

Pusat Perkebangan Budaya

I Kadek Andre Lesmana dan Murtijas Sulistijowati

Jurusan Arsitektur , Fakultas Teknik sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: murtijas@arch.its.ac.id

Abstrak—Pusat perkembangan budaya merupakan tempat yang mewadahi semua kegiatan yang berkaitan dengan seni dan budaya dimana masyarakat dapat lebih mengenal budaya secara lebih dalam dan dapat melihat para pengrajin seni membuat suatu karya seni dan belajar membuatnya

Pusat perkembangan budaya ini terletak di kawasan lapangan puputan badung tepatnya disamping jalan Mayor Wisnu dan bersebelahan dengan museum Bali,

Gagasan ide awal dari ide pusat perkembangan budaya ini berawal dari kejenuhan masyarakat Bali dalam mempelajari budaya Bali, sehingga mulai banyaknya museum dan gallery yang ada di Bali bahkan beberapa museum di Bali justru mati dan tak pernah di kunjungi warga lokal maupun wisatawan dan keadaan ini membuat masyarakat Bali menjadi kurang mendalami dan mengerti secara minim apa itu budaya Bali, maka di bangunnya pusat perkembangan budaya ini untuk mengajarkan masyarakat pentingna budaya Bali, kesenian, dan lebih mendalami budaya Bali serta memelihara budaya Bali di kalangan kaum muda

Kata Kunci—pusat perkembangan budaya, budaya bali, modernitas

I. PENDAHULUAN

Bali adalah salah satu pulau yang terletak di Indonesia, pulau yang sudah terkenal ke seluruh penjuru dunia dengan kesenian, budaya dan parwisatanya

Secara umum masyarakat Bali sendiri sudah di perlihatkan budaya, dan berbagai kesenian Bali mulai dari kecil seperti saat bersembayanag di pura kita diperlihatkan ukiran candi bentar yang menjadi khas Bali, kesenian tari yang selalu menghiasi persembayangan di pura,serta gallery dan museum yang selalu ada di seluruh wilayah Bali dengan ornament Bali dan nuansa Bali dengan memerkan karya seni tertentu mereka,



Gambar. 1 . lokasi site



Gambar. 2 . lapangan puputan badung



Gambar. 3 . Pura Jagat Natha

Banyaknya museum di Bali tidak menjamin masyarakat Bali mempelajari budaya Bali dengan baik bahkan ada di antara beberapa museum tersebut justru di tinggalkan tidak hanya oleh masyarakat Bali bahkan oleh wisatawan sendiri contohnya museum Bali, ini justru semakin membuat generasi muda masyarakat Bali tidak mengenal budaya Bali secara mendetail dan dasar- dasar terbentuknya budaya Bali itu sendiri.

Faktor lain penurunan minat ini juga di sebabkan Bali adalah museum hidup dimana wisatawan lebih tertarik mempelajari budaya Bali lewat tingkah laku masyarakat Bali di banding pergi ke museum maupun galeri seni yang ada di Bali.

Berdasarkan hal tersebut Pusat Perkembangan Budaya yang mengambil site di museum bali lama itu sendiri harus mampu mengatasi hal tersebut dimana membangun kembali minat masyarakat bali terhadap budaya bali , membuat museum bali yang sepi pengunjung ramai kembali

Desain bangunan Pusat Perkembangan Budaya menggunakan arsitektur dan ornament bali sesuai dengan peraturan daerah bali namun menggabungkan dengan artektur modern



Gambar. 5. Perempatan Museum Bali Dan Lapangan Puputan



Gambar. 6 . Jalan Di Depan Museum Bali



Gambar. 7 . Museum Bali

II. EXSPLOKASI DAN PROSES RANCANG

Metode Desain

Penyusunan metode desain dilandasi oleh Architecture programming oleh Donna P. Duerk. Dalam uraiannya, Architecture Programming diartikan sebagai tahapan dari proses desain dengan observasi oleh dan analisa mengenai desain tersebut guna mencapai sebuah hasil yang maksimal. Berikut merupakan tahapan dalam penyusunan skematik konsep rancangan :

a. *Facts*

Merupakan keadaan sebenarnya yang terjadi pada lokasi obyek dan sekitarnya, selama hal tersebut dibutuhkan dalam proses perancangan. Data- data dan fakta yang diperoleh ini bersifat obyektif dan dapat dibuktikan dengan suatu observasi / penelitian/ pengukuran.

b. *Mission*

Merupakan tujuan dari kehadiran obyek rancang. Pada tahapan ini akan mengulas bagaimana suatu rancangan nanti diharapkan. Tujuan adalah sebuah harapan dan keinginan ke depan agar sebuah obyek rancang bernilai dan tepat sasaran.

c. *Issue*

Issue merupakan segala sesuatu berkaitan dengan permasalahan yang timbul

dalam obyek rancang. Suatu hal yang menjadi perhatian dalam langkah mendesain obyek rancang yang diharapkan. Issu tersebut memerlukan sebuah tanggapan ataupun jawaban agar sebuah permasalahan yang menjadi perhatian tersebut mampu terselesaikan. Dalam arsitektur terdapat banyak issue yang diterapkan dalam perancangan bangunan, kesemuanya memiliki bobot penentuan dan kadar nilai seberapa pentingkah issue tersebut perlu diselesaikan. Oleh karena itu prioritas-prioritas perlu disusun berdasarkan porsi bobot yang terkandung dalam issue tersebut. Selanjutnya melalui issue ini akan dihasilkan sebuah tujuan yang berhubungan dengan kualitas dari pemecahan akhir. Dimana tujuan ini diwujudkan dalam performance requirement sebagai konsep makro, dan lebih detail dalam konsep mikro.

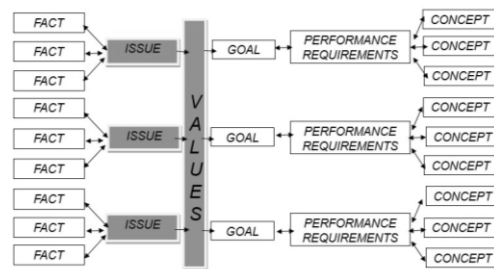
d. Goals

Merupakan pernyataan singkat yang jelas tentang maksud dari obyek rancang akan diarahkan. Goals adalah sebuah tujuan spesifik yang merupakan pernyataan yang mencantumkan dengan jelas suatu tingkatan kualitas yang ingin dicapai berkenaan dengan issue yang telah dirumuskan sebelumnya. Dengan kata lain, goal mendeskripsikan kualitas hasil rancangan dalam masing-masing wilayah.

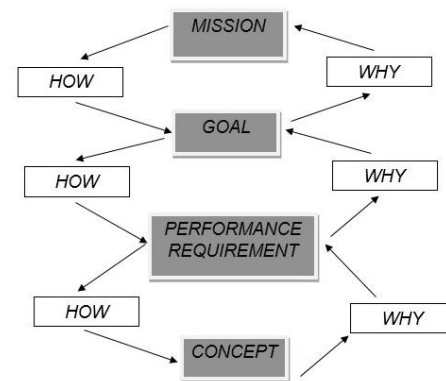
e. Performance requirement

Performance requirement adalah pernyataan tingkat fungsi yang dapat diukur yang pemenuhannya berkaitan dengan tuntutan tujuan yang ada. Performance requirement sudah menjurus ke dalam sesuatu yang spesifik namun belum terlalu mendetail sehingga masih memungkinkan munculnya variasi konsep penyelesaian. Beberapa sifat dari performance requirement yang harus diperhatikan adalah :

- 1) Measurable, atau terukur, digunakan sebagai parameter dan tolak ukur untuk mengetahui seberapa baik tingkat kualitas desain yang dihasilkan.
- 2) Operational, memberikan suatu gambaran solusi yang memuaskan yang dapat diaplikasikan dan digunakan serta bekerja dengan baik dalam suatu desain.
- 3) Specific, atau bersifat khusus, yaitu tidak ambigu atau memiliki arti yang ganda, sehingga memudahkan kita dalam mendapatkan gambaran inti dari performance requirement.



Gambar. 8. Skematik Desain Programing



Gambar. 9. Skematik Desain Programing

f. Concept

Tri Angga adalah ungkapan tata nilai pada ruang terbesar jagat raya mengecil sampai elemen-elemen terkecil pada manusia dan arsitektur. Pada alam semesta (bhuwana agung) susunan tersebut tampak selaku bhur, bhuwah dan swah (tiga dunia/tri loka) bhur sebagai alam 'bawah' adalah alam hewan atau butha memiliki nilai 'nista', bwah adalah alam manusia dengan nilai 'madya' dan swah alam para Dewa memiliki nilai 'utama'. Tri angga sendiri terdiri dari :

- Utama angga
- Madya angga
- Nista angga

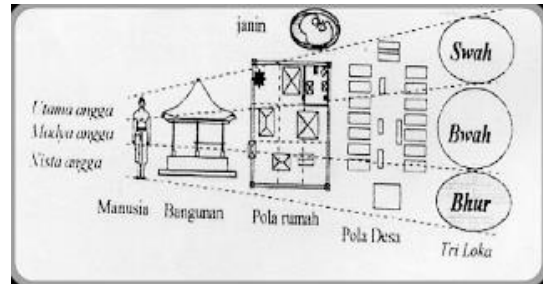
Bangunan ini secara horizontal menerapkan konsep tri mandala, dimana tri mandala ini sudah di terapkandi bajra sandi, Pengertian kata tri mandala sendiri berasal dari kata tri yg berarti tiga dan mandala yang berarti wilayah, jadi tri mandala adalah tiga wilayah yang di miliki antara setiap pakarang dan antara mandala yang satu dengan yang lain di batasi oleh sesuatu

a. Desain Black Box

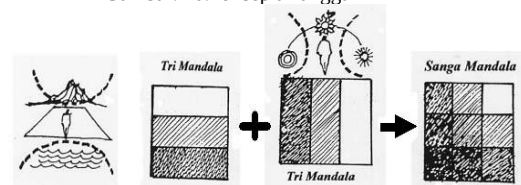
Model ini berkeyakinan bahwa proses desain yang paling utama sebenarnya terletak di dalam proses berpikir melalui tukar pikiran secara bebas kemudian di transformasikan secara sistematis. Dalam proses ini saya berpikir untuk membuat suatu bentuk bangunan arsitektural bali menggunakan ornament bali namun di gabungkan dengan arsitektural tradisional dengan tatanan masa yang sering di terapkan di bali

b. Desain Glass Box

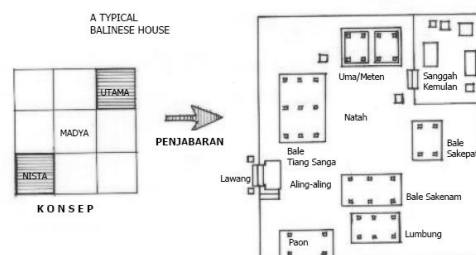
Model ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Saya mengambil sampel orang-orang yang berada di sekitar lapangan puputan dan museum bali dan mengumpulkan data pengunjung per hari serta pengetahuan mereka tentang arsitektural bali dan budaya bali, mengumpuka data suhu dan kelembapan di sekitar site untuk dapat mendesain bangunan yang nyaman bagi para pengunjung



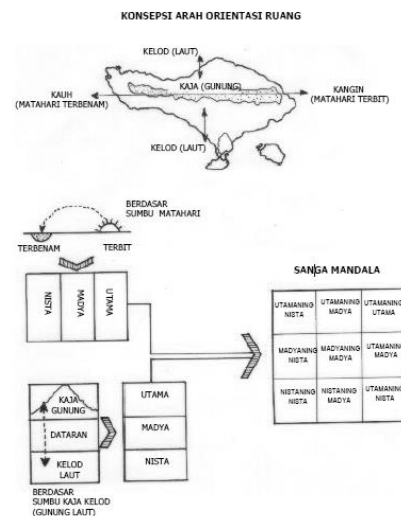
Gambar. 10.konsep tri angga



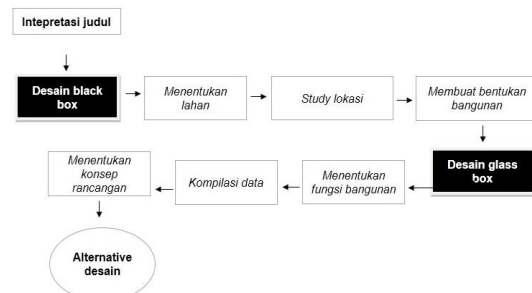
Gambar. 11.konsep tri mandala



Gambar. 12 konsep sanga mandala



Gambar. 13 dasar konsep sanga mandala



Gambar. 14. Skema Proses Rancangan

III. HASIL RANCANGAN

penataan site plan

site di bagi menjadi 6 bagian sesuai dengan tatanan masa sanga mandala

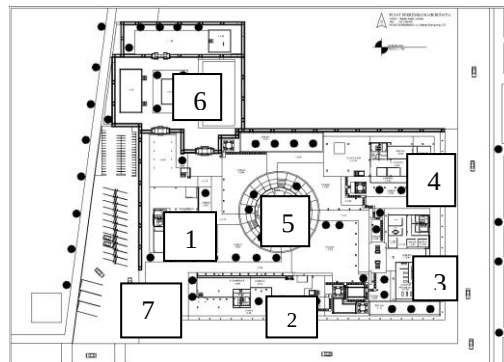
1. bangunan 1 atau ruang pameran, bangunan ini terletak di madyaning nista di dekat pintu masuk , bangunan ini terletak di dpat kerana merupakan bangunan publik
2. bangunan 2 atau ruang galeri dan pameran museum bali lama bangunan ini terletak di madyaning nista di dekat pintu masuk , bangunan ini terletak di dpat kerana merupakan bangunan publik
3. bangunan 3 atau perkantoran bangunan ini terletak di utamaning madya karena merukan bangunan private yang hanya di peruntukan untuk pegawai
4. bangunan 4 atau sekolah seni bangunan ini terletak di utamaning madya karena hamping sama dengan perkantoran merupakan banguna private yang di peruntukan bagi para seniman dan orang yang ingin belajar seni ,namum di bagian pling sudut merupakan utamaning utama yang merupan letak pura PPB dan terletak di tempat tertinggi di PPB
5. plaza dan teater bawah tanah terletak di madyaning madya atau biasa di sebut natah, namun dalam bangunan PPB ini tidak hanya befungsi sebagai natah, namun terdapat teater bawah tanah yang menjadi icon dari PPB
6. museum bali terletak di utamaning nista karena salah satu bangunan utama namun bukan daya Tarik utama dari PPB
7. entrance terletak di nistaning nista karena merupakan jalan masuk dan pintu masuk utama

Bangunan

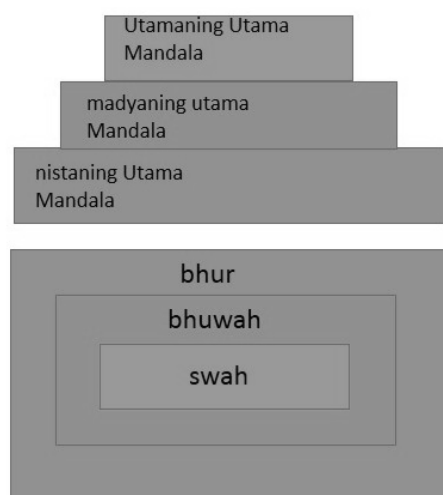
Di dalam Pusat Perkembangan Budaya (PPB) bangunan akan mengunkan arsitektur bali serta ornament bali sesuai dengan Peraturan dearah provinsi Bali no 5 tahun 2005 tentang persyaratan arsitektur bangunan gedung dengan rahmat tuhan yang maha esa, masing- masing banguna menggunakan konsen tri angga dan tri mandala yang menjadi pedoman semua bangunan dan pura di bali,

Perwujudan

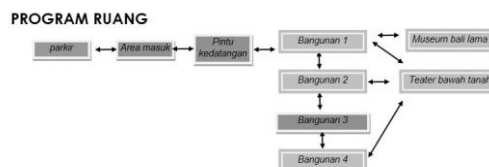
Perwujudan bangunan menggunakan arsitektur bali namun beberapa ornament bali meggunakan bahan lain yang modern dan tidak umum di gunakan di bali, seperti pembuatan togog dengan kaca, dan yang menjadi icon PPB adalah teater bawah tanah yang membalik konsep tri angga dan tri mandala , serta membuat natah menjadi suatu bangunan tersembunyi



Gambar.15 .site PPB



Gambar.16 .penerapan konsep ke bangunan



Gambar.17 .progra ruang PPB



Gambar. 18.tampak site



Gambar. 19.tampak site 02



Gambar. 20.tampak site 03



Gambar. 21.tampak site 04

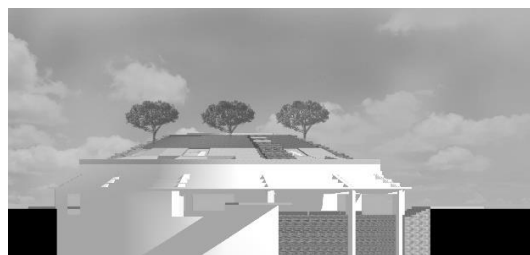
IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Dalam perancangan pusat perkembangan budaya (PPB) di harapkan mampu menarik wisatawan asing maupun lokal terutama masyarakat kaum muda bali agar mempelajari dan mengetahui arsitektural bali tidak hanya sekedar ornament bali ataupun ukiran tetapi tatanan masa yang menjadi pondasi dan pedoman seluruh budaya dan bangunan bali,, dan arsitektural bali juga dapat di padukan dengan arsitektur modern untuk memunculkan sesuatu hal yang unik dan indah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Karyono, Tri Harso. 2010. Green Architecture, Pengantar Pemahaman Arsitektur Hijau di Indonesia. Jakarta: Rajawali Pers
- [2] Steele, James. 1997. Sustainability Architecture.Principles, Paradigms, and Case Studies. New York: McGraw-Hill
- [3] Steadman, J.P. 1983. Architectural Morphology. London: Pion
- [4] Antoniades, Anthony C. 1990. Poetics Of Architecture, Theory of Design. New York: Van Nostrand Reinhold
- [5] E. H. Miller, "A note on reflector arrays (Periodical style—Accepted for publication),” *IEEE Trans. Antennas Propagat.*, akan dipublikasikan.
- [6] Ching, Francis D. K. 2007. Architecture: Form, Space and Order, Third edition. New York: Willey
- [7] Ernst, and Peter Neufert.. Architect Data.Third Edition.pdf
- [8] White, Eduard. 2004. Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design.

Gambar.22 .teater bawah tanah PPB



Gambar. 23 .tampak teater bawah tanah PPB



Gambar. 24 .pura PPB



Gambar. 25 .interior ruang pameran lukisan



Gambar. 26 . Plaza Pusat Perkembangan Budaya (PPB)

