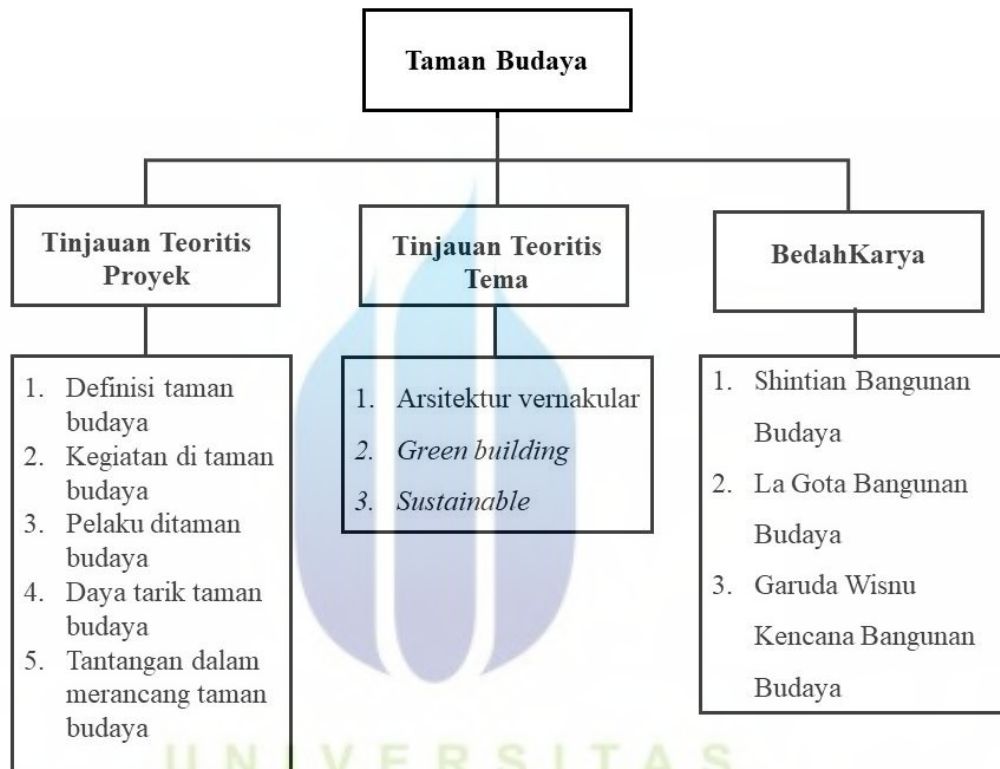


## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Kerangka Tinjauan Umum



Gambar 2. 1 Kerangka Tinjauan Umum

(Sumber : Data Pribadi, 2021)

## 2.2 Pembahasan Kerangka Acuan Kerja

### 2.2.1 Dasar Perancangan

Konsep pembuatan desain taman budaya Kabupaten Sleman adalah orisinal, kreatif dan inovatif dengan mempertimbangkan :

- a. Gaya arsitektur memperhatikan zona kawasan pada lokasi lahan untuk pembangunan Gedung sesuai Pergub DIY No. 40 tahun 2014 dan Perda Provinsi DIY No. 1 tahun 2017.
- b. Dengan mempertimbangkan peraturan diatas, desain yang diusulkan agar dapat juga memberikan kebanggaan bagi masyarakat luas khususnya pada pemanfaatan bahan-bahan yang diproduksi secara lokal.
- c. Inspiratif bagi kawasan lingkungan setempat.
- d. Bahan ramah lingkungan, hemat energi dan mengikuti kaidah-kaidah 'sustainable architecture' yang berwawasan lingkungan.
- e. Kebutuhan yang terdapat dalam data program ruang, hirarkhi, akses dan kontrol, menjadi satu kesatuan dengan fungsi-fungsi didalamnya, terintegrasi, efisien dan ramah lingkungan.
- f. Desain yang diusulkan perlu memperhatikan keberpihakan pada terwujudnya nilai-nilai kemanusiaan serta hubungan kerja dan interaksi sosial dan positif.
- g. Desain kawasan ruang hijau dan bangunan memiliki keterpaduan yang merupakan kesatuan antara bangunan utama gedung dan sarana prasarana penunjangnya terhadap fungsi lain disekitar lokasi (*surrounding area*) diharapkan memberikan energi yang baru pada kawasan *existing* melalui bentukan arsitektur yang menarik.
- h. Desain yang diusulkan memperhatikan kesatuan dan kontekstual taman budaya Kabupaten Sleman dan kemungkinan pengembangan kawasan sekitarnya, serta terwujudnya ruang luar/*landscape* yang positif dan inspiratif.
- i. Desain yang ergonomis dan menjamin tersedianya aksesibilitas bagi penyandang disabilitas.
- j. Desain yang mengakomodasi protocol kesehatan di era *new normal*.

- k. Menjamin terpenuhinya lahan parkir yang nyaman, terdih dan aman serta mencukupi baik bagi karyawan maupun masyarakat yang membutuhkan pelayanan.
- l. Pemanfaatan air hujan yang diresapkan dalam lokasi (*zero waste*).
- m. Menjamin terpenuhinya sarana saluran pembuangan air hujan yang mencukupi dan pengolahan limbah cair dan padat yang tepat dan ramah lingkungan.
- n. Menjamin penataan jaringan listrik, air, telepon, LAN dan internet yang rapi, mudah dalam pemeliharaan dan terintegrasi.

### 2.2.2 Kriteria Umum Perancangan

Desain diharapkan dapat menjawab kebutuhan dan tuntunan dalam desain bangunan taman budaya yang meliputi :

- a. Keluaran dari Pra Desain Taman Budaya adalah :  
Berupa pra desain arsitektur yang membuat konsep “Bangunan vernakular Gedung Taman Budaya” sebagai wadah aktivitas pelaku seni dan budaya.
- b. Persyaratan minimal atau kebutuhan ruang yang harus dipenuhi untuk Taman Budaya Kabupaten Sleman adalah :
  - 1. Joglo Pendopo, kapasitas 500 orang.  
dengan ketentuan sebagai berikut :
    - o Material struktur wajib dari kayu
    - o Gandok kanan-kiri dan pringgitan belakang menyambung lobby auditorium
    - o Fungsi Joglo Pendopo sebagai Ruang Tamu, Hall Pertemuan dan tempat Seremoni/Pertunjukan
  - 2. Gedung Pertunjukan Serbaguna.  
dengan ketentuan sebagai berikut :
    - o Lantai 1, untuk :
      - *Transit transport property*
      - Gedung penyimpanan alat/operator
      - Lavatory (KM/WC)

- Ruang security
- Lantai 2, untuk :
  - Ruang pameran
  - Studio mini (*recording, live streaming, radio publikasi*)
  - Diorama
  - *Space FO* (lobby)
  - Ruang media
  - Lavatory (KM/WC)
- Lantai 3, untuk :
  - Auditorium/Gedung pertunjukan, kapasitas 1000 tempat duduk (kondisi normal)
  - *Proscenium*
  - *Side wing*
  - Para-para
  - Ruang rias
  - Ruang transit
  - *Cyclorama*
  - *Player/cutdrop*
  - *Front curtain*
  - *Proscenium wall*
  - *Pit orchestra*
  - Panggung hidrolik 2 unit
  - *Lighting sound indoor*
  - Lavator (KM/WC) pada 4 tempat (depan, belakang, kanan dan kiri) auditorium
  - *Space FO* dan ruang media centre
  - Ruang security
  - Ruang operator audio visual
- 3. *Amphitheatre* (panggung terbuka), kapasitas 500 orang (kondisi normal) dengan ketentuan sebagai berikut :
  - *Open air stage*
  - *Cutdrop*

- Ruang transit
- Ruang rias
- Lavatory (KM/WC)
- Lobby
- Para-para lighting
- Ruang sound
- Ruang operator
- Ruang multimedia

4. Kantor Pengelola (UPT)

dengan ketentuan sebagai berikut :

- Lantai 1, untuk :
  - Lobby
  - Ruang tamu
  - Ruang rapat untuk 50 orang (kondisi normal)
  - Ruang kepala UPT
  - Lavatory (KM/WC)
  - Ruang FO
  - Ruang kesehatan
  - Ruang laktasi
- Lantai 2, untuk :
  - Ruang pelayanan dan teknis 20 m<sup>2</sup>
  - Ruang staf untuk 20 orang
  - Lavatory (KM/WC)
- Area parkir kantor UPT

5. Perpustakaan/area edukasi

dengan ketentuan sebagai berikut :

- Ruang media
- Ruang literasi
- Ruang edukasi
- Ruang informasi
- Ruang diorama
- Lavatory (KM/WC)

6. Ruang pameran terbuka  
dengan ketentuan sebagai berikut :
  - o Stage pameran 17 lapak
7. *Food court*, kapasitas 17 lapak
8. Mushola, kapasitas 100 orang, dilengkapi dengan toilet
9. Lavatory terpadu kapasitas menyesuaikan
10. Gudang property
11. Ruang generator
12. *Homestay/guest house* berbentuk rumah tradisional Jawa gaya Yogyakarta, jumlah 9 bungalow, terdiri dari :
  - o VVIP : 2 Bungalow
  - o VIP : 3 Bungalow
  - o Aula : 3 Bungalow kapasitas per aula 25 orang
13. Gedung Sekber seni budaya dan pusat informasi budaya, terdiri dari 2 ruangan besar (150m<sup>2</sup>)
14. Bangunan *workshop*/pelatihan seni, kapasitas 100 orang
15. Area konservasi sawah, konservasi budaya agrikultur (ruang terbuka hijau) 1000 m<sup>2</sup>
16. Area parkir (ruang terbuka hijau)
17. *Landscape* (sirkulasi dan ruang terbuka hijau)
18. Ruang satpam (tempat pintu masuk dan keluar)
19. Gapura pintu masuk dan pintu keluar
- c. Semua bangunan harus memperhatikan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas sesuai dengan UU Republik Indonesia nomor 8 tahun 2016.
- d. Lahan atau area perencanaan dianggap datar dengan muka air tanah sedalam kurang lebih 10 meter dari muka tanah.
- e. Ornamen bangunan sebisa mungkin dapat mengangkat muatan lokal atau regionalitas Kabupaten Sleman seperti misalnya motif “PARIJOTHO”.
- f. Pintu masuk dan pintu keluar berada pada jalan utama yaitu pada status jalan kabupaten (posisi pada site plan dan disebelah utara).
- g. Tapak bangunan
  1. Luas area kurang lebih : 22.869 m<sup>2</sup> atau 2,2869 ha

2. KDB = maksimum 30%
3. KLB = maksimum 0,8
4. KDH = minimum 20%
5. GSB = 9,5 m dari as jalan (status jalan kabupaten)

## **2.3 Tinjauan Teoritis Proyek**

### **2.3.1 Taman Budaya**

Taman adalah tempat yang menyenangkan, mempunyai beberapa kegiatan biasanya menampung kegiatan olahraga, aktifitas kebudayaan dan pendidikan. Budaya adalah Keseluruhan yang kompak yang didalamnya terkandung ilmu Pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat dan kemampuan lain yang didapat manusia. Secara umum Taman Budaya adalah tempat (terbuka) untuk kegiatan kebudayaan.

Dapat disimpulkan bahwa Taman Budaya adalah suatu tempat yang menampung berbagai kegiatan dibidang kebudayaan guna menjaga dan meningkatkan kegiatan seni serta menjadi pusat informasi dibidang seni dan budaya. (Konseptual and Dan 2014)

### **2.3.2 Kegiatan Taman Budaya**

Budaya merupakan kumpulan pola-pola kehidupan yang dipelajari oleh sekelompok manusia tertentu dari generasi-generasi sebelumnya dan akan diteruskan kepada generasi yang akan datang. Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan adanya suatu tempat yang bisa memfasilitasi tujuan tersebut. Dengan dibangunnya taman budaya sleman diharapkan dapat menampung aktivitas dan kreativitas pelaku seni dan budaya di Kabupaten Sleman. Kegiatan tersebut antara lain :

#### **1. Pagelaran Pentas**

Pagelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian (Made In Indonesia 2008). Pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (*apresian*) dan penikmat seni (*apresiator*). Dalam arti bahwa, para seniman

menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi. Beberapa contoh pagelaran antara lain :

a. Drama

Drama menggambarkan suatu realita kehidupan, tingkah laku dan juga watak manusia berdasarkan peran yang didukung dengan adanya dialog dalam sebuah pementasan.

b. Pentas Musik

Pertunjukan musik merupakan suatu penyajian fenomena bunyi yang disajikan dalam bentuk musik yang berkualitas untuk dapat didengar dan dinikmati oleh manusia.

c. Pentas Tari

Pertunjukan tari pagelaran yang menampilkan atau menyajikan karya tari yang telah disusun.

**2. Pameran**

Pameran merupakan suatu kegiatan yang penyajian karya seni rupa dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh banyak masyarakat.

**3. Workshop**

workshop adalah suatu pertemuan yang mana sekelompok orang memiliki minat, keahlian, ataupun profesi pada bidang tertentu yang terlibat aktif dalam suatu diskusi dan kegiatan intensif pada suatu subjek maupun proyek tertentu.

**2.3.3 Pelaku Di Taman Budaya**

Secara garis besar terdapat 3 pengguna utama dari bangunan taman budaya, yaitu pengunjung, pengelola dan penyelenggara.

**1. Pengunjung**

Bila diperhatikan, orang-orang yang datang berkunjung pada suatu tempat atau negara, biasanya mereka disebut sebagai pengunjung (*visitor*) yang terdiri dari beberapa orang dengan bermacam-macam motivasi kunjungan termasuk didalamnya adalah wisatawan, sehingga tidak semua pengunjung termasuk wisatawan. Menurut G.A. Schmoll, wisatawan merupakan individu atau kelompok individu yang merencanakan kemampuan daya beli



yang dimilikinya untuk melakukan perjalanan dengan tujuan rekreasi dan liburan.

Berdasarkan sifat perjalanan dan ruang lingkup perjalanan, wisatawan bisa dibagi seperti :

- a. wisatawan asing atau *foreign tourist*, merupakan wisatawan asing yang melakukan perjalanan-perjalanan wisata yang datang ke negara lain dari negara asalnya.
- b. Wisatawan domestik atau nusantara merupakan wisatawan dalam negeri, dan bukan wisatawan yang berasal dari negara lain. Wisatawan domestik melakukan perjalanan wisata dan rekreasi ke bagian atau wilayah yang lain di negaranya untuk mengetahui sesuatu yang berbeda dari lingkungann yang ada disekitarnya.

## 2. Pengelola

Menurut George R Terry. Pengelolaan adalah sebuah bentuk pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya yang awalnya atau langkahnya dengan sebuah kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengawasan dan segala bentuk memajukan sebuah usaha demi cita cita dari usaha yang dijalani. Dapat disimpulkan bahwa pengelola adalah orang yang terlibat langsung dalam pengawasan dalam sebuah oragnisasi yang terencana. Di taman budaya juga memiliki mekanisme pengelola yang terorganisir antara lain :

- a. Pengelola structural :
  - Kepala/pemimpin dan wakil pemimpin
  - Staff administrasi
  - Staff pelaksanaan
  - Staff humas
  - Staff perlengkapan
- b. Pengelola sub-bagian :
  - Unit teknis pengelola tiap bidang (pertunjukan/pameran)
- c. Pengelola service :
  - Petugas kebersihan
  - Petugas mekanikan

- o Petugas keamanan

### 3. Penyelenggara

Penyelenggara merupakan orang yang berperan aktif memberikan gagasan ide dan terlibat langsung dalam sebuah pagelaran seni dan budaya. Oleh sebabnya penyelenggara bertanggung jawab penuh atas tercapainya kelancaran dari sebuah pagelaran. Penyelenggara terbagi menjadi 2 peran penting antara lain :

#### a. Seniman

Taman budaya merupakan tempat seniman bebas berekspresi dan berkreatifitas seluas – luasnya baik secara individu maupun berkelompok.

#### b. Kelompok masyarakat

Masyarakat lokal daerah yang berantusias tentunya dapat juga terlibat dalam terselenggaranya pentas seni dan budaya

#### 2.3.4 Daya Tarik Taman Budaya

Daya Tarik Wisata sejatinya merupakan kata lain dari obyek wisata namun sesuai peraturan pemerintah Indonesia tahun 2009 kata obyek wisata sudah tidak relevan lagi untuk menyebutkan suatu daerah tujuan wisatawan maka digunakanlah kata “Daya Tarik Wisata”. Perkembangan suatu kawasan wisata tergantung pada apa yang dimiliki kawasan tersebut untuk ditawarkan kepada wisatawan. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari peranan para pengelola kawasan wisata. Dalam Oka A. Yeti (1997:165) berpendapat bahwa berhasilnya suatu tempat wisata hingga tercapainya kawasan wisata sangat tergantung pada 3A yaitu atraksi (*attraction*), mudah dicapai (*accessibility*), dan fasilitas (*amenities*).

##### 1. Atraksi (*attraction*)

Atraksi wisata yaitu sesuatu yang dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat, dinikmati dan yang termasuk dalam hal ini adalah: tari-tarian, nyanyian kesenian rakyat tradisional, upacara adat, dan lain-lain. Dalam Oka A. Yoeti (1997:172)

##### 2. Aksesibilitas (*accessibility*)

Aktivitas kepariwisataan banyak tergantung pada transportasi dan komunikasi karena faktor jarak dan waktu yang sangat mempengaruhi keinginan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata.

### 3. Fasilitas (*amenities*)

Fasilitas pariwisata tidak akan terpisah dengan akomodasi perhotelan. Karena pariwisata tidak akan pernah berkembang tanpa penginapan. Fasilitas wisata merupakan hal-hal penunjang terciptanya kenyamanan wisatawan untuk dapat mengunjungi suatu daerah tujuan wisata. Adapun sarana-sarana penting yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata adalah sebagai berikut:

- a. Akomodasi hotel
- b. Restoran
- c. Air bersih
- d. Komunikasi
- e. Hiburan
- f. Keamanan

#### 2.3.5 Tantangan Dalam Merancang Taman Budaya

Selain terwujudnya bangunan yang mampu mengakomodir kebutuhan kegiatan seni dan budaya desain yang diusulkan juga harus bisa mengintegrasikan kebutuhan ruang terbuka dengan bangunan yang terfokus terhadap konsep ramah lingkungan (*sustainable*) dan bernuansa arsitektur daerah (*vernakular*).

## 2.4 Tinjauan Teoritis Tema

### 2.4.1 Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular adalah gaya arsitektur yang dirancang berdasarkan kebutuhan lokal, ketersediaan bahan bangunan, dan mencerminkan tradisi lokal. Definisi luas dari arsitektur vernakular adalah teori arsitektur yang mempelajari struktur yang dibuat oleh masyarakat lokal tanpa intervensi dari arsitek profesional. Istilah vernakular berasal dari kata *vernaculus* di Bahasa Latin, yang berarti "domestik, asli, pribumi", dan dari *Verna*, yang berarti "budak pribumi" atau "budak rumah-lahir". Dalam linguistik, vernakular mengacu pada penggunaan bahasa tertentu pada suatu tempat, waktu, atau

kelompok. Dalam arsitektur, vernakular mengacu pada jenis arsitektur yang asli pada waktu atau tempat tertentu (tidak diimpor atau disalin dari tempat lain). Arsitektur vernakular ini paling sering digunakan untuk bangunan tempat tinggal.

#### 2.4.2 Arsitektur Hijau

Arsitektur hijau atau yang dikenal secara global dengan sebutan (*green architecture*) merupakan salah satu aliran arsitektur yang berfokus pada arsitektur yang ramah lingkungan. Arsitektur hijau juga merupakan suatu pendekatan perencanaan pembangunan yang bertujuan untuk meminimalisasi kerusakan alam dan lingkungan di tempat bangunan itu berdiri.

#### 2.5 Studi Preseden

Sebelum merencanakan desain dilakukan studi bedah karya guna menjadi referensi acuan dalam penerapan desain perencanaan. Adapun studi preseden taman budaya sebagai berikut :

##### 2.5.1 Taman Budaya Shintian



Gambar 2. 2 Taman Budaya Shintian

Sumber : (Archdaily)

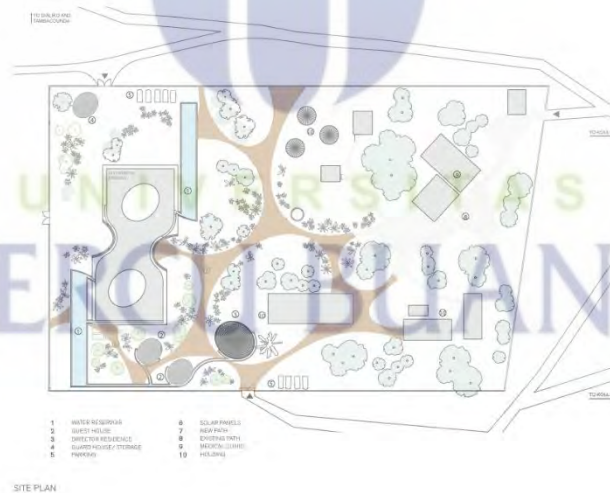
Lokasi :

Arsitek : Toshiko Mori

Tahun : 2015

Sebuah tempat untuk pasar, pendidikan, pertunjukan dan pertemuan, pusat tersebut akan menjadi pusat bagi komunitas lokal dan tempat di mana seniman penduduk dapat memiliki pengalaman yang benar-benar bermakna bagi masyarakat. Bangunan ini dibangun menggunakan bahan-bahan lokal dan pembangun lokal telah berbagi pengetahuan canggih mereka tentang bekerja dengan bambu, batu bata, dan ilalang. Teknik tradisional ini dipadukan dengan inovasi desain oleh Mori. Atap miring adat terbalik dan akan mampu menampung sekitar 40% dari penggunaan air rumah tangga penduduk desa dalam curah hujan segar.

### Site Plan



Gambar 2. 3 Site Plan

Sumber : (Archdaily)

**Denah Lantai 1**



Gambar 2. 4 Denah Lantai 1

Sumber : (Archdaily)

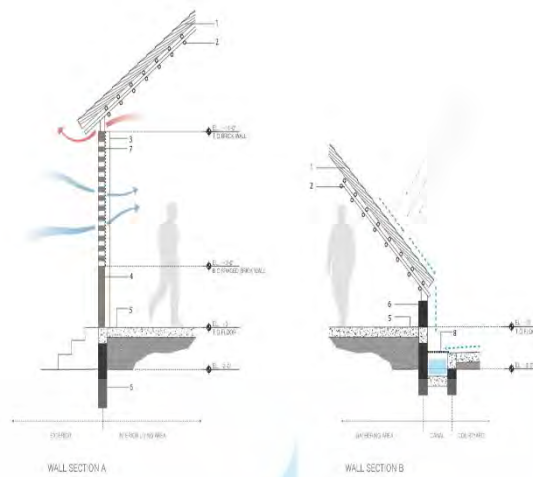
**Tampak**



Gambar 2. 5 Fasad

Sumber : (Archdaily)

## Potongan



Gambar 2. 6 Potongan

Sumber : (Archdaily)

## Material Detail



Gambar 2. 7 Material

Sumber : (Archdaily)

### **Kelebihan**

1. Menggunakan meterial lokal
2. Ramah lingkungan
3. Mengedepankan unsur adat

### **Hal Yang Bisa Diambil**

1. Bentukan atap yang ikonik
2. minimnya penggunaan lampu
3. Penggunaan material lokal





### 2.5.2 Taman Budaya La Gota



Gambar 2. 8

Sumber : (Archdaily)

Lokasi : NAVALMORAL DE LA MATA, SPANYOL

Arsitek : Losada García

Tahun : 2015

Daerah: 1220 m<sup>2</sup>

Pusat Kebudayaan La Gota adalah bangunan hibrida untuk ruang pameran yang bertujuan untuk menciptakan fokus baru sentralitas perkotaan di Navalmoral (Cáceres), menampilkan identitas kota. Di bagian dalam, bangunan ini menghadirkan suasana cahaya dari bangunan jamur tabaco melalui kain keramik yang terinspirasi dari batu bata tradisional yang terdapat pada bangunan semacam ini.

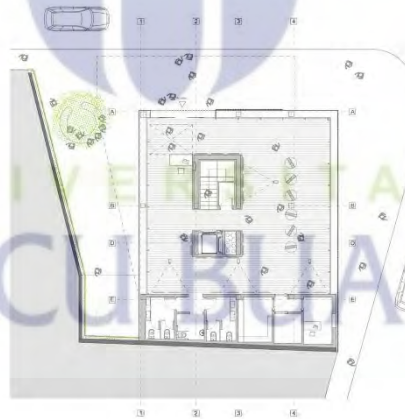
**Site Plan**



Gambar 2. 9

Sumber : (Archdaily)

**Denah Lantai 1**



Gambar 2. 10

Sumber : (Archdaily)

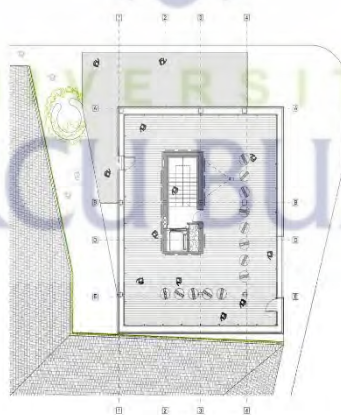
**Denah Lantai 2**



Gambar 2. 11

Sumber : (Archdaily)

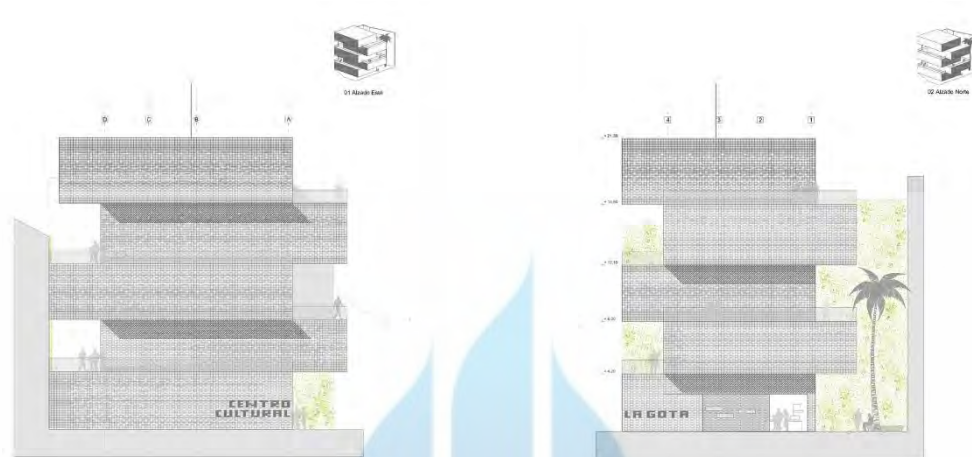
**Denah Lantai 3**



Gambar 2. 12

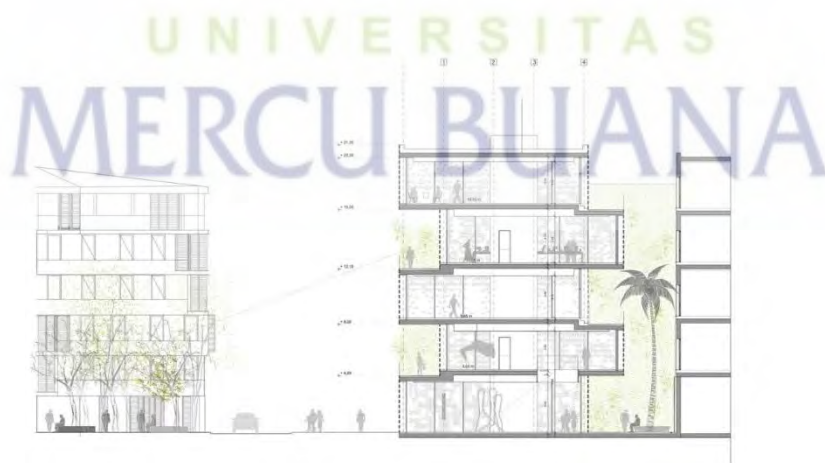
Sumber : (Archdaily)

**Tampak**



Gambar 2. 13

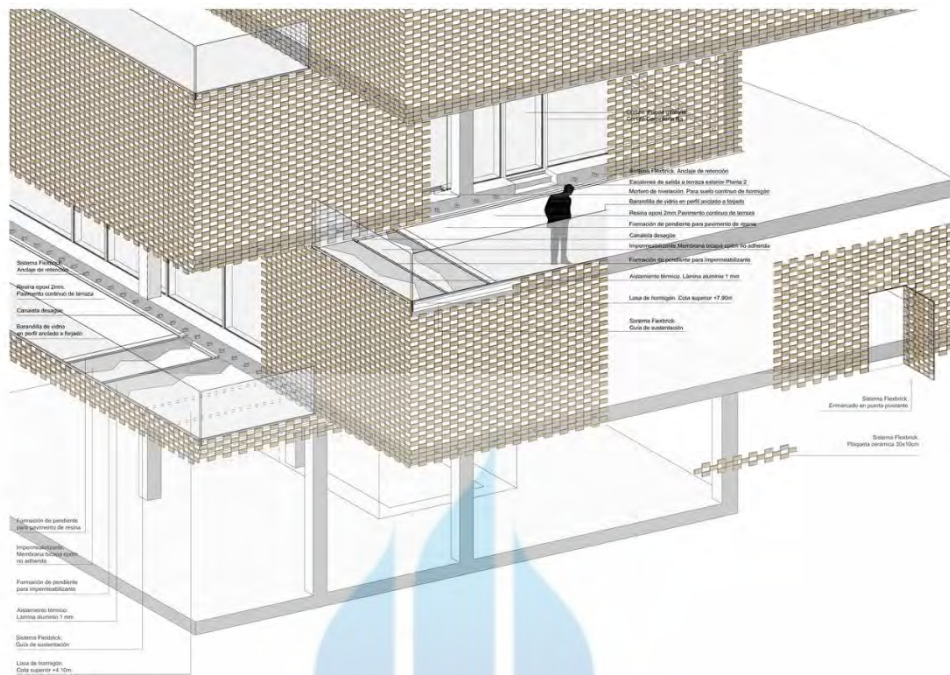
**Potongan**



Gambar 2. 14

Sumber : (Archdaily)

## Material Detail



Gambar 2. 15

Sumber : (Archdaily)

## Kelebihan

1. Menggunakan material yang terinspirasi dari bata lokal
2. Menggunakan tepian plat yang lebih kecil sehingga mengurangi beban struktur
3. Penggunaan material lebih efisien

## Hal Yang Bisa Diambil

1. Penggunaan struktur yang efisien
2. Pemanfaatan keramik yang terinspirasi dari batu bata lokal
3. Sistem pencahayaan bangunan

### 2.5.3 Garuda Wisnu Kencana (GWK)



Gambar 2. 16

(Sumber : Google, 2021)

Garuda Wisnu Kencana (GWK) merupakan sebuah patung raksasa karya salah satu pematung kenamaan asal Bali, Nyoman Nuarta. Patung ini berbentuk Batara Wisnu yang menunggangi hewan legendaris garuda sebagai simbol Amerta, kebajikan yang abadi.

- Lokasi : Jalan Raya Uluwatu, Desa Ungasan, Kuta Selatan, Kabupaten Badung 80364.
- Daerah: 240 hektar
- Tahun: 2013
- Arsitek Utama: I Nyoman Nuarta

## Site Plan



Masterplan GWK

Gambar 2. 17

(Sumber : Google, 2021)

## Tampak



Gambar 2. 18

(Sumber : Google, 2021)

### 3D View



Gambar 2. 19

(Sumber : Google, 2021)

### Kelebihan

1. Menggunakan meterial lokal kayu dan batu
2. Memanfaatkan pemandangan dengan adanya bukaan disetiap sisinya
3. Bangunan dapat flesibel sesuai penggunaan dan kebutuhan

### Hal Yang Bisa Diambil

1. Bahan alami (kayu dan batu bata sebagai bahan utama)
2. Ruang yang fleksibel menyesuaikan kebutuhan
3. Pencahayaan pada bangunan yang baik