. • Ruang ini juga berbentuk ruang kantor, sehingga perhatiannya juga sama, yaitu aspek efisiensi ruang, sirkulasi, pencahayaan, dan pengkondisian udara. 	 <p style="text-align: center;"><u>Ruang Tata Usaha</u></p> <p>Sumber: https://ahmadihabibi.wordpress.com/</p>
9	<p>Perpustakaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan telah berkembang tidak hanya untuk koleksi dalam bentuk buku, akan tetapi dalam bentuk-bentuk lain yang juga dapat berfungsi sebagai sarana belajar/sumber literatur. • Secara umum perpustakaan terdiri atas area rak buku, area kerja dan kantor, ruang baca, ruangan buku tipis, dan ruang belajar kecil. • Perhatiannya yang perlu diberikan untuk perpustakaan adalah tata ruang, pencahayaan, dan pengkondisian udara. 	 <p style="text-align: center;"><u>Perpustakaan</u></p> <p>Sumber: www.mebeliana-rostov.ru</p>

10	<p>Restoran</p> <ul style="list-style-type: none"> Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman. Secara umum, restoran merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Restoran biasanya juga menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan. 	 <p style="text-align: center;"><u>Restoran</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: www.ff-lovers86.blogspot.com</i></p>
11	<p>Toko Souvenir</p> <ul style="list-style-type: none"> Toko souvenir adalah toko bertujuan untuk menjual barang-barang yang akan diberikan sebagai hadiah kepada orang lain. Sebuah toko hadiah atau toko souvenir adalah toko yang menjual souvenir dimana berhubungan dengan topik tertentu atau tema. Barang yang dijual sering termasuk cangkir, boneka, t-shirt, kartu pos, koleksi buatan tangan dan souvenir lainnya. Toko souvenir biasanya ditemukan di daerah yang dikunjungi oleh banyak wisatawan. 	 <p style="text-align: center;"><u>Toko Souvenir</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: www.wrs.com.sg</i></p>
12	<p>Tempat Penginapan</p> <ul style="list-style-type: none"> Penginapan atau akomodasi adalah jenis tempat tinggal dalam perjalanan dimana orang yang harus tinggal jauh dari rumah lebih dari satu hari keperluan tempat untuk tidur, istirahat, keselamatan, tempat berteduh dari suhu dingin atau hujan, penyimpanan barang, serta akses ke fungsi umum pada rumah tangga. Wisma adalah bangunan untuk tempat tinggal, kantor, dan sebagainya, graha, kumpulan rumah, kompleks perumahan, permukiman. Wisma tamu adalah rumah (gedung) khusus untuk tamu yg mungkin bermalam. Jadi, pengertian Wisma adalah tempat penginapan untuk tamu yang bermalam di tempat tersebut dalam rangka berwisata maupun menyelenggarakan kegiatan tertentu. 	 <p style="text-align: center;"><u>Tempat Penginapan</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: www.asiahotelscheap.com</i></p>

Sumber: Olah data penulis, 2015

2.4 Deskripsi Kerja/Proses Pusat Pengembangan Kebudayaan

2.4.1 Bentuk Kegiatan

Pusat Pengembangan Kebudayaan disediakan untuk mewadahi kegiatan pemeliharaan, dan promosi potensi-potensi budaya. Keseluruhannya tersebut dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok fungsi utama, yaitu:

a. Pembinaan

Pembinaan merupakan fungsi untuk pengkajian, penelitian, pendokumentasian, kepastakaan, pendidikan/pelatihan, dan pengembangan potensi budaya. Bentuk-bentuk kegiatannya meliputi:

- Mencari, mengumpulkan, dan menginventarisasi informasi dan data potensi budaya
- Mempelajari dan mengkaji (meneliti) informasi dan data yang telah diperoleh
- Menyediakan bahan-bahan kepastakaan dan melengkapinya dari hasil kajian yang dilakukan
- Mengadakan kegiatan-kegiatan sarasehan/diskusi tentang budaya dan pariwisata dalam rangka pengembangan potensi budaya dan pariwisata
- Mengadakan kegiatan-kegiatan pelatihan kepada umum, berupa pelatihan dalam pengolahan makanan tradisional dan pelatihan seni pertunjukan

b. Informasi dan Hiburan/Rekreasi

Informasi dan hiburan/rekreasi merupakan fungsi untuk penyajian dan pengembangan potensi budaya, dan mengandung unsur promosi di dalamnya, hal ini dilakukan dengan:

- Membuat bentuk-bentuk media yang berisi informasi potensi budaya untuk kemudian disajikan/disebarluaskan kepada masyarakat luas
- Melayani kebutuhan informasi potensi budaya dan pameran tetap
- Mengadakan promosi melalui acara-acara semacam festival budaya yang meliputi kegiatan-kegiatan pameran, pertunjukan seni, sarasehan/seminar, dan lomba-lomba
- Membuka stand-stand perusahaan/produsen untuk memamerkan dan menjual produk-produknya yang berupa makanan tradisional dan kerajinan
- Menyediakan fasilitas istirahat dan makan-minum

c. Pengelolaan

Pengelolaan merupakan fungsi yang mawadahi kegiatan ketatausahaan dan kerumahtanggaan Pusat Pengembangan Kebudayaan, yaitu kegiatan administrasi, keuangan, kebersihan, dan parkir.

2.4.2 Pengguna

Sehubungan dengan bentuk kegiatan di dalam Pusat Pengembangan Kebudayaan tersebut, maka pengguna dapat dikategorikan menjadi sebagai berikut:

a. Pekerja Budaya

Merupakan kelompok pengguna yang berkaitan atau berkepentingan langsung dengan pengembangan potensi budaya. Kelompok ini meliputi pemerhati budaya, budayawan, seniman, pengrajin, dan pengusaha dalam bidang yang bersangkutan/produsen.

b. Umum/Pengunjung/Wisatawan

Merupakan kelompok yang menikmati fasilitas Pusat Pengembangan Kebudayaan dalam rangka kepentingan pelatihan, sarasehan, mengunjungi pameran, menikmati pertunjukan, mencari informasi, memperluas wawasan budaya, rekreasi, ataupun kepentingan lain yang berkaitan dengan sajian yang diberikan oleh fasilitas Pusat Pengembangan Kebudayaan tersebut (konsumen).

c. Pengelola

Merupakan kelompok yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas, yaitu dalam hal kerumahtanggaan dan ketatausahaan fasilitas.

2.4.3. Waktu

Program-program dilaksanakan dalam tiga kategori waktu, yaitu sebagai berikut:

a. Program Berkala

Dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu secara teratur/rutin. Program yang termasuk dalam kategori ini adalah sarasehan/diskusi budaya dan festival budaya yang meliputi pameran, pertunjukan seni, *workshop*, dan lomba-lomba.

b. Pameran Rutin Harian

Dilaksanakan secara berkesinambungan, setiap hari. Program yang termasuk dalam kategori ini adalah seluruh kegiatan selain yang termasuk dalam program berkala.

c. Program Insidental

Dilaksanakan pada waktu yang belum ditentukan. Program ini untuk memwadahi kegiatan-kegiatan yang berada di luar program dan kegiatan-kegiatan budaya yang suatu saat diadakan, misalnya bazar seni, pameran kerajinan, festival film, dan sebagainya.

2.5 Prinsip Perancangan dan Persyaratan pada Pusat Pengembangan Kebudayaan

Persyaratan teknis dalam pendirian sebuah Pusat Pengembangan Kebudayaan yang harus dipenuhi sebagai bahan perencanaan dapat dikelompokkan dalam kategori sebagai berikut:

a. Kegiatan Pameran

Hal pokok dalam kegiatan pameran adalah proses kegiatan pengunjung dalam rangka menyerap materi yang dipamerkan, sehingga sebanyak mungkin yang disajikan dapat ditangkap oleh pengunjung. Pada suatu pameran pengunjung menikmati materi secara aktif sehingga obyek yang dipamerkan bersifat pasif. Faktor penting dalam kegiatan pameran tersebut adalah:

- Macam layout ruang
- Keamanan benda pajang
- Kontrol lingkungan terhadap suhu, kelembaban, serangga, cahaya dan polusi udara
- Macam sirkulasi: random atau sekuensial
- Cara pajang materi: *showcase*, panel, gantung, *freestanding*
- Kenyamanan pandang dan pergerakan pengamat: posisi benda pajang, jarak layout, kualitas pencahayaan.

Yang termasuk kedalam kelompok ruang pameran adalah:

- *Workshop*
- Galeri temporal
- *Art shop*
- Ruang pameran utama



b. Kegiatan Studi

Kegiatan studi bertujuan untuk mengetahui kehidupan budaya, tidak hanya dalam perilaku dan hasil fisik saja namun juga dalam bentuk pola pikir. Karakter kegiatan studi adalah serius dan menuntut kedekatan dengan sumber literatur. Ruang-ruang dalam kelompok ini antara lain:

- Perpustakaan
- Ruang kelas
- Ruang seminar
- Ruang audiovisual
- Ruang diskusi
- Ruang staff pengajar

- *Book shop*
- Ruang copy

c. Kegiatan Pertunjukan

Pelaku kegiatan pertunjukan adalah penonton, penyaji, sajian, pelaksana teknis. Karakter pertunjukan hampir sama dengan pameran, akan tetapi pada pertunjukan yang dinikmati pengunjung adalah suatu hal yang aktif, sedangkan penonton dalam keadaan pasif. Faktor-faktor yang penting memegang peran adalah:

- Pencahayaan: posisi, arah penyorotan, intensitas, karakter cahaya dan stimulasi cahaya.
- Akustika
- Susunan tempat duduk pengamat
- Jarak antara pengamat dengan pertunjukan maupun jarak antar pengamat
- Syarat teknis pelaksanaan

d. Kegiatan Pengelolaan

Karakter kegiatan pengelolaan menuntut tingkat keseriusan tertentu. Aspek yang diperhatikan adalah:

- Kontrol lingkungan terhadap penerangan
- Tingkat kebisingan
- Temperatur dan kelembaban

e. Kegiatan Hubungan Sosial

Karakter kegiatan sosial adalah non formal dan alami. Ruang-ruang yang termasuk di dalamnya antara lain:

- *Entrance hall*
- *Indoor dan Outdoor Garden*
- *Art dan souvenir shop*
- *Bookshop*
- *Cafeteria*

f. Kegiatan Servis

Persyaratan pokok bagi kegiatan servis adalah kemudahan dalam pelaksanaan teknis, kapasitas pelayanan dan sebarannya.

- Gudang
- Utilitas
- Parkir
- Keamanan dan lain-lain
- *Mechanical Engineering*
- *Lavatori*

2.6. Studi Preseden Pusat Pengembangan Kebudayaan

a. *New Cultural Center*

New Cultural Center merupakan pusat kebudayaan untuk Kota Rennes di Prancis. Lokasinya terletak dekat dengan stasiun dan sungai, dan merupakan daerah permukiman. Program pusat kebudayaan ini adalah menggabungkan perpustakaan, museum, dan pusat kebudayaan untuk sains, industri, dan teknologi. Ruang-ruang yang diciptakan untuk mewadahi kegiatan-kegiatannya meliputi ruang perpustakaan, *hall* pameran, kafetaria, museum sains, planetarium, area bermain anak, ruang informasi, area parkir, dan kantor administrasi.



Gambar 2.1: *New Cultural Centre*

Sumber: www.archicentral.com

Organisasi Ruang:

Ruang-ruang dihubungkan secara langsung sebagai ruang-ruang yang saling terkait dan dihubungkan melalui ruang perantara.

Hubungan Ruang:

Ruang-ruang pada bangunan dihubungkan secara langsung sebagai ruang-ruang yang saling terkait dan dihubungkan melalui ruang perantara.

Sirkulasi:

- **Pencapaian**
Pencapaian ke bangunan adalah secara tersamar, tidak secara frontal menuju pintu masuk.
- **Hubungan Jalur dan Ruang**
Jalur-jalur berupa ruang penghubung yang menembus, melalui, dan berakhir pada ruang.
- **Bentuk Ruang Sirkulasi**
Ruang sirkulasi terbentuk oleh dinding-dinding ruang (sebagai ruang sirkulasi tertutup) dan ruang yang secara khusus dibentuk untuk sirkulasi, yaitu terdapatnya jembatan penghubung dari museum ke perpustakaan dan museum sains. Ruang yang terbentuk antara dinding-dinding yang jauh tidak secara eksplisit menunjukkan sebagai ruang sirkulasi, sehingga dapat dikatakan sebagai ruang sirkulasi semi tertutup atau sebagai ruang perantara.

Transformasi

Bentuk museum sains berupa silinder dan bulat di bagian atasnya dikarenakan kebutuhan untuk mewadahi hall pameran pada lantai dasar dan beberapa lantai di atasnya, ditambah dengan planetarium di bagian paling atas. Bentuk-bentuk juga dipertegas dengan pengolahan cahaya.

Bentuk-bentuk pengolahan berupa penciptaan 1 kotak dengan kotak-kotak, bentuk sculptural sebagai titik perhatian pada permainan-permainan bentuk, bentuk-bentuk horizontal bangunan yang mengurangi kesan kevertikalan menara yang agak berat di

bagian atasnya dengan membuat volume yang sama tetapi di *layout* secara mendatar, garis-garis yang membantu untuk memahami ruang-ruang horizontal, dan sebagai tujuan desainnya, sebuah bangunan di dalam sebuah ruang dapat memodifikasi penampilan bangunan-bangunan lain di sekitarnya.

Selain itu karya Portzamparc ini dipengaruhi oleh warisan atau pusaka arsitektural Perancis. Bahkan di dalam fasadnya dengan bentuk yang mendatar mirip dengan *Villa Savoye* karya Le Corbusier.

Material dan Warna

Bangunan pusat kebudayaan ini menggunakan material granit terang, logam hijau, abu-abu bercahaya, dan abu-abu yang lainnya. Untuk bentuk-bentuk yang cukup kuat atau tegas tidak terlalu membutuhkan warna.

Citra

Perpustakaan, museum, dan pusat kebudayaan yang merupakan ketiga program New Cultural Center diciptakan memiliki rasa identitas masing-masing. Secara bersama-sama sebagai satu kesatuan yang utuh, sering diistilahkan dengan *three in one, one in three*.

b. *Cultural Center of The Precinct of Revellin*

Pusat kebudayaan ini merupakan karya Alvaro Siza di Ceuta, Spanyol. Sitenya memiliki kondisi geografis yang indah dengan monumen berupa dinding-dinding benteng. Lokasinya berada di pusat kota berupa ruang kelas terbuka yang luas bekas bangunan besar yang telah dihancurkan.

Kota tersebut tidak memiliki banyak kualitas khusus. Di kota tersebut terdapat beberapa gereja, banyak bangunan-bangunan kecil yang beberapa diantaranya berupa karya rasionalis dan Art Nouveau, dan banyak bangunan-bangunan abad ke-19. Suasana kota seperti suasana di kota kolonial Amerika Selatan, suasana damai dan tenang, hampir tidak ada pekerja kantoran. Kehidupan jalan sangat padat dan suasana pasar sangat menarik. Ruang-ruang berskala kecil, sama dengan kondisi di Morocco. Kehadiran laut dirasakan sangat penting disertai *landscape* yang indah.



Gambar 2.2: *Cultural Center of The Precinct of Revellin*

Sumber: www.elcroquis.es

Deskripsi Site

Lokasinya berupa pusat sejarah dan pusat geografis kota di Ceuta dimana struktur kota sangat padat. Proyek tersebut menempati blok persegi yang dibatasi oleh Calle des Ingeniors (timur), perluasan dari *Calle Cervantes* (selatan), *Calle Padilla* (barat), dan deretan pohon *Paseo del Revellin* (utara). Site dikelilingi oleh bangunan-bangunan yang tingginya bervariasi, juga stylenya dan fungsinya.

Program Ruang

Ruang-ruang yang ada pada bangunan tersebut meliputi teater, pusat kongres, bangunan komersil, sekolah musik, sekolah bahasa, dan parkir.

Organisasi Ruang dan Akses

- Menanggapi kondisi geografis di sekitarnya berupa irama topografi kota dengan permainan pedestrian dan kendaraan ke dan melalui site.
- Mayoritas bangunan-bangunan membentuk *plaza* publik, akses *pedestrian* diarahkan ke jalur antara bangunan-bangunan.
- Dengan mengikuti dinding berbentuk kurva besar dengan halaman terbuka dan dibentuk oleh *collonade* sederhana, seseorang diantar ke pintu masuk teater.

Hubungan Ruang

Ruang-ruang dihubungkan dengan ruang-ruang yang lain sebagai ruang di dalam ruang, ruang yang bersebelahan, dan ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama.

Sirkulasi

- Pencapaian: Pencapaian bangunan secara tersamar, yaitu melalui jalan yang mengelilingi *site*.
- Hubungan Jalur dan Ruang: Jalur yang menghubungkan ruang-ruang berupa jalur yang melalui atau berakhir pada ruang.
- Bentuk Ruang Sirkulasi: Ruang sirkulasi berbentuk tertutup (yaitu sisi kanan-kirinya berbatasan dengan dinding-dinding) dan terbuka pada salah satu sisinya.

Transformasi

- Kelima bangunan yang mengkomposisi Pusat Kebudayaan tersebut masing-masing ditempatkan dengan sisi sepanjang tepi blok pada *site*, berpadu dengan alam kota.
- Volume teater mendominasi dalam bentuk dan ukurannya yang menegaskan blok dan menarik perhatian.
- Menara panggung menjadi penanda kompleks sebagai massa yang tertinggi pada *site*.
- Dinding–dinding yang setingkat dengan pedestrian menanggapi tepi jalan, sementara sumbu panggung dan hall membelok menuju perpotongan garis jalan yang berasal dari timur. Sayap sepanjang sisi hall diorientasikan sepanjang sumbu tersebut.

Material dan Warna

- Ruang-ruang exterior diperkeras dengan batu-batu pecah kecil. Penyelesain eksterior bangunan yang berada dibagian bawah menggunakan *stucco*. Atap auditorium menggunakan genteng keramik.
- Pada area parkir menggunakan perkerasan batu, dinding keramik dengan *stucco* di atasnya, dan tangga dari marmer.
- Interior menggunakan lantai kayu dan batu, dinding dengan batu dan *stucco* di atasnya. Seluruh bukaan dibingkai dengan kayu yang dicat.

c. *Lucerne Culture and Convention Centre*

Penciptaan pusat ini adalah berdasarkan inisiatif untuk membangun sebuah hall konser baru yang akan membangkitkan Lucerne di kancah permusikan dunia internasional.



Gambar 2.3: *Lucerne Culture and Convention Centre*

Sumber: www.tripadvisor.com.au

Deskripsi Site

Site berada di titik strategis Lucerne, yaitu antara danau dan kota tua, terletak beberapa ratus meter dari penanda hall kota yaitu jembatan kayu medieval. Ke arah barat site merupakan kawasan abad ke 19 dengan hotel-hotel, stasiun kereta, dan kantor pos pusat. Site luas melatar belakang sisi dana.

Program Ruang

Ruang-ruang yang ada pada bangunan tersebut meliputi hall konser, hall tengah, kafetaria, pusat kongres, auditorium, restoran, bar, museum, kantor museum, gudang, parkir.

Desain

Dalam desainnya, Jean Nouvel memperhatikan peraturan perancangan, dimana site terletak di lingkungan danau. Untuk usaha perlindungan terhadap danau tersebut, bangunan didesain dengan semboyannya: “jika saya tidak dapat pergi menuju air, air akan mendatangi saya”. Sesuai karakternya, kelautan seperti juga arsitektur, disegariskan di bawah sebuah bidang horizontal raksasa yang terlihat mengapung antara bumi dan langit. Ini adalah sebuah desain atap bagi bangunan tersebut.

d. *Getty Center*

Getty Center secara jangka panjang difungsikan untuk kepentingan preservasi dan perbauran budaya dengan tujuan utama membuat tempat tersebut lebih bermanfaat untuk kesenangan dan kegunaannya. Dengan fungsi ini, arsitektur kompleks tersebut dapat didesain untuk mengkombinasikan sebuah sumbu dengan bentuk-bentuk organik asimetris, sehingga memberi sugesti sebuah keseimbangan antara humanisme geometridan spontanitas bentuk yang terkait. Hal ini diharapkan bahwa kompleks ini akan menjadi sebuah pusat kebudayaan tidak untuk California saja, melainkan untuk negara dan dunia.



Gambar 2.4: Getty Center

Sumber: <http://www.elitehelicoptertours.com/>

Deskripsi Site

Site berbukit memanjang sepanjang jalan San Diego. Pada semua sisi memiliki *view* spektakuler di atas kota, pegunungan, dan lautan.

Program Ruang

Ruang-ruang yang ada pada bangunan tersebut meliputi auditorium, musuem (*gallery pavillions*), restoran atau cafe, pusat untuk sejarah seni dan kemanusiaan, kantor perdagangan, program informasi sejarah sei, *grants program*, pusat pendidikan, institut konservasi, taman dan parkir.

Organisasi Bentuk dan Ruang

Kebanyakan bangunan diorganisasi sepanjang dua daerah perbukitan alami dari arah selatan yang berakhir pada bidang seluas 110 hektar. Dua sumbu tersebut bertemu

pada sudut 22,50. Perpotongan ini seperti perubahan arah jalan San Diego yang membelok ke arah utara keluar grid jalan Los Angeles dengan tujuan untuk memfasilitasi lintasan Sepulveda. Tata letak-tata letak secara keseluruhan menciptakan dialog antara sudut perpotongan dan sejumlah bentuk-bentuk *curvilinear* yang diturunkan dari kontur-kontur site, grid kota, dan topografi alami.

e. Pusat Pengembangan Kebudayaan Purna Budaya

Taman Budaya Purna Budaya adalah pusat pengembangan kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu sebuah pusat yang bertujuan untuk menyediakan wadah, sarana, dan fasilitas bagi segala aktivitas kebudayaan atau kesenian dalam rangka pembinaan dan pengembangan nasional dan meningkatkan kepariwisataan.

Konsep perencanaan Taman Budaya ini terdiri dari dua, yaitu konsep makro dan mikro. Konsep makro meliputi sistem pembangunan, pemilihan lokasi, dan pemilihan site. Sedangkan konsep mikro terdiri dari: pendekatan konsepsi ruang, luas site, sirkulasi, masa bangunan dan ruang luar, struktur, bahan, lingkungan dan utilitas.

Fungsi dan bentuk kegiatan taman budaya Purna Budaya meliputi semua kegiatan yang melaksanakan program Pusat Pengembangan Kebudayaan yang mempunyai lingkup luas dan bersifat nasional. Program ini meliputi pengelolaan, penelitian, pembinaan, dan pengembangan kebudayaan atau kesenian, sesuai dengan tugas pokok Direktorat Jenderal Kebudayaan.



Gambar 2.5: Pusat Pengembangan Purna Budaya Yogyakarta

Sumber: <http://tembi.net/yogyakarta-tempo-doeloe/taman-budaya-yogyakarta>

Program Ruang

Kompleks Pusat Pengembangan Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, terdiri dari kelompok bangunan kesenian dan kelompok bangunan pameran. Bagian-bagian ruang kesenian dinamakan Panti Wurya dan bagian-bagian ruang pameran dinamakan Langembara.

Kelompok bangunan Panti Wurya terdiri dari ruang-ruang kesenian atau pementasan yang dilengkapi dengan ruang panggung, ruang gudang, dan didukung oleh ruang-ruang penelitian atau pengembangan berupa ruang studio tari, ruang perpustakaan, ruang diskusi dan administrasi, ruang audio visual, ruang diskotik.

Kelompok bangunan Langembara terdiri dari ruang pameran temporer atau tidak tetap, ruang pameran tetap, ruang sanggar lukisan, serta dilengkapi dan didukung ruang-ruang berupa: ruang *workshop*, ruang perpustakaan, ruang diskotik.

Kelompok bangunan pelengkap, terdiri dari: ruang kantin, *guest house*. Kelompok bangunan *service*, terdiri dari: ruang sepeda, ruang gudang, ruang penjaga, ruang generator dan lavatory.

Organisasi Ruang

Dalam penataan atau pengaturannya, ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan kedekatan fungsinya. Dengan kata lain organisasi ruang yang digunakan adalah organisasi *cluster*.

Hubungan Ruang dan Sirkulasi

Ruang-ruang di Pusat Pengembangan Kebudayaan ini hampir keseluruhannya dihubungkan secara tidak langsung, yaitu melalui jalur sirkulasi yang disediakan secara khusus.

Hierarki

Ruang-ruang yang diatur dengan organisasi cluster secara umum memiliki tingkat kepentingan yang setara. Oleh karena itu dalam rangka menunjukkan perbedaan

tingkat kepentingan yang terdapat pada Pusat Pengembangan Kebudayaan tersebut dibuat adanya perbedaan ukuran dan pengaturan dalam penempatannya. Pada gambar organisasi ruang Purna Budaya terlihat bahwa ruang-ruang servis dan pelengkap berada di tepi , sedangkan ruang-ruang yang diutamakan yang terdapat dalam kelompok kesenian dan pertunjukan ditempatkan di tengah.

Transformasi

Transformasi yang terlihat pada kompleks Purna Budaya hanya berupa kotak-kota yang berubah dalam ukuran panjang dan lebarnya saja secara seragam maupun tidak.

