

ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

ELMI RIZKA RAHMANIA

NIM. 0510650024 - 65

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK

MALANG

2010

LEMBAR PERSETUJUAN

ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Disusun oleh :

ELMI RIZKA RAHMANIA

NIM. 0510650024 - 65

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Rinawati P. Handajani, MT

NIP. 19660814.199103.2.002

Ir. Totok Sugiarto

NIP. 19510920.198002.1.001

LEMBAR PENGESAHAN

ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

ELMI RIZKA RAHMANIA

NIM. 0510650024 - 65

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
Tanggal 2 Februari 2010

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Herry Santosa, ST, MT

NIP. 19730525 200003 1 004

Ir. Chairil B. Amiuza MSA

NIP. 19531231 198403 1 009

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Herry Santosa, ST, MT

NIP. 19730525 200003 1 004

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya, yang tersebut dibawah ini:

Nama : ELMI RIZKA RAHMANIA

NIM : 0510650024-65

Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas
Brawijaya, Malang

Judul Skripsi : *ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang sepengetahuan saya, di dalam hasil karya Skripsi saya, baik berupa naskah maupun gambar tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya Skripsi/ Tugas Akhir yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, serta tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia Skripsi dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU.No.20 Tahun 2003 Pasal 25 Ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 10 Februari 2010

Yang membuat pernyataan,

ELMI RIZKA RAHMANIA

NIM. 0510650024-65

Tembusan:

1. Kepala Laboratorium Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FTUB
2. Dosen pembimbing Skripsi yang bersangkutan
3. Dosen pembimbing akademik yang bersangkutan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkah dan rahmat-Nya lah sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penyusunan laporan ini dari awal hingga akhir, adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

- Ibu Ir. Rinawati P. Handayani selaku dosen pembimbing yang memberikan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan laporan ini.
- Bapak Ir. Totok Sugiarto selaku dosen pembimbing yang memberikan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan laporan ini.
- Bapak Yogi selaku seniman dan mantan pengurus DKM yang telah memberikan informasi tentang kesenian Malang.
- Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu.

Penulis menyadari bahwa materi penulisan Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf apabila sebagian dari isi laporan ini kurang berkenan. Besar harapan, bahwa tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran guna penyempurnaan pada kesempatan berikutnya.

Malang, Januari 2010

Penulis

RINGKASAN

Elmi Rizka Rahmania, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, 2010, *Art Center Dewan Kesenian Malang (DKM)*, Dosen Pembimbing: Ir. Rinawati P. Handajani, MT dan Ir. Totok Sugiarto.

Kesenian merupakan salah satu komponen dari kebudayaan yang perlu dilestarikan. Kota Malang memiliki potensi kesenian yang cukup besar didukung dengan 46 buah organisasi kesenian dan kampung-kampung seni. Berdasarkan fenomena yang ada, disimpulkan Kota Malang belum memiliki tempat sebagai tempat sebagai pusat kesenian yang mampu mewadahi kegiatan seni dan menginformasikannya kepada masyarakat. Menengok keberhasilan Yayasan Seni Cemeti dan Dewan Kesenian Jakarta yang melestarikan kesenian sejak dini melalui kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan formal dengan pelajar sebagai sasaran pelakunya. Muncullah ide gagasan untuk merancang sebuah *art center* yang bersifat rekreatif dan edukatif serta berkarakter seni yang diwadahi. Tujuan perancangan ini adalah sebagai sarana pembelajaran seni bagi siswa yang mendukung kurikulum pendidikan formal di Kota Malang, memotivasi generasi muda dan masyarakat umum untuk mencintai dan melestarikan kesenian, dan memberikan alternatif wisata seni.

Metode yang digunakan dalam perancangan *art center* ini adalah metode lima langkah yang terdiri dari tahap permulaan yaitu berawal dari identifikasi masalah, kemudian tahap persiapan meliputi analisa-analisa hingga menimbulkan sebuah usulan alternatif pada tahap pengajuan usul lalu dilanjutkan tahap reevaluasi dan modifikasi.

Hasil rancangan menunjukkan bahwa karakter seni diwujudkan dalam proses pembentukan bangunan, tampilan dan ruang dalam dengan pendekatan rekreatif edukatif. Pencapaian rekreatif edukatif tersebut berlangsung dengan membedakan zona untuk pengunjung tetap dan sirkulasi pengunjung umum agar tidak saling terganggu. Proses rekreatif dan edukatif juga dapat berlangsung di luar ruangan sehingga dirancang integrasi antara ruang dalam dengan ruang luar bangunan agar tercipta visual yang menarik. *Art center* DKM ini dirancang untuk menciptakan *inviting capable* diterapkan dengan rancangan desain bentuk dan penataan massa yang mengundang.

Kata kunci: *art center*, kesenian, malang, rekreatif-edukatif

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Surat Pernyataan Orisinilitas Skripsi	v
Kata Pengantar	vi
Ringkasan	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Diagram	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan	6
1.6 Kegunaan Kajian	6
1.7 Kerangka Pemikiran	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Kesenian Kota Malang	8
2.1.1 Kesenian Kota Malang.....	8
2.1.2 Jenis Kesenian yang di Fasilitas	9
2.2 Tinjauan Kreatif dan Edukatif.....	15
2.2.1 Pengertian Rekreasi dan Edukasi.....	15
2.2.2 Tujuan Rekreasi	16
2.2.3 Jenis dan Macam Objek Rekreasi	16
2.2.4 Tinjauan tentang Fasilitas Rekreasi	16
2.3 Tinjauan tentang Fasilitas <i>Art Center</i>	18
2.3.1 Galeri.....	18
2.3.2 Tinjauan tentang Workshop Seni Rupa.....	23
2.3.3 Studio tari.....	26
2.3.4 Tinjauan tentang Pagelaran.....	28
2.4 Tinjauan tentang Sistem Pendidikan Seni	29
2.5 Tinjauan Teori Arsitektural	32
2.5.1 Tata Bangunan	32
2.5.2 Sirkulasi	33
2.5.3 Bentuk Bangunan.....	33
2.5.4 Olahan Tata Ruang dan Massa	36
2.5.5 Tata Ruang Dalam	36
2.5.6 Perencanaan Ruang Luar	37
2.6 Kerangka Teori	39

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap Permulaan	40
3.1.1 Pengamatan (survey ke lapangan)	40

3.1.2 Interview	40
3.2 Persiapan	41
3.3 Pengajuan usul/Sintesis	42
3.4 Reevaluasi dan modifikasi	42
3.5 Kerangka Proses Perancangan	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Objek Kajian	
4.1.1 Tinjauan Kota Malang	45
4.1.2 Pemilihan Lokasi Perencanaan	46
4.1.3 Tinjauan Lokasi Perencanaan	50
4.1.4 Eksisting Tapak	54
4.1.5 Studi Komparasi	55
4.2 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan	69
4.2.1 Pendekatan Konsep Dasar	69
4.2.2 Analisa Fungsi	71
4.2.3 Analisa Pelayanan dan Program Kebutuhan	72
4.2.4 Analisa Pelaku dan aktivitas	74
4.2.5 Analisa Fasilitas	78
4.2.6 Analisa Ruang	79
4.2.7 Analisa Tapak	90
4.2.8 Analisa Tata Massa	97
4.2.9 Analisa Bangunan	105
4.3 Konsep Perencanaan dan Perancangan	114
4.3.1 Konsep Dasar	114
4.3.2 Konsep Fungsi	115
4.3.3 Konsep Tapak	116
4.3.4 Konsep Tata Massa	118
4.3.5 Konsep Ruang Dalam	121
4.3.6 Konsep Bentuk Bangunan	124
4.3.7 Konsep Utilitas	150
4.4 Pembahasan Hasil Rancangan	154
4.4.1 Rancangan Tapak	149
4.4.2 Tampak Kawasan	161
4.4.3 Fasilitas di <i>Art Center</i> DKM	164

BAB V PENUTUP

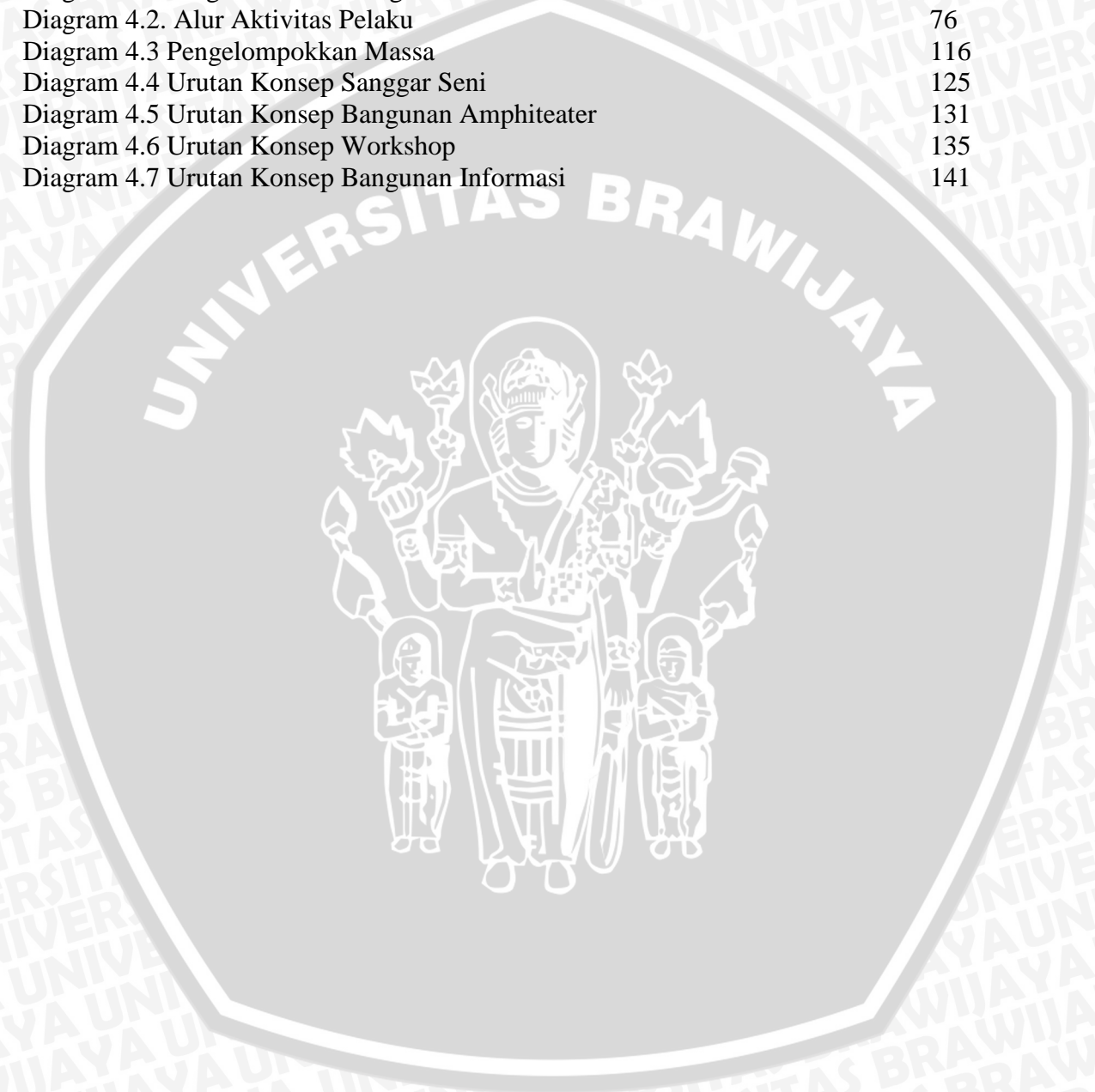
5.1 Kesimpulan	176
5.2 Saran	177

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR DIAGRAM

No.	Judul	Halaman
Diagram 1.1	Kerangka pemikiran	7
Diagram 2.1	Bagan Stuktur organisasi Taman Ismail Marzuki	26
Diagram 2.2	Kerangka teori	39
Diagram 3.1	Kerangka proses perancangan	43
Diagram 4.1	Diagram Struktur organisasi <i>Art Center DKM</i>	73
Diagram 4.2.	Alur Aktivitas Pelaku	76
Diagram 4.3	Pengelompokkan Massa	116
Diagram 4.4	Urutan Konsep Sanggar Seni	125
Diagram 4.5	Urutan Konsep Bangunan Amphiteater	131
Diagram 4.6	Urutan Konsep Workshop	135
Diagram 4.7	Urutan Konsep Bangunan Informasi	141



DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
Tabel 1.1.	Jenis kesenian dan jumlah organisasinya	1
Tabel 2.1.	Karakter tokoh dalam cerita panji	11
Tabel 2.2.	Tingkat pencahayaan pada benda koleksi	23
Tabel 4.1.	Objek wisata di Kota Malang	44
Tabel 4.2.	Analisa Pertimbangan Pemilihan Lokasi	47
Tabel 4.3.	Alternatif Lokasi Di Jalan Soekarno Hatta	50
Tabel 4.4.	Nama, Jenis, Bahan, dan Fungsi Jalan	53
Tabel 4.5.	Fasilitas di Selasar Sunaryo <i>Art Space</i>	60
Tabel 4.6.	Fasilitas di Kompleks Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat	62
Tabel 4.7.	Kesimpulan Objek Komparasi	66
Tabel 4.8.	Fungsi yang akan direncanakan pada <i>Art center</i> DKM	71
Tabel 4.9.	Jumlah Pelaku Pengelola Sekaligus Karyawan	75
Tabel 4. 10.	Hubungan Pelaku, Aktivitas dan Hubungan Ruang Sanggar Seni	80
Table 4.11.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Fasilitas Sanggar Seni	80
Table 4.12.	Besaran Ruang Fasilitas Sanggar Seni	80
Tabel 4. 13.	Hubungan pelaku, aktivitas dan hubungan ruang amphiteater	81
Table 4. 14.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Fasilitas Amphiteater	81
Tabel 4.15.	Besaran Ruang Fasilitas Amphiteater	82
Tabel 4.16.	Hubungan Pelaku, Aktivitas dan Hubungan Fasilitas Workshop	83
Tabel 4.17.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Fasilitas Workshop	83
Tabel 4.18.	Besaran Ruang Fasilitas Workshop	83
Tabel 4.19	Hubungan Pelaku, Aktivitas dan Hubungan Ruang Fasilitas Informasi	85
Tabel 4.20.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Fasilitas Informasi	86
Tabel 4.21.	Besaran Ruang Fasilitas Informasi	86
Tabel 4.22.	Hubungan Pelaku, Aktivitas dan Hubungan Ruang Fasilitas Pengelola	87
Tabel 4.23.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Fasilitas Pengelola	87
Tabel 4.24.	Besaran Ruang Fasilitas Pengelola	87
Tabel 4.25.	Hubungan Pelaku, Aktivitas dan Bangunan Utilitas	88
Tabel 4.26.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Bangunan Utilitas	89
Tabel 4.27.	Besaran Ruang Bangunan Utilitas	89
Tabel 4.28.	Hubungan Pelaku, Aktivitas dan Hubungan Fasilitas Penunjang	89
Tabel 4.29.	Kualitatif Ruang dan Hubungan Ruang Fasilitas Penunjang	90
Tabel 4.30.	Besaran Ruang Fasilitas Penunjang	90
Tabel 4.31.	Pertimbangan Letak <i>entrance</i>	93
Tabel 4.32.	Alternatif Sirkulasi di Dalam Tapak	94
Tabel 4.33.	Nama, Jenis, Fungsi dan Penempatannya	100
Tabel 4.34.	Analisa Interaksi dan Pola Hubungan antar Ruang	101
Tabel 4.35.	Analisa Bentuk Dasar Bangunan	105
Tabel 4.36.	Analisa Bentuk untuk Ruang Tari dan Amphiteater	106
Tabel 4.37.	Analisa Bahan Bangunan	110
Tabel 4.38.	Pertimbangan Jenis Struktur	112
Tabel 4.39.	Pertimbangan Bentuk Ruang Lukis	123
Tabel 4.40.	Karakteristik untuk Ruang Tari	124
Tabel 4.41.	Pemilihan Bentuk Dasar Amphiteater	131
Tabel 4.42.	Pemilihan Material untuk Panggung Amphiteater	131

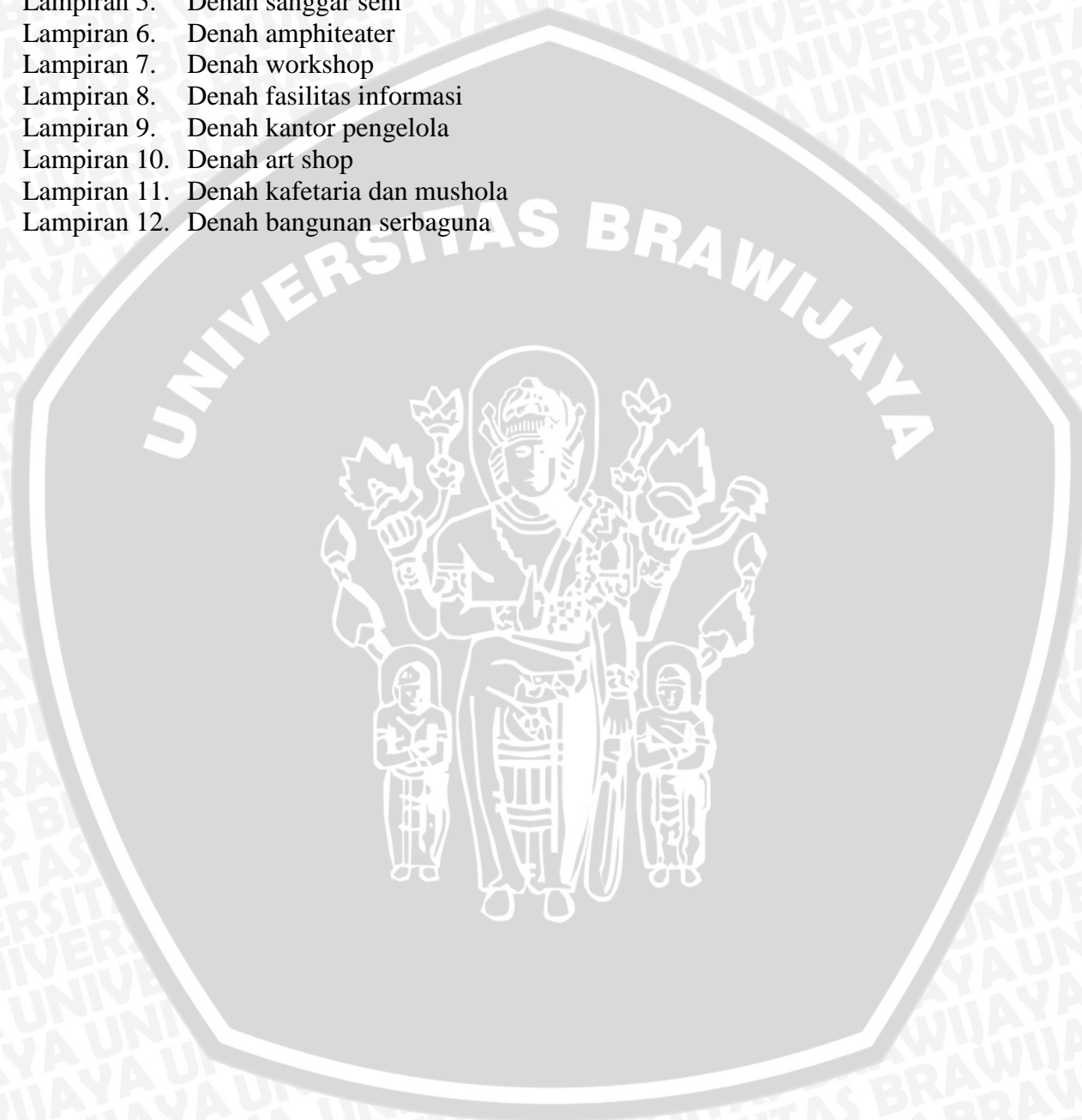
DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Topeng malang	10
Gambar 2.2	Tari Topeng Malang	12
Gambar 2.3	Tari Beskalan	13
Gambar 2.4	Tari Grebeg Wiratama	13
Gambar 2.5	Tari Bedayan	14
Gambar 2.6	Tata letak gamelan untuk tari topeng Malang	14
Gambar 2.7	Model Kinerja Pariwisata	17
Gambar 2.8	Sudut pandang dengan jarak pandang = -tinggi/luas dan jaraknya	20
Gambar 2.9	Ruang dengan ukuran yang baik	21
Gambar 2.10	Display Karya seni	21
Gambar 2.11	Jenis Penerangan	22
Gambar 2.12	Penerangan pada objek tiga dimensi	23
Gambar 2.13	Fasilitas untuk melukis (denah dan tampak samping)	24
Gambar 2.14	Ruang lukis seorang seniman	25
Gambar 2.15	Urutan Kegiatan Pembuatan Keramik	25
Gambar 2.16	Dapur pembakaran keramik dan roda pengolah keramik	26
Gambar 2.17	Ruang studio keramik	26
Gambar 2.18	Formasi penari	28
Gambar 2.19	Kebutuhan ruang gerak bagi seorang penari	28
Gambar 2.20	Pentas Tari Topeng Malang	29
Gambar 2.21	suasana ruang workshop dan belajar menari dengan tentor berada di tengah peserta didik.	30
Gambar 2.22	Perbandingan antara ketinggian objek dengan jarak antar objek pada suatu area pintu masuk	36
Gambar 4.1	Peta Pariwisata Kota Malang	44
Gambar 4.2	Lahan kosong di jalan Soekarno Hatta	46
Gambar 4.3	Lokasi terpilih	47
Gambar 4.4	Nodes Kawasan	50
Gambar 4.5	Pathways sekitar tapak	50
Gambar 4.6	Landmark kawasan	51
Gambar 4.7	Tapak terpilih	52
Gambar 4.8	Lingkungan sekitar tapak	53
Gambar 4.9	Site plan Mangun Dharma Art Center	54
Gambar 4.10	Bangunan tipologi tradisional jawa dengan atap joglo dan limasan	55
Gambar 4.11	Tiang bangunan dihiasi dengan ukir-ukiran	55
Gambar 4.12	Ruang pertunjukan terbuka	56
Gambar 4.13	Relief ukiran batu pada entarnc	56
Gambar 4.14	Posisi bangunan yang lebih tinggi dari jalan	57
Gambar 4.15	Site plan Taman Budaya Bali	63
Gambar 4.16	Panggung terbuka Ardha Candra	64
Gambar 4.17	Posisi Main Entrance	89
Gambar 4.18	Posisi Main Entrance dan Arah Sirkulasinya	89
Gambar 4.19	Posisi Parkir	91
Gambar 4.20	Analisa View keluar Tapak	94
Gambar 4.21	view ke dalam tapak	95
Gambar 4.22	Analisa matahari	95
Gambar 4.23	Analisa Angin	96

Gambar 4.24 Analisa Kebisingan	97
Gambar 4.25 Analisa Drainase	98
Gambar 4.26 Analisa vegetasi	99
Gambar 4.27 Analisa tata massa	102
Gambar 4.28 Ruang luar sebagai penghubung massa bangunan dan aktivitas di luar ruangan	103
Gambar 4.29 Zonasi Tapak	104
Gambar 4.30 Konsep tapak	117
Gambar 4.31 Konsep Tata massa	118
Gambar 4.32 Entrance yang luas	119
Gambar 4.33 Plasa sebagai <i>point of view</i>	119
Gambar 4.34 Konsep <i>entrance Art Center DKM</i>	120
Gambar 4.35 Kegiatan Seni di luar ruangan	121
Gambar 4.36 Ruang pameran <i>out door</i>	121
Gambar 4.37 Konsep penataan sirkulasi ruang	122
Gambar 4.38 Alternatif Denah Sanggar Seni	127
Gambar 4.39 Konsep Denah Sanggar Seni	128
Gambar 4.40 Unsur-Unsur Desain Tampilan Bangunan Sanggar Seni	129
Gambar 4.41 Potongan Tempat Duduk pada Amphiteater	132
Gambar 4.42 Alternatif Denah Bangunan Amphiteater	134
Gambar 4.43 Konsep Denah Bangunan Amphiteater	135
Gambar 4.44 Unsur-Unsur Desain Tampilan Bangunan Amphiteater	136
Gambar 4.45 Alternatif Denah Bangunan Workshop	138
Gambar 4.46 Konsep Denah Bangunan Workshop	139
Gambar 4.47 Unsur-Unsur Desain Tampilan Bangunan Workshop	140
Gambar 4.48 Alternatif Denah Bangunan Informasi	144
Gambar 4.49. Konsep Denah Bangunan Informasi	145
Gambar 4.50. Unsur-Unsur Desain Tampilan Bangunan Informasi	146
Gambar 4.51. Konsep Bangunan Pengelola	147
Gambar 4.52. Konsep Bangunan Kafetaria dan Mushola	148
Gambar 4.53. Konsep Bangunan Auditorium Tertutup	149
Gambar 4.54 Konsep Bangunan <i>Art Shop</i>	150
Gambar 4.55 Site plan Kawasan	155
Gambar 4.56 Lay out Kawasan	157
Gambar 4.57 Sumbu pada tampilan <i>Art Center DKM</i>	158
Gambar 4.58 Perspektif mata burung kawasan	158
Gambar 4.59 <i>Serial vision</i> pada <i>Art Center DKM</i>	159
Gambar 4.60 Rancangan ruang luar di <i>Art Center DKM</i>	160
Gambar 4.61. <i>Sky Line</i> Pada Tampak kawasan	162
Gambar 4.62 Denah Sanggar Seni	164
Gambar 4.63 Tampilan Sanggar Seni	166
Gambar 4.64 Rancangan ruang lukis di sanggar seni	168
Gambar 4.65 Rancangan ruang tari dan karawitan di sanggar seni	169
Gambar 4.66 Denah amphiteater	170
Gambar 4.67 Tampilan amphiteater	171
Gambar 4.68 Denah workshop	172
Gambar 4.69 Tampilan workshop	173
Gambar 4.70 Rancangan ruang di workshop	175

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
Lampiran 1.	Site plan kawasan	
Lampiran 2.	Lay out plan kawasan	
Lampiran 3.	Tampak kawasan	
Lampiran 4.	Potongan kawasan	
Lampiran 5.	Denah sanggar seni	
Lampiran 6.	Denah amphiteater	
Lampiran 7.	Denah workshop	
Lampiran 8.	Denah fasilitas informasi	
Lampiran 9.	Denah kantor pengelola	
Lampiran 10.	Denah art shop	
Lampiran 11.	Denah kafetaria dan mushola	
Lampiran 12.	Denah bangunan serbaguna	



DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 2000. Terjemahan Nuraha Tresani Hawardi. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Edisi kedua. Jakarta : Erlangga.
- Ciptosudarmo, Gayantri. 2005. *Galeri Seni Rupa di Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya
- Isacc, Arg. 1990. *Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur*. Bandung:Intermatra
- Khisbiyah Y. dan Sabardila A. 2004. *Pendidikan Apresiasi, Wacana dan Paktek untuk Toleransi Pluraisme Budaya*. Surakarta: Pusat Studi Budaya dan Perubahan Sosial Universitas Muhammadiyah bekerja sama dengan *the Ford Fondation*.
- Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek*.Jilid 2 Edisi 33 Cetakan Pertama. Jakarta: Erlangga
- Panero dan Martin. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga
- Purwanti.2006. *Seni Budaya dan Keterampilan*.Solo: Putra Kertonatan
- Rasjoyo. 1996. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga
- Sedyawati. Edi. 2002. *Indonesian Heritage. Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Widyadara
- Soebandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Solo.
- Sutedjo. B.1985. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*. Jakarta:Djambatan
- Suyanto.2002. *Wayang Malangan*. Surakarta. Citra Etnika
- Utomo dan Hakim 2002. *Perancangan Ruang Luar*. Jakarta: Erlangga
- Widia dkk. *Metode Pengembangan Seni Karya Pekerti*. Jakarta: Erlangga
- www.artcamp.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.artworksstudio.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.blog-smpn5.malang.go.id (diakses tanggal 25 Februari 2009)
- www.chicoartcenter.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.dkj.com (diakses tanggal 25 Februari 2009)
- www.fotocultural.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.jkschool.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.malang.ac.id (diakses tanggal 25 Februari 2009)
- www.sanggarseni.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.stilesdesigns.com (diakses tanggal 7 Februari 2010)
- www.tarianindo.blogspot.com/2008/11/kesenian_tri_kota_malang.html (diakses tanggal 7 Februari 2010)

UNIVERSITAS BRAWIJAYA UNIVERSITY



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian merupakan salah satu komponen dari kebudayaan yang perlu dilestarikan. Berdasarkan pengalaman di bidang pariwisata menunjukkan bahwa daya tarik budaya beserta pendukungnya yaitu manusia dan wilayah, tetap menjadi pilihan wisatawan. Justru dengan minat budaya, wisatawan memilih tinggal lebih lama dengan maksud untuk bisa menikmati budaya tersebut. Bahkan fenomena yang terlihat sampai saat ini daya tarik wisatawan ke Bali, Yogyakarta dan beberapa tempat lain karena budaya dan landsekapnya. Menurut Oka Ayuati dalam Pengantar Ilmu Pariwisata menyebutkan bahwa suatu hal yang mendasar pada perilaku pengunjung yang diharapkan adalah apa yang dapat dilihat (*Something to See*), apa yang dapat dilakukan (*Something to Do*), apa yang dapat dibeli (*Something to Buy*) sehingga berdasarkan pada perilaku tersebut maka pemenuhan akan fasilitas yang lengkap menjadi hal utama. Kiranya di beberapa tempat komponen tersebut menjadi daya tarik wisatawan datang.

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya yang memiliki kesenian khas yang beragam mulai dari seni rupa, seni tari, dan kerajinan (seni kriya). Berdasarkan data Dinas Pariwisata Kota Malang menyebutkan jumlah organisasi kesenian sebanyak 46 organisasi dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1.1. Jenis Kesenian dan Jumlah Organisasi Kesenian

Jenis kesenian	Jumlah
Reog	2
Sanggar tari	6
Teater	2
Karawitan	1
Ludruk	4
Jaran Kepang	19
Sanggar seni	3
Sanggar lukis	4
Sanggar seni rupa	2
Sanggar dan kerajinan patung	1

Sumber Dinas Pariwisata, 2008

Keragaman kesenian tersebut mampu mengenalkan Kota Malang baik dalam negeri maupun luar negeri serta mampu mendatangkan wisatawan domestik maupun manca negara untuk berkunjung. Kota Malang memiliki kampung-kampung seni yang cukup terkenal diantaranya adalah jalan Karangduren Kecamatan Pakisaji yang menonjolkan pembuatan topeng, tari topeng, batik, dan ukir-ukiran. Berdasarkan direktori komoditi, perusahaan dan objek wisata Kota Malang dalam Toufan (2008),

hasil kerajinan Kota Malang antara lain kerajinan topeng malangan, keramik, rotan, meubel, kayu, gerabah, batik, lukisan. Melihat potensi tersebut perlu adanya pengembangan dan pelestarian kesenian tersebut agar Kota Malang tetap dikenal sebagai kota yang berseni dan menarik. Upaya memajukan kesenian Kota Malang bukan hanya tugas seniman tetapi berbagai pihak mulai dari masyarakat, seniman, dan pemerintah turut andil.

Dewasa ini, apresiasi seni masyarakat mulai menurun. Fenomena ini tampak terlihat dari rendahnya kunjungan masyarakat terhadap kegiatan pameran, pagelaran seni maupun sanggar dan padepokan. Berdasarkan data pengunjung ke Dewan Kesenian Malang pada tahun 2009 sekitar 30 orang perbulan. Umumnya, pengunjung pada sanggar maupun padepokan merupakan anak kecil beserta orang tuanya yang mendampingi putrinya berlatih dalam sanggar tersebut.

Sobandi (2008:2-3) menyebutkan dua faktor penyebab menurunnya apresiasi seni dalam masyarakat yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya tingkat pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang hasil-hasil karya seni rupa masih kurang, kemampuan masyarakat mengenai cara apresiasi kurang terlatih, tingkat kesadaran masyarakat mengenai fungsi seni dalam kehidupan kurang disadari. Sedangkan faktor eksternal diantaranya adalah ketersediaan sarana dan fasilitas untuk menginformasikan karya seni kurang memadai, pemanfaatan fasilitas kegiatan seni kurang mendukung, kondisi lingkungan yang kurang memberi peluang untuk membina seni, penyelenggaraan pameran dan pertunjukan seni masih jarang dilakukan.

Faktor-faktor eksternal tersebut dijumpai pada Gedung Dewan Kesenian Malang (DKM) yang berlokasi di Jalan Mojopahit merupakan tempat untuk berapresiasi seni seni serta berkumpul, berkomunikasi antar seniman maupun dengan masyarakat. Gedung DKM ini terdiri dari lima massa bangunan yang mewadahi kegiatan pameran, pertunjukan, sebagai kantor dan kegiatan penunjang seperti asrama dan toilet. Fasilitas pertunjukan sebagai sumbu pada kompleks bangunan DKM tersebut sekaligus sebagai *point of view*. Fasilitas pertunjukan ini juga digunakan sebagai tempat berlatih menari. Fasilitas pertunjukan tersebut merupakan bangunan semi terbuka dimana memiliki satu dinding sebagai latar belakang panggung. Area penonton berupa plasa yang berada tepat di bagian depannya. Pada bagian belakang ruang pertunjukan tidak memiliki ruang persiapan. Bentuk ruang pertunjukan persegi dengan ukuran 6x6 meter, dan penonton hanya dapat melihat dari satu arah yaitu bagian depan. Hal ini menimbulkan perbedaan dengan fasilitas latihan menari di Mangun Dharma Art Center (salah satu sanggar seni

yang telah lama berkembang) dimana ruang menari berupa ruang semi terbuka dengan bentuk persegi panjang, serta area pertunjukan yang berbentuk setengah melingkar.

Ditinjau dari beragamnya jenis tarian di Kota Malang mulai dari gerakan lembut seperti tari bedayan, tari beskalan hingga tarian yang atraktif yaitu jaran kepeng. Penampilannya pun diiringi musik gamelan secara *live*. Fenomena yang terlihat saat pertunjukan berlangsung masyarakat cenderung berkerumun mengitari pertunjukan yang berlangsung. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi seniman karena memerlukan penyesuaian-penyesuaian lebih lanjut akibat bentuk ruang, material area pertunjukan serta kebutuhan ruang yang belum terpenuhi.

Berbeda pula permasalahan yang timbul di kampung seni Tumpang yang mewadahi kegiatan pembuatan topeng, ukir, dan batik yang memiliki lokasi yang cukup jauh dari pusat kota. Fenomena lainnya yang ada di Kota Malang yaitu kegiatan pameran lukisan lebih sering diselenggarakan di mal atau plasa dan perpustakaan kota. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kesenian mendekati kerumunan masyarakat agar dapat dikenal dan diinformasikan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dan fenomena yang ada dapat disimpulkan bahwa Kota Malang belum memiliki tempat sebagai pusat kesenian yang mampu mewadahi kegiatan seni dan menginformasikan kesenian-kesenian tersebut kepada masyarakat umum. Oleh karena itu, perlu adanya sarana kota untuk mewadahi kegiatan seni yang dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan meningkatkan minat masyarakat untuk mencintai dan melestarikan kesenian tradisional. Seperti yang diungkapkan oleh Ida Rochani Adi, (2009) Dekan Fakultas Ilmu Budaya UGM bahwa menciptakan sebuah pusat kebudayaan perlu strategi baru yaitu bagaimana pengurus mampu menciptakan *inviting capable*, yakni kemampuan untuk mengundang masyarakat, baik SD, SMP, SMA, dan lainnya untuk datang mengunjungi pusat kebudayaan tersebut, sehingga membangun rasa bangga dan bersedia melestarikan kebudayaan.

Sobandi (2008) menyebutkan menengok keberhasilan yang dilakukan oleh Dewan Kesenian Jakarta dan Yayasan Seni Cemeti adalah melestarikan kesenian melalui kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan formal dengan pelajar sebagai sasarannya. Hasilnya, pelajar sangat responsif sehingga banyak sekolah yang ingin mendaftar. Keberhasilan tersebut patutnya dapat dicontoh oleh Dewan Kesenian Malang selaku organisasi kesenian di Kota Malang yang berfungsi sebagai penghubung antara seniman dengan masyarakat. Adanya kerinduan kembali bagi DKM untuk mengembangkan

sebuah *art center* yang memiliki fasilitas yang lengkap sehingga dapat memaksimalkan fungsi organisasi sebagai jembatan penghubung masyarakat dengan seniman tersebut.

Sebagai Kota Pendidikan, Kota Malang nyaris tidak memiliki infrastruktur sarana pendukung pendidikan kesenian. Malang makin kekurangan taman kota yang bisa dipakai belajar. Sebaliknya pusat hiburan bertambah dengan adanya mal, pasar dan tempat hiburan lainnya. Alangkah baiknya apabila pendidikan dan rekreasi (hiburan) dijadikan sebuah kombinasi dengan kesatuan yang utuh dan menarik (Pikiran rakyat,2006). Sebaiknya sebuah *art center* dikemas dengan pendekatan rekreatif edukatif yang merupakan salah satu alternatif untuk mewadahi aktivitas hiburan dan pendidikan dalam satu ruang dan waktu.

Berdasarkan jumlah sarana pendidikan formal di Kota Malang tahun 2008 sebesar 522 buah yang terdiri dari 252 SD, 90 SMP, 48 SMA, 46 SMK, 48 Madrasah Ibtidaiyah, 24 Madrasah Tsanawiyah, dan 13 Madrasah Aliyah. Berdasarkan uraian potensi pariwisata, kesenian, strategi keberhasilan Dewan Kesenian Jakarta dan Yayasan Seni Cemeti, keinginan pengembangan *art center* oleh DKM didukung dengan angka jumlah sarana pendidikan formal yang besar di Kota Malang sebagai sasaran pemasarannya maka keberadaan sarana yang rekreasi edukasi dapat memberikan kontribusi sebagai sarana rekreasi dan penunjang pendidikan formal. Adapun yang dimaksud dengan tujuan rekreasi edukatif adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana pembelajaran seni bagi siswa yang mendukung kurikulum pendidikan formal di Kota Malang.
- b. Memotivasi generasi muda dan masyarakat untuk mencintai seni dan membantu para pendidik dalam mengembangkan pengajaran di bidang seni, serta
- c. Memberi alternatif wisata seni.

Untuk itulah pada kesempatan ini, penulis mengangkat judul *Art Center* Dewan Kesenian Malang sebagai fasilitas atau wadah untuk menginformasikan kesenian dan juga sebagai tempat pendidikan, pelatihan yang memenuhi kebutuhan dan karakter keseniannya sebagai upaya mencintai, melestarikan dan mengembangkan kesenian khas kota Malang. Untuk meningkatkan ketertarikan dan minat masyarakat maka *Art Center* akan dikemas dengan pendekatan rekreatif dan edukatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang akan dibahas pada kajian ini adalah

1. Kota Malang memiliki kampung-kampung seni yang letaknya jauh dari pusat kota sehingga susah untuk dijangkau masyarakat.
2. Belum terdapatnya sarana kota untuk mewadahi kegiatan kesenian yang dapat meningkatkan rasa ketertarikan dan meningkatkan minat masyarakat terhadap kesenian tradisional Kota Malang.
3. Saat ini, fasilitas DKM memiliki kekurangan dalam kapasitas dan jumlah ruang.
4. Kegiatan seni di pendidikan formal terbatas pada sarana dan perlengkapan yang dimiliki, melihat beberapa sekolah belum memiliki peralatan seni yang lengkap.
5. Beberapa tempat kesenian yang ada belum sesuai dengan karakter seni yang diwadahnya sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi seniman.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah pusat kesenian tradisional Kota Malang yang berkarakter seni yang diwadahi dengan pendekatan rekreatif dan edukatif bagi pengunjungnya?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas pada kajian ini adalah

1. *Art Center* Dewan Kesenian Malang ini berfungsi sebagai tempat kegiatan seniman mulai dari membuat, memamerkan dan memasarkan hasil karya, serta tempat pendidikan dan pelatihan kesenian sekaligus tempat informasi kesenian.
2. Seni yang diwadahi diutamakan seni khas Kota Malang yaitu

a. seni rupa :

- seni lukis
- seni kriya: topeng Malang dan. keramik.

Untuk jenis kerajinan yang lain seperti gerabah, rotan, patung, kerajinan bunga kering, kerajinan tas, kerajinan kulit reptil difasilitasi dalam pemasarannya.

b. seni tari : khususnya tari topeng

c. seni musik: karawitan.

3. Fasilitas lain yang direncanakan adalah perpustakaan, ruang pemasaran hasil karya, ruang kerja/workshop, tempat pendidikan, tempat pertunjukan seni serta fasilitas penunjang lainnya seperti kafetaria, auditorium, parkir, taman.
4. Target sasaran *Art Center* Dewan Kesenian Malang ini adalah masyarakat kota Malang terutama pelajar serta wisatawan domestik dan mancanegara.
5. Waktu operasional *Art Center* DKM adalah senin-jumat dibuka sesuai pesanan jam 10.00-17.00. Sedangkan hari sabtu dan minggu dibuka untuk umum dari jam 8.00-20.00.
6. Untuk perancangan difokuskan pada pembentukan ruang yang berdasarkan pada karakter seni yang diwadahi dan bersifat rekreatif dan edukatif pada sanggar seni, workshop dan amphiteater sebagai fasilitas utama.

1.5 Tujuan

Merancang sebuah pusat kesenian tradisional Kota Malang yang berkarakter seni yang diwadahi dengan pendekatan rekreatif dan edukatif bagi pengunjungnya.

1.6 Kegunaan Kajian

1. Meningkatkan apresiasi seni masyarakat dengan menambahkan fasilitas berupa *art center* di Kota Malang sehingga membangun rasa bangga melestarikan kesenian tradisional Kota Malang
2. Dapat menjadi alternatif tempat rekreasi edukatif serta mendapat pengalaman menciptakan karya seni sekaligus sebagai sarana pendidikan nonformal yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.
3. Untuk pendidikan arsitektur, dapat menambah referensi tentang rancangan sebuah *art center*.

1.7 Kerangka Pimikiran

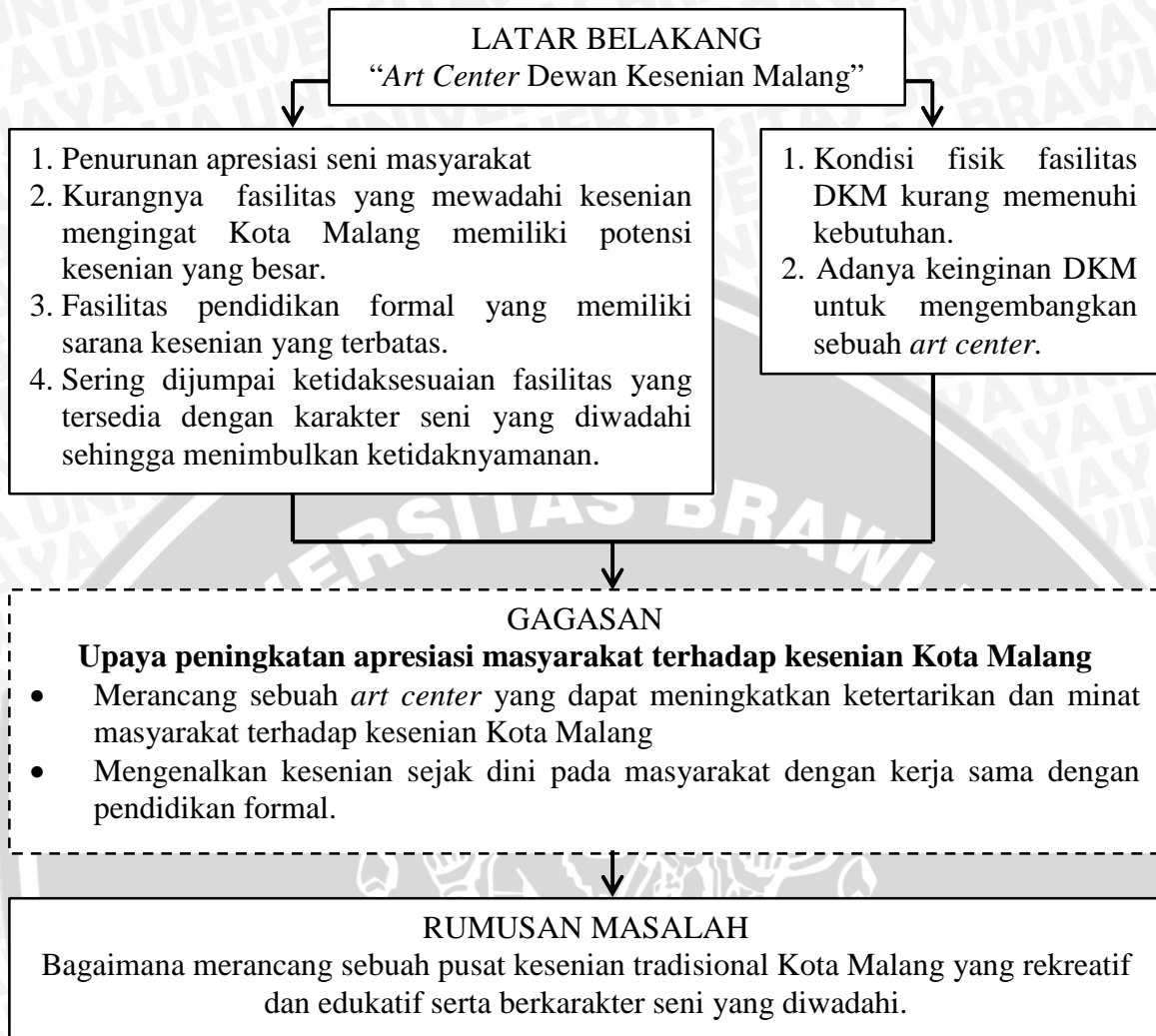


Diagram 1.1 Kerangka pemikiran
Sumber : hasil analisa

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Kesenian Kota Malang

2.1.1 Kesenian Kota Malang

Secara umum, kesenian Kota Malang dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama berdasarkan karakter dan dasar perkembangannya, yaitu:

- a. Kesenian asli Malang, yaitu kesenian yang tumbuh dan berkembang dari daerah kota Malang sendiri.

Bentuk kesenian asli kota Malang yang berkembang dari daerahnya sendiri adalah wayang topeng malangan. Wayang topeng Malangan pada awalnya berkembang dari kerajaan Singosari dan mencapai kejayaannya pada masa kerajaan Majapahit. Dalam buku *Negarakertagama* disebutkan bahwa bentuk kesenian tari topeng digunakan untuk kepentingan kegiatan keagamaan. Namun seiring dengan perkembangannya tari topeng digunakan untuk menghibur masyarakat. Selain itu, perkembangan wayang topeng malangan melahirkan beberapa jenis kesenian yang diturunkan dari karakter tokoh dalam cerita Panji yang dilakukan pada wayang topeng malangan, seperti tari besakalan, tari klono, tari bapang, tari panji, tari gunung sari, tari ragil kuning dan sebagainya yang memperkaya perbendaharaan kesenian malang.

- b. Kesenian berkaitan dengan kesenian Jawa Timur.

Kesenian yang berkaitan dengan kesenian Jawa Timur namun juga berkembang di Kota Malang antara lain jaranan, ludruk, ketroprak, wayang kulit. Ciri yang membedakan dan memberi langgam malangan adalah keterbukaan dalam materi, gerakan yang tegas, musik pengiring yang lebih keras dan variatif (diperbolehkan dengan variasi teknik pukulan pada alat yang sederhana).

Berdasarkan data yang terdaftar di Dinas Pariwisata Kota Malang tercantum jenis kesenian dan jumlah organisasinya yang berkembang di Malang sebanyak 46 buah dengan rincian sebagai berikut

Jenis kesenian	Jumlah
Reog	2
Sanggar tari	6
Teater	2
Karawitan	1
Ludruk	4

Jenis kesenian	Jumlah
Jaran Kepang	19
Sanggar seni	3
Sanggar lukis	4
Sanggar seni rupa	2
Sanggar dan kerajinan patung	1

Sumber Dinas Pariwisata, 2008

Beberapa diantara jenis kesenian tersebut merupakan kesenian Jawa Timur yang berkembang di Kota Malang antara lain yaitu reog, ludruk, jaran kepeng.

Berdasarkan data dari direktori komoditi, perusahaan dan objek wisata Kota Malang dalam Toufan (2008) disebutkan bahwa hasil kerajinan Kota Malang antara lain

1. kerajinan topeng malangan
2. kerajinan keramik
3. kerajinan rotan
4. kerajinan meubel
5. kerajinan kayu
6. kerajinan gerabah
7. kerajinan seni batik
8. lukisan

Berdasarkan informasi dari pengelola Mangun Dharma Art Center (salah satu padhepokan seni yang berkembang dan lestari di Kota Malang) disebutkan bahwa tari tradisional Malang yaitu

1. tari beskalan
2. tari topeng
3. srimpi limo
4. tandhakan
5. jaran kepeng dor
6. caplokan

Kegiatan yang diselenggarakan pada Mangun Dharma Art Center antara lain latihan tari, wayang topeng, gamelan, membuat topeng, mengukir relief pada kayu, dan batik.

2.1.2 Jenis Kesenian yang di Fasilitas pada Art Center DKM

Berdasarkan data yang didapatkan dari Dinas Pariwisata, direktori komoditi perusahaan dan objek wisata Kota Malang serta Mangun Dharma Art Center dapat disimpulkan bahwa kesenian khas Kota Malang yang akan difasilitasi pada Art Center DKM adalah sebagai berikut

1. Seni rupa :

- Dua dimensi : lukis, batik,
- Tiga dimensi : topeng, keramik, gerabah, rotan

2. Seni tari :

Tari utama yang diwadahi tari topeng malang. Tari khas Malang lainnya seperti tari beskalan, tari grebeg wiratama, tari bedayan.

3. Seni musik : karawitan (gamelan) yang mengiringi tari topeng malang.

Berikut ini merupakan uraian tentang beberapa jenis kesenian yang akan difasilitasi yaitu

A. Seni Rupa

1. Kerajinan topeng

Topeng Malang ini mempunyai beberapa ciri khas antara lain:



Gambar 2.1 Topeng Malang
Sumber : Sedyawati, 2002:49

a. Warna

Pada setiap topeng malang terdapat warna-warna yang dominan antara lain adalah:

- Putih melambangkan kebahagiaan
- Kuning melambangkan keindahan
- Merah melambangkan amarah
- Hijau melambangkan kesuburan
- Hitam melambangkan kegelapan

b. Jenis

Topeng Malang ini memiliki jenis tertentu untuk menunjukkan karakter yang dibawakannya, dan ditunjukkan dengan salah satu warna yang

mendominasinya. Berikut merupakan uraian karakter berdasarkan jenis topeng

- Topeng putih bernama Gunung Sari
- Kuning bernama Ragil Kuning
- Merah bernama Kelono Sabrang
- Hijau bernama Lembu Amiluhur
- Hitam bernama Lembu Amijoyo

c. Detail Wajah

Detail-detail yang menjadi ciri khas topeng Malang ini diwakili oleh tanda-tanda sebagai berikut:

- *Cunduk/tenger*, melambangkan permohonan kepada Tuhan YME
- *Kenipan*, tanda di kening
- *Ceplok Suryo*, merupakan makna bahwa manusia ingin dalam hidupnya selalu mendapat jalan yang terang
- *Lung luwih*, merupakan perlambang bahwa manusia ingin mendapat kelebihan dalam hal material dan spriritual
- Bunga mawar merah cerah melambangkan kehendak mausia yang beraneka ragam
- Bunga teratai perlambang agar manusia selalu berhati-hati
- Bunga melati yang dirangkai melambangkan agar manusia selalu rukun dengan sesamanya.

d. Karakter tokoh

Tabel 2.1. Karakter Tokoh Dalam Cerita Panji

Mahabarata	Ramayana	Panji	Watak
Arjuna	-	Panji sepuh	Sangat rendah hati dan kesatria
Abimanyu	Laksamana	Panji Anom	Rendah hati dan kesatria
Bima	-	Upadati	Gagah dan berani
Kresna	-	Lembu Amiluhur	Bersemangat dan kesatria
Sadewa/Nakula	Wibisana	Gunungsari	Bersemangat dan kesatria
Boma Naraka	Dasamuka	Sewardana	Kasar dan keras
Baladewa	-	Brajanata	Gagah
Srikandi	Trijatha	Ragil Kuning	Bersemangat dan kewanitaan
Sumbarda	Sinta	Sekartaji	Lembut dan kewanitaan

Sumber : Sedyawati, 2002:49

2. Kerajinan keramik

Kerajinan khas Malang yang cukup terkenal yaitu kerajinan keramik Dinoyo. Pusat kerajinan ini terdapat di Dinoyo yang merupakan *home* industri

3. Seni lukis

Menurut Herbert Read, seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional yang menggunakan garis dan warna. Seni lukis adalah penggunaan warna, tekstur, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan *image-image* yang merupakan pengekspresian ide-ide, emosi dan pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni”.

Perkembangan seni lukis di Kota Malang cukup pesat. Hal ini terbukti dengan banyaknya jumlah seniman lukis di Kota Malang, berdasarkan data jumlah anggota Dewan Kesenian Malang terdaftar sekitar 70% merupakan seniman lukis.

Perkembangan para pelukis ini akan diikuti oleh banyaknya karya lukisan yang lahir dari tangan-tangan mereka. Meningkatnya jumlah pelukis, sering diadakannya pameran, bursa, maupun lelang lukisan, dan meningkatnya harga lukisan menunjukkan adanya kecenderungan menjadikan lukisan sebagai komoditas perdagangan yang menguntungkan sekaligus sebagai bentuk investasi.

B. Seni Tari

1. Tari topeng



Gambar 2.2 Tari topeng
Sumber : Sedyawati, 2002:49

Dalam buku *Negarakertagama* disebutkan bahwa bentuk kesenian tari topeng digunakan untuk kepentingan kegiatan keagamaan. Namun seiring dengan perkembangannya tari topeng digunakan untuk menghibur masyarakat. Tari topeng memiliki cerita yang berisi cerita Panji dan Gunung Sari. Gunung Sari ini merupakan akhir dari tari topeng yang melambangkan bahwa semestinya manusia berbuat untuk berupaya jaya dalam hidupnya baik secara materi maupun rohani.

2. Tari Beskalan

Merupakan tarian ucapan selamat datang, penarinya adalah wanita Beskalan berasal dari kata *bakalan* yang artinya pertama atau dasar dari segala bentuk penghargaan terhadap tamu atau orang asing yang muncul secara spontan.



Gambar 2.3 Tari beskalan
Sumber : www.tarianindo.blogspot.com

Dasar tarian terdiri dari rangkaian gerakan yang disebut *solah* yang disusun dengan penghubung gerak tertentu yang disebut *sendi*. Gerakan tarinya yang bersifat non representatif dan kadang penarinya juga menyanyikan lagu daerah. Jumlah penarinya ada empat orang, namun dapat juga dua orang saja. Tarian ini ditarikan oleh penari wanita.

3. Tari Grebeg Wiratma

Tari ini menggambarkan semangat dan keperwiraan prajurit yang berangkat perang, disamping itu sifat manusia yang terkadang humoris dan *ngglece* tergambar pula dalam tarian ini.



Gambar 2.4 Tari grebeg wiratama
Sumber : www.tarianindo.blogspot.com

4. Tari Bedayan

Penggambaran sifat dan sikap keterbukaan masyarakat Kota Malang, yang diungkapkan penuh kesederhanaan dan lugas. Membuka diri, khususnya dalam menerima tamu merupakan ritual tersendiri. Menghargai dan menghormati serta melayani tamu adalah bagian cukup penting dalam hubungan bermasyarakat. Hal tersebut dilandasi pemahaman bahwa tamu adalah raja dan pasti membawa berkah.

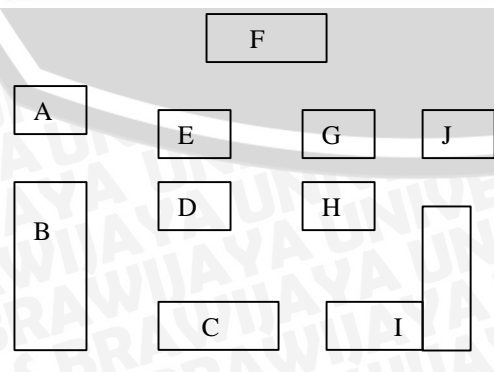
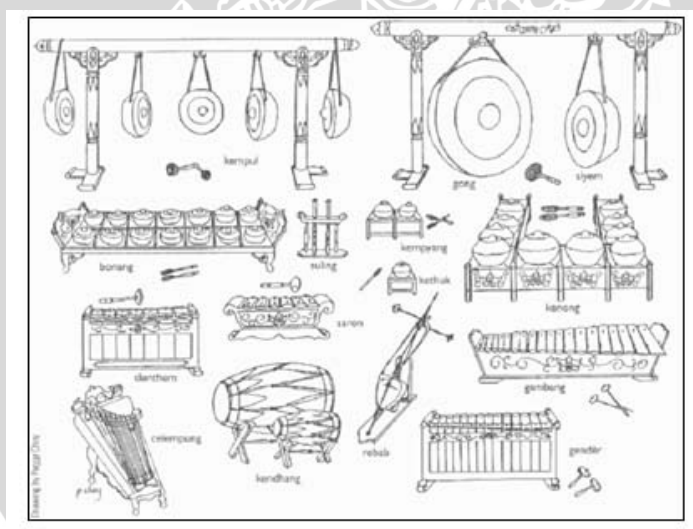


Gambar 2.5 Tari bedayan malang
Sumber : www.tarianindo.blogspot.com

C. Seni Musik Karawitan

Karawitan yaitu bunyi-bunyian yang berasal dari seperangkat alat musik tradisional yang biasanya ditampilkan untuk mengiringi jenis pertunjukan lainnya (ludruk, tari, wayang). Gamelan yang digunakan mempunyai corak khas Malangan yaitu menggunakan gamelan laras *pelog* dengan kelengkapan antara lain gendang, bonang, sientren, demung, gong, saron, kenong, peking.

Berikut ini merupakan gambar dan tata letak gamelan laras *pelog* khususnya untuk mengiringi tari topeng adalah sebagai berikut



- Keterangan
- A. Gendang
 - B. Bonang babok
 - C. Bonang Penerus
 - D. Sienten
 - E. Demung
 - F. Gong
 - G. Saron I
 - H. Saron II
 - I. Kenong
 - J. Peking

Gambar 2.6 Tata letak gamelan untuk tari topeng Malang
Sumber : Tari Topeng Malang



2.2 Tinjauan Rekreatif dan Edukatif

2.2.1 Pengertian Rekreasi dan Edukasi

Berangkat dari pengertian rekreasi, yang mana tidak dapat dirumuskan dengan tepat, sehingga dapat dijadikan satu kesepakatan bersama disebabkan rekreasi bersifat kualitatif yang merupakan salah satu bagian dari jiwa atau rohaniah setiap manusia. Berikut merupakan beberapa pengertian rekreasi yang mendekati konsep perancangan, antara lain sebagai berikut:

- a. Rekreasi ialah suatu hiburan; hal melepaskan lelah, upaya penciptaan kembali kesegaran pikiran atau tubuh (Partanto & Barry, 1994).
- b. Rekreasi adalah kesenangan atau kegembiraan pribadi, tetapi dapat menghasilkan suatu perkembangan intelektual, fisik, dan sosial (weiskopf, 1985).

Rekreasi edukatif berarti hiburan yang mendidik. Hiburan yang memiliki sifat menyenangkan. Sedangkan mendidik mengandung pelajaran. Belajar yang efektif (depdiknas.go.id) dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu:

1. Belajar dengan kata-kata
2. Belajar dengan pertanyaan
3. Belajar dengan gambar
4. Belajar dengan musik
5. Belajar dengan gerak
6. Belajar dengan bersosialisasi
7. Belajar dengan kesendirian

Rekreasi edukatif merupakan salah satu alternatif untuk mawadahi aktivitas hiburan dan pendidikan dalam satu ruang dan waktu. Pada *Art Center DKM* ini akan mawadahi kegiatan rekreasi dan edukatif khususnya bidang seni. Sebagai contoh, kegiatan apresiasi seni yaitu melihat pertunjukan tari. Ditinjau dari segi kegiatannya bersifat rekreasi namun cerita tarian atau materi yang disajikan memiliki makna dapat disampaikan kepada penontonnya. Sebagai contoh lainnya yaitu dalam suatu kegiatan pameran dilakukan bukan hanya untuk hal memberikan informasi tetapi juga untuk memperluas, memperkaya kemampuan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru. Selain itu, rekreasi juga didapatkan dari pemberian pengetahuan dan pengalaman mental maupun fisik dalam waktu luang. Dalam hal ini, kegiatan tersebut bersifat rekreatif dan edukatif dapat disajikan dalam suatu waktu dan ruang secara bersama.

2.2.2 Tujuan Rekreasi

Tujuan rekreasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Secara pribadi
 - a. pembentukan kepribadian
 - b. mendapatkan kesenangan dan kepuasan
 - c. memupuk dan mengembangkan keterampilan dan kreativitas
 - d. memulihkan dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani.
2. Secara umum
 - a. menciptakan dan membina hubungan antar manusia
 - b. mengenal dan mempertahankan kelestarian lingkungan hidup
 - c. membina, mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.

2.2.3 Jenis dan Macam Objek Rekreasi

Berdasarkan macam dan jenis aktivitasnya, yaitu:

- a. *Big muscle activities*, yaitu rekreasi yang banyak menggunakan gerakan otot dalam aktivitasnya sehingga akan lebih banyak mengeluarkan tenaga. Contohnya olah raga.
- b. *Rhythm dan music* yaitu rekreasi yang cenderung mengandung nilai-nilai seni contohnya menari, menyanyi, menulis dan melukis.
- c. *Creative play*, yaitu rekreasi yang menuntut kreativitas pelakunya didalam memerankan atau memainkannya. Contohnya drama, teater, pantonim.
- d. *Hand intellect* yaitu rekreasi yang banyak menggunakan keahlian dan keterampilan yang dapat membuat senang, puas, bahagia bagi yang melakukannya.
- e. *Service activities* yakni rekreasi dengan aktivitas yang melayani kepentingan umum.
- f. *Relaxation* yaitu rekreasi yang cenderung bersifat rileks, santai tanpa beban pikiran. Contoh: jalan-jalan, duduk-duduk, menikmati pemandangan.

Berdasarkan macam aktivitas yang dilakukan dalam *Art Center* Dewan Kesenian Malang yang mengarah ke rekreasi edukatif seni dan pelatihan maka dapat dikategorikan ke dalam jenis *rhythm dan music* dan *hand intellect*.

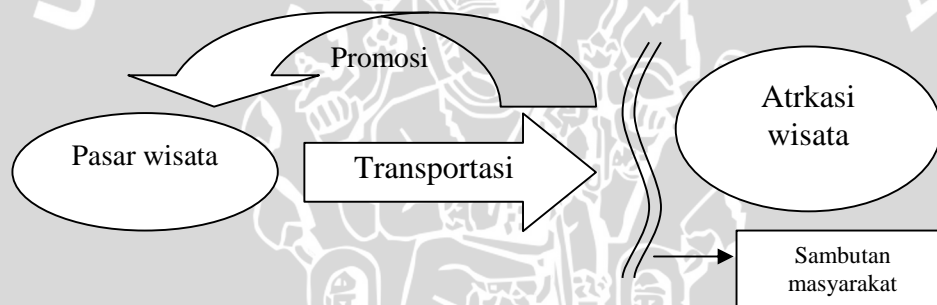
2.2.4 Tinjauan tentang Fasilitas Rekreasi

Suatu hal yang mendasar pada perilaku pengunjung yang diharapkan adalah apa yang dapat dilihat (*something to see*), apa yang dapat dilakukan (*something to do*), apa yang dapat dibeli (*something to buy*) menurut Oka Ayuati dalam Pengantar Ilmu

Pariwisata sehingga berdasarkan pada perilaku tersebut maka pemenuhan akan fasilitas yang lengkap menjadi hal utama.

Kegiatan pariwisata akan berjalan dengan lancar bila ada jalinan hubungan antar komponen di dalamnya. Komponen pariwisata menurut Hadinoto (1996) terdiri dari;

1. Atraksi wisata; suatu penampilan oleh obyek pariwisata yang memberikan daya tarik atau pikat kepada wisatawan.
2. Promosi dan pemasaran, bahwa atraksi tidak akan dikenal banyak orang bila tidak disertai promosi.
3. Pasar wisata, adalah orang-orang yang memungkinkan untuk berkunjung di tempat wisata.
4. Transportasi, bahwa peran transportasi sebagai jembatan penghubung dan pelancar dalam proses kegiatan pariwisata.
5. Masyarakat penerimaan, bahwa wisatawan yang datang berkunjung hendaklah disambut dengan ramah agar lebih betah di tempat wisata.



Gambar 2.7 Model Kinerja Pariwisata

Dalam perancangan fasilitas *art center* ini, atraksi wisata yang ditawarkan berupa cara-cara pembuatan karya seni dan pertunjukan seni. Dengan sambutan masyarakat yang sebagai pengunjung, serta kemudahan transportasi karena tapak terletak pada jalan kolektor sekunder. Diperlukan beberapa promosi kepada wisatawan-wisatawan yang transit di kota Malang, sehingga memiliki peluang cukup besar untuk memasarkan fasilitas *art center* ini.

Dalam Wulandari (2007) disebutkan bahwa fasilitas rekreasi terdiri dari

a. Fasilitas utama

- Pertamanan yaitu berupa lahan terbuka dengan ditumbuhi pohon peneduh yang terdapat juga tempat untuk duduk-duduk bersantai dan menikmati keindahan taman.

- Arena bermain anak lahan dimana anak-anak dapat bermain baik di atas pasir maupun di lapangan permainan yang disediakan antara lain ayunan,
 - Fasilitas rekreasi dan hiburan, harus tersedia minimal tiga jenis sarana.
- b. Fasilitas Pengelola
- Kantor pengelola
 - Staff unit
- c. Fasilitas Penunjang
- Fasilitas penunjang antara lain parkir, toilet umum, loket, ruang informasi, area servis, restoran, ruang serbaguna, pasar wisata.

2.3 Tinjauan tentang Fasilitas Seni

2.3.1 Galeri

A. Tinjauan Ruang Galeri

Berdasarkan ensiklopedia arsitektur Amerika, ruang pada galeri atau ruang pameran dibedakan berdasarkan ukuran, tipe, jenis koleksi serta lokasi dari galeri tersebut dengan pembagian zona ruang sebagai berikut

1. Ruang publik terdiri dari ruang pameran, toko souvenir, terkadang terdapat ruang bimbingan, auditorium, perpustakaan, restoran.
2. Area privat terdiri dari ruang administrasi, gudang, ruang *maintenance*, ruang staf

Jenis-jenis pameran (Galeri Nasional Indonesia sebagai acuan pembahasan), pameran yang diselenggarakan di Galeri Nasional Indonesia menampilkan karya seni rupa modern dan kontemporer (lukisan, patung, grafis, kriya, desain, fotografi, arsitektur, dll) dari Indonesia dan mancanegara, pelaksanaan pameran meliputi:

1. Pameran tetap

Pameran yang menyajikan karya-karya koleksi Galeri Nasional Indonesia secara periodik yang ditata berdasarkan konsep kuratorial dan diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia. Waktu penyelenggaraan pameran tetap berlangsung minimal 1 kali dalam satu tahun.

2. Pameran temporer

Pameran temporer/pameran tidak tetap yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan berlangsung minimal selama 10 hari, maksimal berlangsung selama 30 hari.

3. Pameran bersama

Materi yang dipamerkan pada pameran bersama merupakan karya-karya lebih dari satu seniman. Biaya pameran ditanggung oleh seniman yang bersangkutan. Peminjaman gedung dilakukan dengan cara mengajukan permohonan disertai proposal kepada Galeri Nasional Indonesia. Fasilitas pokok yang disediakan gedung pameran berupa panel, lampu, bantuan teknis tata pameran dan fasilitas keamanan. Penyelenggaraan pameran dapat dilangsungkan antara 1 sampai 3 minggu. Selama satu tahun pameran yang diselenggarakan di gedung ini dapat mencapai 15 pameran.

4. Pameran kerja sama

Pola pameran ini dilaksanakan berdasarkan kerjasama antara Galeri Nasional Indonesia dengan pihak lain. Pihak lain tersebut dapat merupakan organisasi kebudayaan/kesenian, museum, galeri, dan pusat-pusat kebudayaan negara sahabat. Biaya penyelenggaraan ditanggung bersama. Pameran kerja sama ini dapat dilaksanakan selama 10 kali dalam 1 tahun, tiap-tiap pameran dapat dilaksanakan antara 2 minggu sampai 1 bulan.

5. Pameran khusus

Pameran khusus adalah pameran yang biaya penyelenggaraannya sepenuhnya ditanggung oleh Galeri Nasional Indonesia. Materi yang dipamerkan dapat merupakan koleksi Galeri Nasional Indonesia atau milik seniman atau kolektor lainnya. Penyelenggaraan pameran khusus mencapai 2 atau 3 kali dalam setahun.

6. Pameran keliling

Pameran yang menyajikan karya-karya koleksi Galeri Nasional Indonesia maupun karya di luar koleksi Galeri Nasional Indonesia ke berbagai daerah di Indonesia dan atau di luar negeri yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan pameran keliling minimal berlangsung selama 10 hari.

B. Pola Sirkulasi Galeri

Berikut beberapa jenis pola sirkulasi pada galeri sebagai berikut

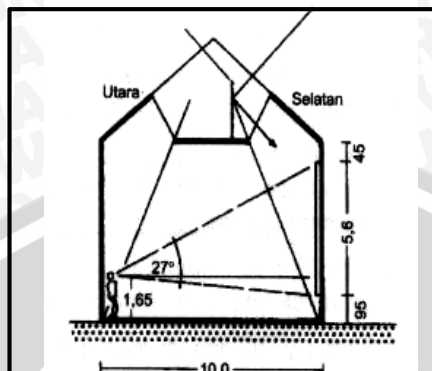
1. Pola radial

Keuntungan :

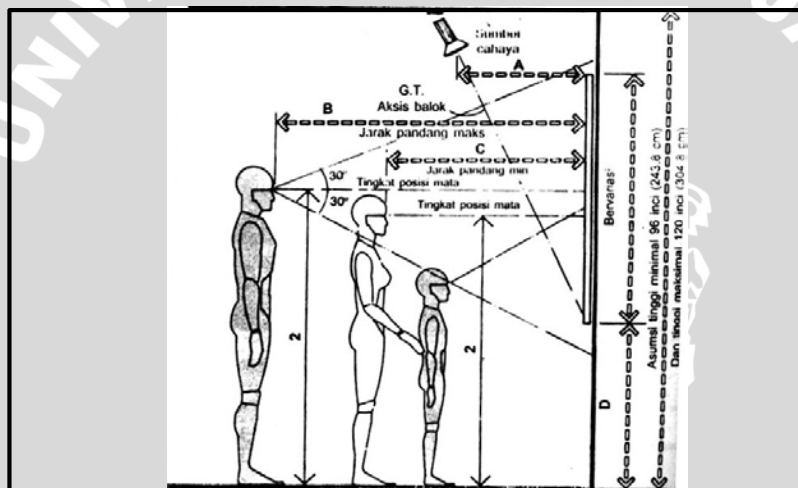
- cocok untuk galeri yang besar
- pembagian koleksi yang jelas
- pengunjung bisa bebas memilih melihat koleksi

Kelemahannya adalah membutuhkan luasan ruang yang besar

Tempat menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 30° dan 60° pada ketinggian ruang 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m.



Gambar 2.9 Ruang dengan ukuran yang baik
Sumber : Neufert (2002:250)



Gambar 2.10 Display karya seni
Sumber : Panero dan Martin (2003:138)

D. Tinjauan Sistem Pencahayaan pada Galeri

Cahaya memegang peranan penting dalam penataan pameran. Cahaya yang kontras pada ruang pamer dapat merangsang pengunjung. Dalam hal cahaya ini sebagai preparator harus juga minta nasehat konservator mengenai sejauh mana efek cahaya tersebut membahayakan koleksi pameran. Selain itu, Smithies (1992), menambahkan bahwa cahaya juga mampu mempengaruhi ekspresi ruang pameran. Penyediaan penerangan buatan atas dasar yang murni fungsional dapat menjadi monoton dan secara visual tidak menarik.

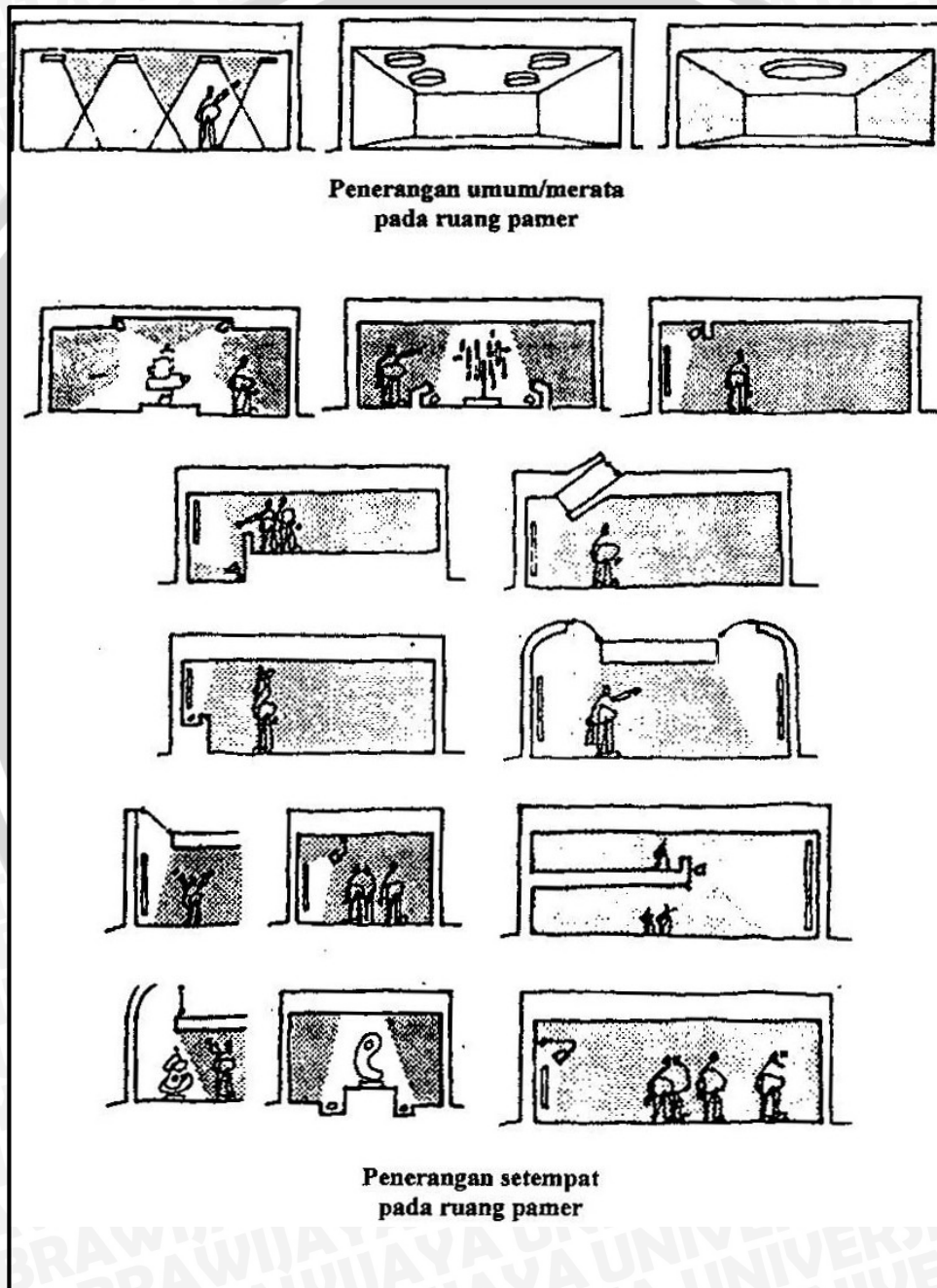
Menurut Susanto (2004) tata cahaya adalah prioritas yang unik pada sebuah pameran baik di dalam maupun di luar ruangan. Berdasarkan daerah yang diterangi, penerangan buatan dapat digolongkan menjadi dua:

1. penerangan umum/merata

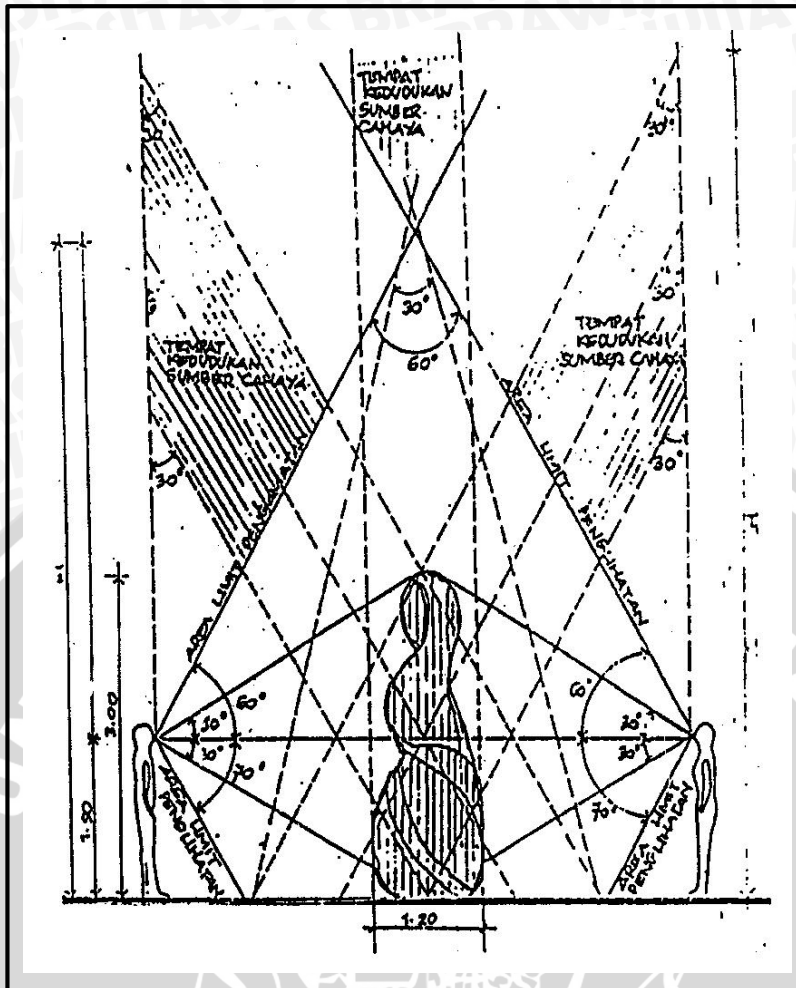
Penerangan umum merupakan penerangan yang menerangi seluruh ruangan secara merata. Penerangan jenis ini selain menerangi ruangan juga ikut menerangi objek pameran dan area sirkulasi dalam ruang pameran.

2. penerangan khusus

Penerangan ini biasanya digunakan untuk menerangi objek pameran dan sirkulasi pengunjung.



Gambar 2.11 Jenis penerangan
Sumber : Santoso



Gambar 2.12 Penerangan pada objek tiga dimensi
Sumber : Santoso

Tabel 2.2. Tingkat Pencahayaan Pada Benda Koleksi

Jenis koleksi	Tingkat Pencahayaan
Obyek yang tidak sensitif terhadap cahaya (metal, batu, gelas, keramik, permata, tulang, logam)	Tidak terbatas
Obyek yang agak sensitif terhadap cahaya dimana perubahan warna tidak sangat penting (kayu)	Memungkinkan tidak terbatas
Obyek berupa lukisan cat minyak, kulit yang tidak dicat, tanduk pernis	Penerangan maksimum 150 lux
Obyek yang sangat sensitif terhadap cahaya, misalkan tekstil, pakaian, lukisan cat air, cetakan manuscript, miniatur-miniatur, kertas dinding, kulit yang disemir, permadani	Penerangan maksimum 50 lux

Sumber : Time Saver Standard

Catatan : Penerangan 50 lux dari pihak pengunjung/penikmat merupakan penerangan yang suram sehingga dapat menimbulkan kondisi yang tidak nyaman dalam menikmati koleksi.

2.3.2 Tinjauan tentang Workshop Seni Rupa

Menurut Pedoman Laboratorium Pendidikan Seni Rupa FPBS Universitas Negeri Malang tahun 1989 dalam Ciptosudarmo (2005:44) agar bimbingan dan pelatihan seni dapat berlangsung secara efektif, efisien dan membuahkan hasil yang optimal maka harus ditunjang oleh fasilitas yang memenuhi persyaratan tertentu. Studio seni adalah

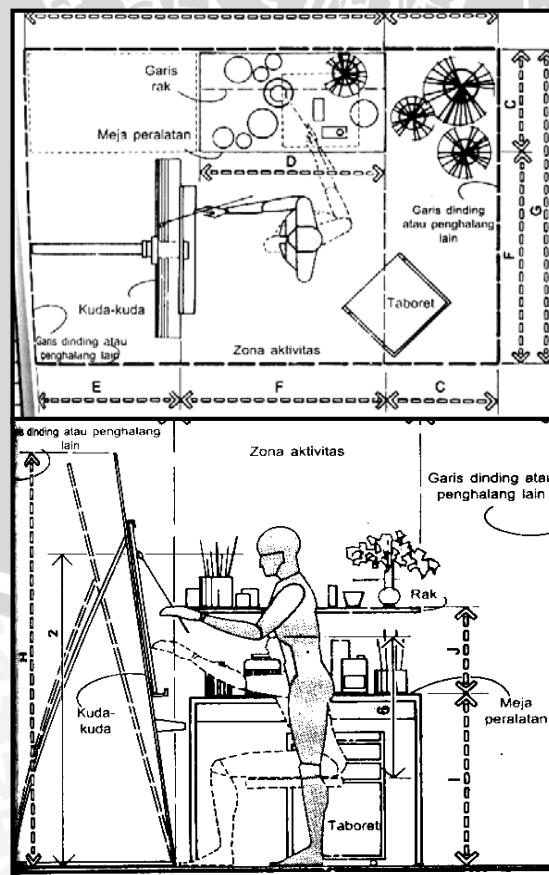
fasilitas utama dalam penyelenggaraan kegiatan latihan/praktek. Kelengkapannya adalah:

- Studio lukis, antara lain *exel*, bangku, rak, lemari, meja dan kursi pengajar, papan tulis, kursi studio serta saluran air bersih dan air kotor.
- Studio patung, antara lain *modelling stand*, bangku, lemari, rak, bak bahan, meja, kursi, papan tulis serta saluran air bersih dan air kotor.
- Studio keramik antara lain : bak pencampur bahan, meja, lemari, timbangan, alat putar tangan, alat putar dekorasi, tungku pembakaran, rak pengeringan, saluran air bersih dan air kotor.
- Gudang merupakan tempat penyimpanan alat dan bahan.
- Bengkel merupakan tempat pemeliharaan dan perawatan alat serta tempat untuk memperbaiki alat yang rusak.

A. Studio lukis

Kegiatan melukis dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Peralatan yang dibutuhkan dalam studio lukis adalah *exel*, bangku, rak, lemari, meja dan kursi pengajar, papan tulis, kursi studio serta saluran air bersih dan air kotor.

Berikut ini adalah sebuah contoh ruang lukis beserta pergerakannya



Gambar 2.13 Fasilitas untuk melukis (denah dan tampak samping)

Sumber : Panero dan Martin (2003:263)

Hal yang menjadi prioritas dalam studio lukis adalah pencahayaan dan penghawaan. Pencahayaan dapat langsung dari atas maupun dari samping dari jendela bangunan.



Gambar 2.14 Ruang lukis seniman dan sanggar lukis
Sumber : www.stilesdesigns.com, www.sanggarseni.com

Media melukis juga semakin berkembang, selain kanvas kini berkembang pada hasil kerajinan seperti gerabah *celengan*, wayang, tas, kotak pensil. Hal ini dijumpai pada Lentera (sebuah studio seni) agar lebih menarik pengunjung dan bersifat rekreatif. Selain itu, juga memperhatikan waktu kunjungan yang rata-rata berkisar satu jam untuk kegiatan melukis dengan media yang berukuran kecil.

B. Workshop keramik

Urutan kegiatan pada proses pembuatan keramik dilakukan secara berurutan proses penyimpanan bahan digudang, persiapan pengolahan, penentuan model, dekorasi dengan pengkilapan dengan pengkilapan kemudian pembakaran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar urutan kegiatan pembuatan keramik berikut peralatan yang dibutuhkan.

Gudang tanah liat	Pengolahan, persiapan	Penentuan model mengaduk tanah	Dekorasi dengan pengkilapan	Pembakaran
Kotak gundukan hari ke hari mudah diangkat	Bangku/meja pengolahan Bak-bak Kotak-kotak Laci-laci	Bangku/meja Roda pemutar Rak-rak lemari	Bangku/meja Bak-bak Lemari-lemari Rak-rak	Tempat pembakaran Rak-rak

Gambar 2.15 Urutan kegiatan pembuatan barang keramik
Sumber : Neufert (2003:137)



Gambar 2.16 Ukuran dapur pembakaran keramik dan roda pengolah keramik
Sumber : Neufert (2003:137)



Gambar 2.17 Ruang studio keramik
Sumber : www.artsworksstudio.com

Tatanan perabot pada studio keramik dikelompokkan berdasarkan jenis tahapan pekerjaan. Dengan sirkulasi yang luas dapat menampung kunjungan yang datang. Penggunaan papan yang tidak tetap sebagai alat materi pendidikan sehingga dapat digunakan sesuai keperluan.

2.3.3 Studio Tari

Berdasarkan strukur fisiknya, studio tari dapat dibedakan menjadi:

a. Studio tatap muka

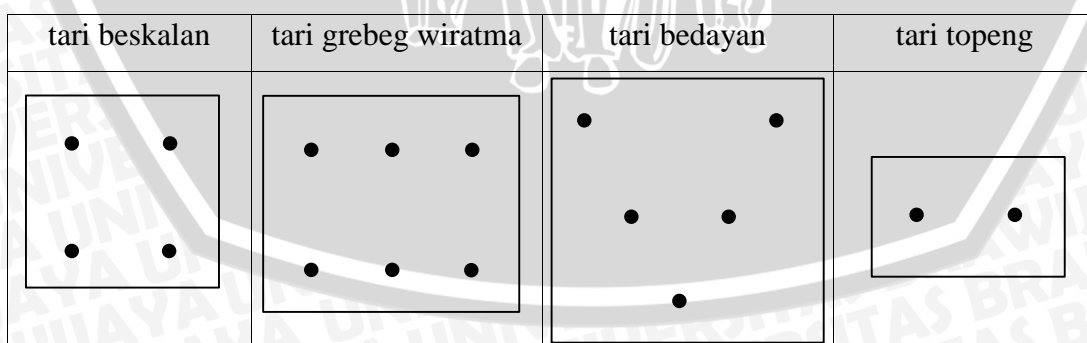
Studio tatap muka yaitu ruang praktikum yang dilengkapi dan diatur sesuai dengan fungsinya serta dioperasikan menurut jadwalnya. Studio tatap muka ini terdiri atas berbagai jenis studio berikut ini:

- a. Studio olah tari digunakan untuk latihan gerak-gerak dasar dalam rangka pembentukan gerak lebih lanjut.
- b. Studio latihan pembentukan tari merupakan studio pelatihan gerak dasar yang terpatah-patah kemudian mulai dibentuk suatu rangkaian gerak tari yang indah.

- c. Studio rias dan busana berfungsi untuk kegiatan merias dan menyimpan busana tari. Didalamnya minimal dilengkapi dengan kamar ganti pria, kamar ganti wanita, meja kursi, kaca cermin disepanjang dua sisi panjang dinding dalam studio, lampu penerangan rias di sepanjang kaca cermin rias, seperangkat alat dan bahan rias di setiap meja rias, lemari busana yang berlaci aksesoris, penyejuk ruangan
 - d. Studio penggarapan merupakan studio setelah terbentuk rangkaian gerakan tari, mulailah digarap gerakan tari dan musik yang sesungguhnya di dalam studio penggarapan.
 - e. Studio rekaman merupakan sarana untuk merekam musik karawitan beserta vokalnya yang akan digunakan dalam pertunjukan siswa.
 - f. Studio pagelaran merupakan sarana untuk pementasan.
- b. Studio mandiri

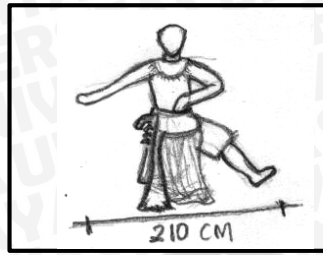
Yang dimaksud dengan studio mandiri ialah ruang praktikum yang dilengkapi dengan alat dan bahan serta ditata untuk berbagai fungsi. Studio mandiri mempunyai fungsi ganda. Pertama, digunakan untuk kerja individual atau kelompok yang terjadwal. Dalam hal ini kegiatannya dibimbing oleh guru pembina praktikum secara terjadwal. Kedua, dapat juga difungsikan untuk kegiatan individual maupun kelompok yang tidak terjadwal. Dalam hal ini kegiatannya tidak dibimbing oleh pembina.

Formasi penari yang umumnya digunakan pada tariian topeng Malang, tari bedayan, tari grebeg wiratma dan tari beskalan adalah



Gambar 2.18 Formasi penari
Sumber : Tari Topeng Malang

Luasan yang dibutuhkan bagi seorang penari adalah 210 x 210 cm (Purwantoro, 1984).



Gambar 2.19 Kebutuhan ruang gerak bagi seorang penari

2.3.4 Tinjauan tentang Pagelaran

Pagelaran adalah suatu penyajian seni pertunjukan kepada sekelompok penonton yang berhasrat untuk memenuhi kebutuhan jiwanya mencakup unsur pokok yaitu materi yang dipergelarkan, masyarakat penikmat dan pemain yang menyelenggarakan.

Menurut Irawati (2003) berdasarkan bentuknya, terdapat beberapa jenis panggung pagelaran tari antara lain:

- a. Panggung dengan tiga arah pandang (depan, samping kanan dan kiri)

Ruang pentas memiliki suasana lebih akrab dengan penonton. Untuk menciptakan keakraban yang lebih dengan penonton panggung dapat dibuat sedikit lebih rendah/ sama/ lebih tinggi dari penonton.

- b. Panggung berbentuk lingkaran dengan penonton ke segala penjuru

Panggung berbentuk lingkaran ini digunakan untuk tarian rakyat yang berciri gembira. Hampir tidak terdapat jarak antara penari dengan penonton.

- c. Panggung berbentuk pendhopo dengan tiga arah pandang dan pendhopo dengan empat *saka guru*

Panggung semacam ini memiliki area utama yaitu diantara empat *saka guru*. Sedangkan ruang persiapannya terdapat pada samping kiri kanan dan belakang area tersebut. Panggung lebih tinggi dari penonton. Panggung semacam ini sering digunakan untuk pagelaran tari tradisional.

- d. Panggung berupa *proscenium* dengan arah pandang dari depan saja

Panggung semacam ini biasa disebut dengan panggung pentas modern. Ukuran panggung ini lebih besar dari 8 x 10 meter. Panggung ini memiliki ruangan yang digunakan penari keluar masuk panggung.

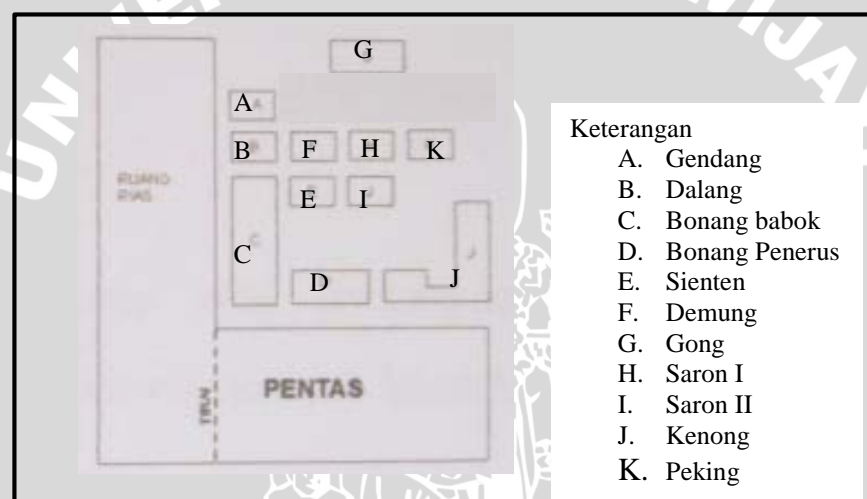
Berdasarkan hubungan penonton dengan pentasnya terdiri dari:

- a. tipe melingkar 360 °
- b. tipe melingkar 210-220 °
- c. tipe melingkar 180 °

- d. tipe melingkar 90°
- e. *prosenium*

Dari tipe-tipe yang telah disebutkan di atas, yang cocok untuk pagelaran wayang Malangan adalah tipe 210-220° atau panggung dengan tiga arah mengingat pemain tari muncul dari belakang layar dan layar juga menjadi peranan penting dalam pertunjukan. Selain itu, terdapat alat musik gamelan yang posisinya selalu di bagian kiri.

Umumnya pagelaran topeng Malang berlangsung di pendhopo atau ruang terbuka. Pentas berbentuk segiempat dengan latar sebuah layar, dibaliknya terdapat ruang busana. Para pemain keluar masuk pentas melalui celah di bagian samping atau di tengah layar. Gamelan diletakkan di pinggir pentas. Dengan demikian penonton dapat melihat pertunjukan dari tiga arah.



Gambar 2.20 Pentas Tari Topeng Malang
Sumber : Tari Topeng Malang

Pagelaran wayang topeng Malang ini diiringi oleh musik dari seperangkat gamelan *laras pelog* dengan tatanan seperti pada gambar di atas.

2.4 Tinjauan tentang Metode Pembelajaran Seni

Pembelajaran seni rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan. Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra.

siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk, serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaannya.

Hal penting yang diperhatikan bahwa hasil karya yang diutamakan pada pembelajaran seni namun pengalaman belajar yang menyenangkan dan kaya eksplorasi yang dibutuhkan pengunjung *Art Center* DKM ini. Pengalaman ini akan menimbulkan kesan yang mendalam dan memberikan kesenangan, kepuasan dan kenyamanan. Hal ini dimungkinkan karena program kegiatan seni bersifat fleksibel.

Menurut Widia dkk dalam buku *Metode Pengembangan Seni Karya Pekerti*, disebutkan bahwa kondisi yang dapat memotivasi seseorang dalam berkarya dapat dilakukan melalui bermacam-macam metode pembinaan, antara lain: metode pembinaan ekspresi, kreativitas, sensitivitas, keterampilan dan apresiasi.

a. Pembinaan ekspresi merupakan pembinaan proses pengungkapan perasaan termasuk ungkapan jiwa. Pembinaan ekspresi meliputi dua hal:

1. Memberikan rangsangan kepada seseorang untuk mengaktifkan pengungkapan jiwa dengan cara:
 - a. pendekatan langsung pada alam dan peristiwa-peristiwa di luar ruang, misalnya: mengenal proporsi, bayangan, mengenal bermacam-macam aroma, tekstur.
 - b. pembangkitan minat berdasarkan pengalaman.
2. Melatih keberanian, spontanitas dan keterampilan menggunakan bermacam-macam media ungkap, sebagai saran mengekspresikan perasaan jiwa, dengan cara:
 - a. eksplorasi: kegiatan menjelajah, mencoba-coba ide atau material lain.
 - b. eksperimen: kegiatan menemukan hal-hal baru yang didapat dalam proses mencoba berbagai media ungkap.



Gambar 2.21. Kegiatan pembinaan ekspresi
Sumber: www.artcamp.com

b. Pembinaan kreativitas, diartikan dengan kemampuan mencipta, menanggapi persoalan, memiliki keaslian serta memiliki kemampuan berpikir secara menyeluruh.

- c. Pembinaan sensitivitas berarti kepekaan rangsangan dari luar yang diserap melalui pancaindra. Cara membina sensitivitas dapat ditempuh melalui:
3. latihan melihat/mengamati sesuatu, misalnya mengamati macam bentuk, warna, tekstur, kemudian diserap sehingga menimbulkan berbagai tanggapan dan perasaan.
 4. latihan merespons pengalaman sensori, misalnya mengenali karakter macam-macam tekstur dengan meraba permukaan sesuatu benda.
 5. mempelajari kemudian menganalisis susunan sesuatu.
- d. Metode pembinaan keterampilan, meliputi segala macam teknik penggunaan serta pengenalan alat-alat atau media ungkap seni rupa.
- e. Apresiasi seni adalah kesadaran akan nilai-nilai seni meliputi pemahaman, penghayatan, dan kemampuan untuk menghargai karya seni. Apresiasi berarti pula penghargaan terhadap sesuatu, dalam hal ini penghargaan terhadap pelaku seni dan karya seni. Cara menumbuhkan apresiasi dapat dilakukan dengan
1. seni musik: mendengarkan, bereksplorasi, bermain musik dan bernyanyi.
 2. seni tari : mendengar, melihat, melihat dan mendengarkan, bereksplorasi dan menari.
 3. seni rupa : melihat, eksplorasi, membuat/mencipta.



Gambar 2.22. Kegiatan apresiasi seni
Sumber: www.chicoartcenter.com

Dalam proses penciptaan karya seni rupa terdapat empat kategori sebagai berikut.

- a. Mengamati (*seeing*), yang memberi kesempatan untuk mengembangkan kepekaan persepsi (*perceptual awareness*) melalui kegiatan mengembangkan kemampuan pengamatan kritis.
- b. Merasakan (*feeling*), yang memberi kesempatan untuk mengembangkan respons estetis (*Aesthetic awareness*) melalui kegiatan apresiasi dan pengembangan kepekaan penilaian estetis.
- c. Berpikir (*thinking*), yang memberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mengevaluasi dan mengapresiasi melalui evaluasi objektif dan diskriminasi/perbedaan personal.

- d. Melakukan (*doing*), yang memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan (*skills*) memanipulasi alat dan media dalam menghadirkan bentuk-bentuk dan visual yang merupakan ungkapan emosi, gagasan dan perasaan.



Gambar 2.23. Suasana belajar menari dengan tentor berada di tengah peserta didik.
Sumber: www.jkschool.com, www.fotocultural.com

2.5 Tinjauan Teori Arsitektural

2.5.1 Tata Bangunan

Menurut Edwart T white (1985), penempatan bangunan pada tapak atau kaitan terhadap bangunan lain sangat penting. Faktor-faktor yang mempengaruhi tata letak bangunan adalah:

1. Orientasi terhadap iklim, matahari, angin, dan pemandangan yang merupakan pertimbangan dasar.
2. Penataan yang sesuai topografi
3. Kebisingan dapat dikendalikan dengan tata perletakan bangunan.
4. Bahan-bahan tanaman baik pepohonan maupun tanaman perdu adalah bagian terpadu dari rancangan tapak.
5. Keamanan tapak, konsepnya ruang terlindung yang mencakup penempatan bangunan serta pengawasan yang ketat terhadap jalan masuk kendaraan dari tapak.

Menurut Ching (2002), gubahan massa yang berkarakter dinamis antara lain dicapai dengan :

1. Gubahan massa tunggal asimetris
2. Gubahan massa majemuk simetris atau asimetris.

Gubahan massa yang dinamis dapat dicapai pula dengan berusah tampil unik dengan konteks kawasan sekitar (Hendradiningsih, 1982), misalnya dengan:

1. Pengkontrasan skala bangunan dengan bangunan sekitar
2. Pengontrasan gaya arsitektural bangunan dengan gaya lingkungan sekitar

3. Penambahan elemen-elemen unik tertentu.

2.5.2 Sirkulasi

Sirkulasi adalah asasi karena dalam pengaturan dan desainnya yang baik tergantung efisiensi bangunan sebagai satuan fungsional, selanjutnya adalah sirkulasi yang menentukan urutan pengalaman estetis yang ditonjolkan interior pada bangunan apapun (Cristiansen,1985).

Berdasarkan teori tersebut, maka sirkulasi yang dibuat harus jelas dan tidak membingungkan, karena sirkulasi itu sendiri berfungsi sebagai pengarah ke suatu tujuan tertentu. Selain itu, sebagai terdapat yang bersifat rekreatif, sirkulasi ditata sehingga menimbulkan kesan yang menyenangkan dan dinamis serta tidak menjenuhkan. Untuk itulah perlu memperhatikan sekuen sehingga menghasilkan *serial vision* dimana pemandangan dapat berubah sepanjang perjalanan yang disengaja disajikan untuk dinikmati.

2.5.3 Bentuk Bangunan

Menurut Sutedjo,1985 menyebutkan beberapa pengertian bentuk bangunan yaitu

- a. bentuk bangunan ditinjau dari fungsi pemakaiannya dikelompok-kelompokkan sebagai tempat bentuk bekerja, bentuk tempat berkumpul, ramah tamah, menempatkan barang dan sebagainya.
- b. Bentuk bangunan secara erat berhubungan dengan skala manusia. Selanjutnya diusahakan untuk mendapat kesenangan fisik dan non fisik dari bentuk itu sendiri. Hal yang menjadi dasar perencanaan bentuk ruang-ruang didalamnya.

Menurut Louis Kahn, bentuk mengikuti fungsinya. Pemikiran ini didasari oleh, kegiatan manusia sebagai makhluk yang berakal melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran ini diperkuat oleh pernyataan Alexander yang berbunyi bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan. Jadi kegiatan manusia merupakan kekuatan yang mewujudkan bentuk.

A. Faktor yang mewujudkan bentuk

1. fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia. Aktivitas manusia timbul dari kebutuhan manusia baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Kebutuhan dapat berupa kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan dan sebagainya. Fungsi sendiri dapat berubah dan berkembang.

2. simbol

Di dalam duni arsitektur, pengenalan simbol merupakan proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat melalui panca indera penglihatan akan menimbulkan sebuah persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk intelektual.

3. teknologi struktur dan bahan

B. Unsur bentuk

Menurut pendapat Wulansari (2007) menyebutkan bahwa bentuk dan tampilan termasuk elemen yang memegang peranan penting dalam memberikan kekhususan atau ciri untuk suatu gaya atau pengelompokan gaya tertentu dalam desain. Kedua elemen tersebut juga membedakan karakter bangunan yang satu dengan yang lainnya. Karakter seni yang bersifat dinamis dapat dicapai dengan permainan garis, warna, perulangan bentuk dan motif.

1. garis

Bentuk dapat didefinisikan sebagai pemakaian garis. Ada tiga bentuk dasar yaitu:

- a. Lurus (kubus, segiempat)
- b. Bersudut (segitiga, piramida)
- c. Lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut).

Menurut Utomo dan Hakim (2002) menyebutkan bentuk dasar pada suatu objek dapat mempengaruhi kesan pada ruang. Pada bentuk-bentuk tersebut didapatkan kualitas yang bersifat abstrak sebagai berikut

a. Persegi dan kubus

Dapat menggambarkan sebagai bentuk yang sederhana, statis, stabil, dan bersifat kuat karena profil sudutnya.

b. Segitiga dan piramida

Bentuk ini bersifat stabil bila ditempatkan pada dasarnya. Sedangkan bila dibalik akan bersifat labil. Kedua bentuk ini bersifat kuat karena profil sudutnya.

c. Lingkaran dan bola

Bentuk ini dapat bersifat statis ataupun bergerak. Bila bentuk ini berdekatan dengan bentuk-bentuk yang menyudut akan sifatnya akan terlihat licin dan

condong bergerak melingkar. Tapi bila dilihat tersendiri dari segala arah, bentuk ini akan bersifat memusat dan stabil.

Bentuk lurus dan bersudut terbentuk dari beberapa garis lurus. Sedangkan garis lurus sendiri memiliki beberapa sifat yaitu: (Utomo dan Hakim, 2002)

a. Garis vertikal

memiliki sifat:

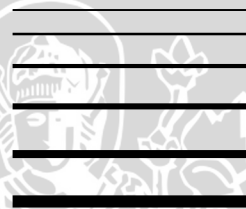
- kekuatan
- keagungan
- kejantanan
- resmi
- ketinggian ruang



b. Garis horisontal

memiliki sifat:

- tenang
- istirahat
- melebarkan ruang
- informal



c. Garis diagonal

memiliki sifat:

- aktif
- bergerak (dinamis)
- bergegas (tidak tenang)



d. Garis lengkung

memiliki sifat:

- halus
- menarik perhatian
- riang
- lembut



2. tekstur dan warna

Kekasaran permukaan mengandung sedikit peringatan yang mungkin akan cukup kuat untuk menarik perhatian atau cukup memberikan kesan ancaman dan sebagai tambahan mengingatkan pada kekuatan yang agresif. (Sutedjo, 1985)

Tekstur kasar, keras dan tajam dari dinding yang lengkung secara langsung bertolak belakang dengan kelembutan dari bentuk tersebut.

Suatu permukaan yang halus dan lunak, menonjolkan perbedaan cahaya dengan bayangan mempunyai kesan padat menjadi kurang padat dalam penampilannya. Suatu bentuk yang padat akan menghasilkan dampak dan perhatian yang lebih banyak daripada suatu bentuk yang tembus cahaya (Isacc,1990)

Warna-warna muda memberikan kesan lembut. Suatu bentuk lengkung yang memiliki bentuk lembut akan lebih terlihat lembut bila menggunakan warna trerang pula.

2.5.4 Olahana Tata Ruang dan Massa

Perancangan *art center* juga memperhatikan pola organisasi ruang dan massa bangunan agar tercipta efisiensi, fleksibilitas ruang, dan kenyamanan bagi penggunanya. Ching (2000) menjelaskan tentang pola organisasi massa yang dapat digunakan diantaranya organisasi terpusat, linier, radial, cluster, dan grid. Komponen perancangan dalam mengolah tata ruang dan massa dalam tapak harus memenuhi unsur dan prinsip desain perancangan (Hakim dan Utomo: 2008). Unsur-unsur desain tersebut, yaitu garis, bidang, ruang, ruang terbuka, ruang dan waktu, ruang mati/ruang negatif, bentuk dan fungsi, tekstur, dan warna; sedangkan prinsip-prinsip desain meliputi keseimbangan, irama atau pengulangan, dan penekanan atau aksentuasi.

2.5.5 Tata Ruang Dalam

Penataan setiap ruangan harus memperhatikan unsur-unsur perancangan interior dan prinsip dasar perancangan interior. Unsur-unsur perancangan interior meliputi garis, bentuk, motif, tekstur, ruang, warna, penerangan, penghawaan, akustik, dan bahan. Sedangkan prinsip dasar perancangan interior meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, dan titik berat (Laksmiwati, 1989:1). Unsur yang paling mudah ditangkap oleh mata maupun yang dapat mengubah suasana ruang adalah warna. Berikut ini merupakan uraian pengaruh atau arti warna.

a. Warna merah

Melambangkan kegairahan, energi, kekuasaan, penderitaan, api, dan juga berarti darah, agresif, pemberontakan, warna merah baik untuk latihan fisik.

b. Warna jingga

Melambangkan optimis, keluasan, keyakinan, lebih mudah menyesuaikan diri dibandingkan warna merah, baik untuk ruang sosial, ruang makan.

- c. Warna kuning
Melambangkan keceriaan, gembira, hangat, mampu membangkitkan semangat, menghadirkan akal, baik untuk konsentrasi pikiran.
- d. Warna hijau
Melambangkan ketenangan, bersantai, dan warna segar. Baik untuk relaksasi dan area istirahat.
- e. Warna Biru
Warna tenang, bersantai, dan damai.
- f. Warna ungu
Menggambarkan penundukkan, memuji, tenang, dan menggembirakan sebagai inspirasi.
- g. Putih
Menggambarkan kemurnian, kebersihan, kesejukan.
- h. Warna coklat
Warna yang penuh ketenangan banyak digunakan untuk lantai, dinding dan mebel.

2.5.6 Perencanaan Ruang Luar

Ruang luar (aktif) merupakan ruang umum yang berada di luar bangunan sebagai wadah yang menampung kegiatan-kegiatan tertentu warga lingkungannya, bermain, berolah raga, berjalan-jalan menikmati pemandangan, duduk-duduk santai dan lain-lain. (Hakim, 1993).

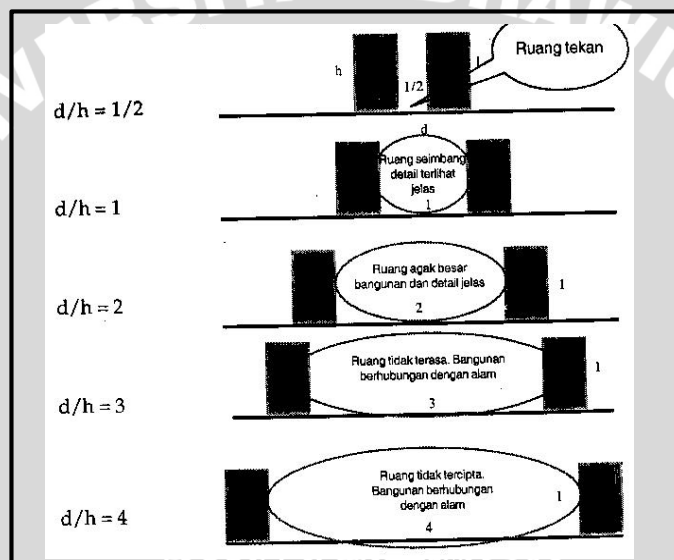
Dalam perencanaan ruang luar yang bersifat rekreatif juga harus memperhatikan hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya secara kontinyu dan berurutan sehingga menciptakan kejutan yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Pada proses pencapaian itu sebaiknya melalui tahap-tahap tertentu dengan kegiatan visual seiring dengan pencapaian yang dilakukan pada ruang interval atau peralihan (Ashihara, 1996).

Beragam penelitian menunjukkan bahwa ruang luar berupa lingkungan alamiah memiliki pengaruh terhadap manusia. Ruang luar bangunan dapat mengurangi stres dan menciptakan perasaan yang lebih baik (Stoecklin, 2000 dalam Prakoso, 2005). Area bernuansa alamiah dapat memberikan kesempatan gerak (Fjostoft, 2004 dalam Prakoso, 2005).

Fungsi ruang terbuka umum dapat dibedakan sebagai berikut

1. tempat bermain
2. tempat bersantai
3. komunikasi sosial
4. tempat peralihan, menunggu
5. sebagai ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar dengan lingkungan
6. sebagai sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat lain
7. sebagai pembatas atau jarak diantara massa bangunan.

Sedangkan menurut Paul D. Spriegen, perbandingan antara tempat seseorang berdiri (D) dengan objek tinggi bangunannya (H), bila:



Gambar 2.24 Perbandingan antara ketinggian objek dengan jarak antar objek pada suatu area pintu masuk
Sumber : Utomo dan Hakim, 2002

D/H=1 cenderung memperhatikan detail daripada keseluruhan bangunan.

D/H=2 cenderung untuk melihat bangunan sebagai sebuah komponen keseluruhan bersama dengan detailnya.

D/H=3 bangunan terlihat dalam hubungan dengan lingkungannya.

D/H=4 bangunan dilihat sebagai pembatas ke depan saja.

2.6. Kerangka Teori

Teori-teori yang dikaji pada bab ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan kerangka teorinya dapat dilihat pada diagram berikut ini:

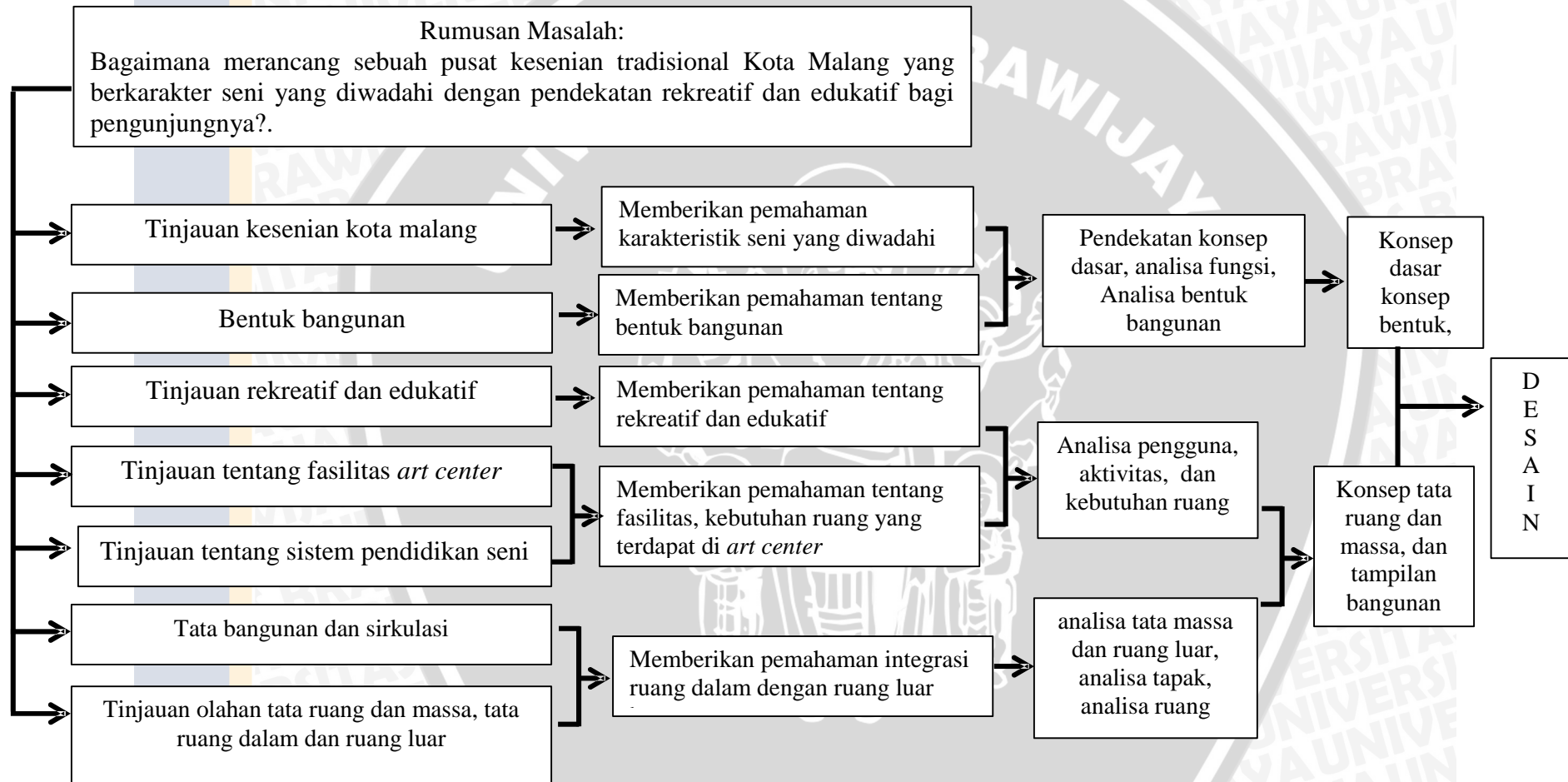


Diagram 2.2. Kerangka teori



BAB III

METODE PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan menyeluruh tentang proses perancangan “*Art Center* Dewan Kesenian Malang”. Proses perancangan ini memuat langkah-langkah secara berurutan dalam rangka pemecahan masalah secara desain atau biasa disebut dengan metode perancangan. Menurut Snyder (1984), pada dasarnya langkah-langkah dalam proses perancangan ada lima langkah, yaitu: permulaan, persiapan, pengajuan usul, reevaluasi dan modifikasi.

3.1 Tahap Permulaan

Pada proses tahapan permulaan ini meliputi pengenalan tentang *art center*, kesenian tradisional Malang dan DKM bersama program-programnya serta permasalahan menyangkut seniman sehingga didapatkan definisi pokok program pendahuluan mengenai *Art Center* DKM. Selanjutnya mengidentifikasi masalah-masalah lalu dilakukan pembatasan masalah yang akan dipecahkan.

Identifikasi masalah yang didapatkan berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.1.1 Pengamatan (survey ke lapangan)

Perolehan data dengan peninjauan secara langsung ke daerah awal berkembangnya kesenian tradisional Malang di Tumpang untuk mengetahui potensi kawasan setempat dan beberapa permasalahan yang menyertainya. Kegiatan ini juga meliputi pengamatan terhadap obyek-obyek bangunan yang memiliki fungsi serupa, yaitu yang berupa sanggar maupun tempat pelatihan kesenian tradisional yang selanjutnya dapat disebut sebagai studi komparasi.

3.1.2 Interview

Perolehan data didapat dengan melakukan wawancara pada pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Pihak Mangun Dharma yaitu sanggar kesenian di Tumpang, untuk meminta data-data mengenai seni tari topeng Malagan dan kesenian tradisional Malang lainnya,
2. Pengelola DKM, untuk mengetahui rencana kerja dan program kegiatannya,
3. Pengrajin topeng dan keramik untuk mengetahui proses produksi kerajinan, jenis-jenis, pemasaran pada saat ini,

4. Pengunjung DKM dan Mangun Dharma.

Tahap ini dilakukan guna memperoleh gambaran mengenai permasalahan yang mungkin ditemui oleh para pelaku pada tempat kesenian baik pendidikan, pertunjukan, maupun pemasaran hasil kesenian.

Setelah dihimpun beberapa identifikasi masalah yang dituangkan dalam pendahuluan, kemudian diberikan pembatasan masalah kemudian diusulkan suatu alternatif pemecahan masalah dalam bentuk sebuah disain yang berfungsi sebagai *Art Center* Dewan Kesenian Malang.

3.2 Persiapan

Langkah kedua dalam proses perancangan, yaitu persiapan meliputi pengumpulan data secara sistematis dan analisis informasi mengenai masalah yang akan dipecahkan. Tahapan ini juga disebut dengan pemrograman, yang hasilnya memuat suatu laporan tertulis yang mengikhtisarkan kebutuhan-kebutuhan suatu proyek dan dapat memuat analisis luas yang mengidentifikasi persoalan-persoalan penting yang harus dipecahkan. Dalam *Art Center* DKM ini dianalisis terhadap program-program DKM dan kebutuhan seniman sehingga menghasilkan program ruang.

Proses analisis terbagi menjadi dua yaitu analisis makro dan analisis mikro. Analisis makro merupakan analisis dalam skala kawasan selanjutnya analisis mikro merupakan analisis terhadap tapak dan bangunan. Analisis yang dilakukan meliputi:

1. Analisis fungsi

Analisis fungsi dilakukan untuk menenegetahuai aktivitas yang terjadi sehingga didapatkan ruang-ruang yang dibutuhkan beserta luasnya dan fasilitas masing-masing ruang.

2. Analisis pelaku dan aktivitas

Analisis pelaku dan aktivitas, analisis ini dilakukan karena manusia merupakan faktor penting dalam perancangan karena hasil rancangan arsitektur ditujukan untuk memenuhi kegiatan atau aktivitas manusia. Aktivitas tersebut meliputi aktivitas pengunjung maupun pengguna bangunan.

3. Analisis ruang,

Analisis ruang meliputi kebutuhan ruang, macam dan kelompok ruang, kebutuhan kualitatif dan kuantitatif ruang, persyaratan dan pola hubungan ruang dan hubungan ruang.

4. Analisis ruang pendidikan kesenian dan workshop, yang meliputi sirkulasi dalam bangunan serta tatanan ruang dalam.
5. Analisis tapak,
Analisis tapak yaitu mengenai kawasan dan wilayah, pemilihan lokasi dan tapak, sirkulasi dan pencapaian, analisis garis edar matahari, kontur, curah hujan, view, kebisingan, drainase, dan zonifikasi tapak. Hal ini ditujukan agar dapat menentukan potensi yang dimiliki tapak dapat digunakan secara maksimal.
6. Analisis bangunan, yaitu pada bentuk dasar, tampilan bangunan, serta sistem-struktur, modul dan bahan bangunan.
7. Analisis tata massa dan ruang luar.
8. Analisis utilitas, yang terdiri dari utilitas air bersih, air kotor, jaringan listrik dan pembuangan sampah.

3.3 Pengajuan usul/Sintesis

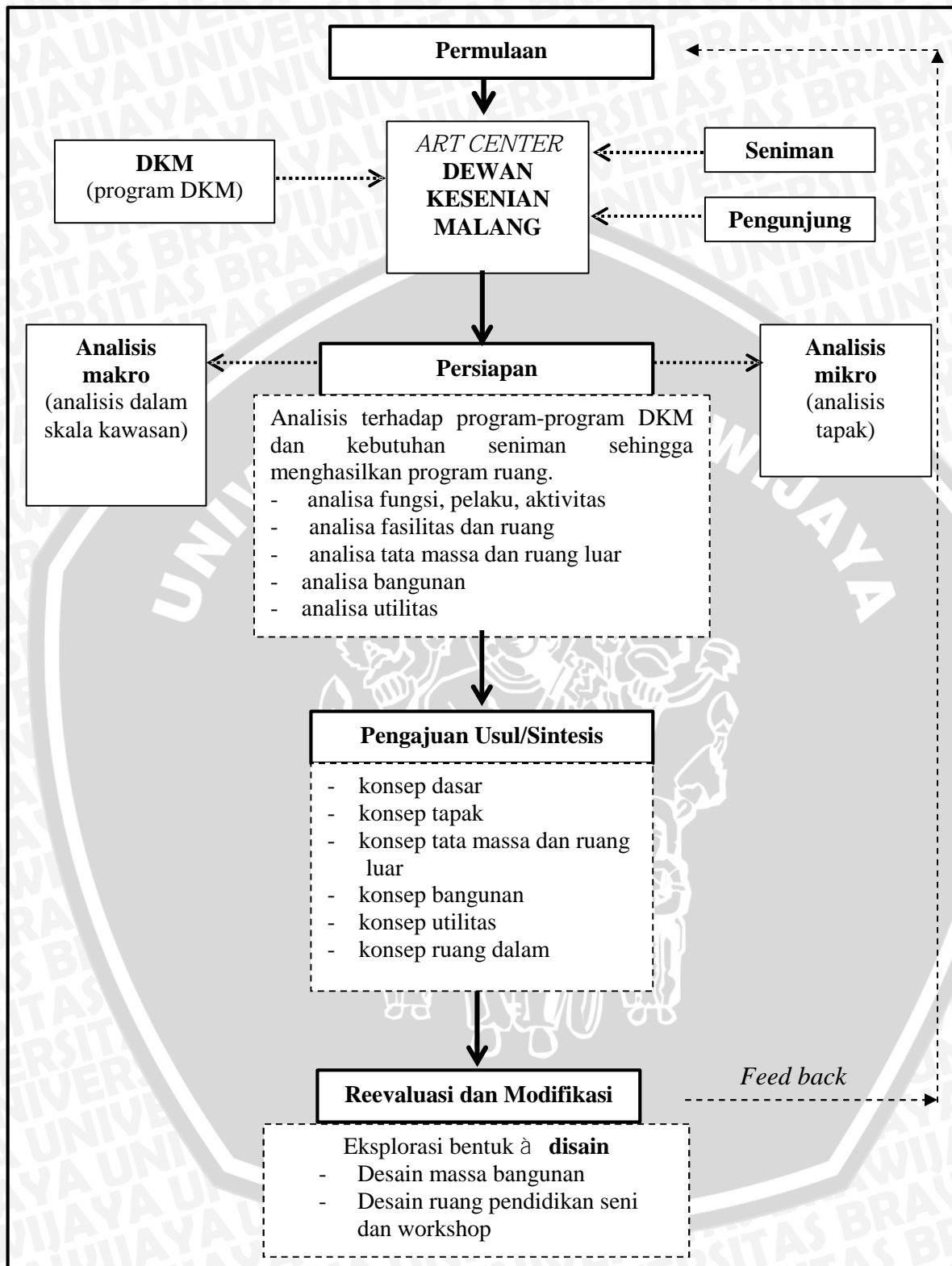
Tahapan berikutnya adalah pengajuan usul rancangan yang menghimpun berbagai pertimbangan konteks (sosial, fisik), program, tapak, pelaku, teknologi, estetika, dan nilai-nilai perancangan. Pada tahap ini dimulai dengan penyusunan konsep-konsep programatik sebagai alternatif pemecahan masalah. Konsep tersebut meliputi konsep dasar, konsep ruang, konsep bangunan (bentuk dasar, tampilan bangunan, sistem struktur, modul dan bahan bangunan), konsep tata massa dan ruang luar, konsep utilitas tapak konsep ruang dalam tempat pendidikan dan workshop.

3.4 Reevaluasi dan modifikasi

Langkah terakhir merupakan reevaluasi dan modifikasi setelah didapatkan konsep dasar selanjutnya merupakan eksplorasi bentuk, yaitu berupa desain massa bangunan serta desain ruang pendidikan dan workshop kesenian yang merupakan pemecahan perancangan yang diusulkan dengan tujuan dan kriteria yang dikembangkan dalam pemrograman. Langkah reevaluasi dan modifikasi ini dilakukan setelah mempresentasikan kajian ini sehingga kemungkinan akan didapatkan beberapa masukan-masukan baru yang dapat digunakan untuk memodifikasi hasil desain yang telah ada.

3.5 Kerangka Proses Perancangan

Proses yang dilaksanakan dalam perencanaan dan perancangan *Art Center Dewan Kesenian Malang* dapat dilihat pada diagram 3.1 yaitu



Gambar 3.1. Kerangka Proses Perancangan

Sumber: Hasil Analisa, 2009



ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG

Elmi Rizka R.

Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Objek Kajian





4.1.1 Tinjauan Kota Malang








Kota Malang terletak pada ketinggian antara 440 - 667 meter di atas permukaan air laut. 112,06° - 112,07° Bujur Timur dan 7,06° - 8,02° Lintang Selatan, dengan dikelilingi gunung-gunung Arjuno di sebelah Utara, Gunung Semeru di sebelah timur, Gunung Kawi dan Panderman di sebelah barat, dan Gunung Kelud di sebelah selatan

Kondisi iklim Kota Malang selama tahun 2006 tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara 22,2°C - 24,5°C. Sedangkan suhu maksimum mencapai 32,3°C dan suhu minimum 17,8°C. Rata kelembaban udara berkisar 74% - 82%. dengan kelembaban maksimum 97% dan minimum mencapai 37%. Dari hasil pengamatan Stasiun Klimatologi Karangploso curah hujan yang relatif tinggi terjadi pada bulan Januari, Februari, Maret, April, dan Desember. Sedangkan pada bulan Juni, Agustus, dan Nopember curah hujan relatif rendah.

Kota Malang dikenal dengan Tri Bina Cipta yaitu Kota Pendidikan, Pariwisata dan Industri. Ditinjau dari segi pariwisata, kota Malang memiliki beragam tempat wisata.

Tabel 4.1 objek wisata di Kota Malang

NO.	NAMA WISATA	ULASAN
1.	 BALAI KOTA & ALUN ALUN BUNDER	Di Jalan Tugu adalah bangunan kuno peninggalan jaman kolonial Belanda. Monumen tugu adalah eks taman JP Zoen Coen yang di kelilingi kolam dan di tumbuhinya Lily air serta di kelilingi oleh pohon Trembesi raksasa.
2.	 PASAR BURUNG DAN PASAR BUNGA	Di Jalan Brawijaya, di jual berbagai macam burung dan bunga hidup di Malang dan Indonesia.
3.	 TAMAN SENAPUTRA	Merupakan sarana hiburan anak-anak dan dewasa, di lengkapi dengan arena bermain dan kolam renang. Di setiap Minggu pagi di pentaskan hiburan Tari Jaran Kepang dan band. Juga merupakan tempat latihan tari, pencak silat dan karate. Terletak hanya 500 meter dari pusat kota.
4.	 ALUN ALUN KOTA	Merupakan Taman yang indah dikelilingi oleh bangunan kuno seperti masjid Jami dan gereja Katolik serta pusat perbelanjaan

5.	 TAMAN KRIDA BUDAYA	Jl. Soekarno Hatta merupakan tempat penyelenggaraan kegiatan Seni Budaya dan Pariwisata Jawa Timur dan Malang.
6.	 SENTRA INDUSTRI KERAMIK	Di Jl MT Haryono dan MayJend Panjaitan merupakan pusat keramik khas Malang. Pengunjung dapat menyaksikan dan melihat proses pembuatan di pabrik
7.	 TAMAN TLOGOMAS	Di daerah tlogomas merupakan tempat rekreasi yang di lengkapi kolam renang dan arena bermain berjarak 7 km dari pusat kota.
8.	 IJEN BOULEVARD DAN MUSEUM BRAWIJAYA	Di Jalan Ijen merupakan jalur hijau yang di hiasi bunga Bougenvil dan pohon Palembang dengan latar belakang perumahan bergaya kolonial Belanda. Museum TNI menyimpan senjata tradisional dan modern yang pernah di pakai pada perang kemerdekaan.
9.	 KERAJINAN ROTAN	Di Arjosari, tempat pembuatan dan penjualan kerajinan rotan di Malang, berjarak lebih kurang 5 km dari pusat kota.
10.	 PASAR WISATA TUGU	Dapat dijumpai pada setiap hari Sabtu Sore dan Minggu pagi mulai pukul 5 Pagi hingga 10.00 di stadion luar Gajayana. Berbagai kerajinan dan souvenir dapat di jumpai disini. bahkan segala macam kebutuhan rumah tangga, jenis-jenis makanan tradisional dan produk unggulan dapat di temukan disini.
11.	 TAMAN REKREASI RAKYAT	Taman Rekreasi Kota (Tareko), terletak di Jl. Simpang Majapahit, tepatnya di belakang Gedung Balaikota Malang, dibangun tahun 2002, Taman Rekreasi Kota Malang adalah untuk memenuhi keinginan masyarakat akan sarana rekreasi atau tempat bermain anak-anak di tengah kota yang memadai dan terjangkau.

Sumber: www.malang.co.id

Ditinjau dari segi pendidikan, Kota Malang memiliki sarana pendidikan formal di Kota Malang tahun 2008 sebanyak 522 buah yang terdiri dari 252 SD, 90 SMP, 48 SMA, 46 SMK, 48 Madrasah Ibtidaiyah, 24 Madrasah Tsanawiyah, dan 13 Madrasah Aliyah. Berdasarkan uraian potensi pariwisata, didukung dengan angka jumlah sarana pendidikan formal yang besar di Kota Malang sebagai sasaran pemasaran *Art Center* ini maka keberadaan sarana yang rekreasi edukasi dapat memberikan kontribusi sebagai sarana rekreasi dan penunjang pendidikan formal.

Berdasarkan peta pariwisata kota Malang di atas di ketahui bahwa cukup banyak sentra kerajinan dan pariwisata yang tersebar di Kota Malang serta letaknya yang cukup berdekatan.

Salah satu jalan yang strategis adalah Jalan Borobudur dan Jalan Soekarno Hatta merupakan jalan kolektor pertama antara jalan arteri primer utara-selatan Kota Malang dan jalan arteri Kota Malang dengan Batu. Hal ini dapat memberikan keuntungan dalam bidang pariwisata apabila pada lokasi tersebut dikembangkan untuk mendukung pariwisata kota Malang mengingat jalan tersebut terdapat banyak kegiatan kesenian yang berada di lokasi tersebut. Melihat potensi yang besar pada lokasi tersebut akan mendukung pemilihan lokasi *Art Center* DKM yang akan dirancang.

Berdasarkan uraian sebelumnya, Malang sebagai kota pariwisata, disimpulkan bahwa Jl. Borobudur–Jl. Soekarno Hatta menjadi jalur penghubung dua jalan arteri Kota Malang yang juga merupakan jalur penghubung pertama setelah masuk Kota Malang yang mengarahkan ke Kota Batu dan Surabaya. Oleh karena itu, Jl. Borobudur–Jl. Soekarno Hatta memiliki akses yang strategis di dalam sistem jaringan jalan di Kota Malang.

Berdasarkan struktur wilayah Kota Malang, Jl. Borobudur merupakan wilayah Kecamatan Blimbing sedangkan Jl. Soekarno Hatta merupakan bagian wilayah Kecamatan Lowokwaru. Lebih lanjut dilakukan analisa mengenai aksesibilitas, kebutuhan lahan kosong, penggunaan lahan, lingkungan sekitar yang mendukung, kelemahan dan kelebihan.

Tabel 4.2. Analisa Pertimbangan Pemilihan Lokasi Antara Jalan Borobudur Dengan Jalan Soekarno Hatta

	Jalan Borobudur	Jalan Soekarno Hatta
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> - Strategis mengingat jalan tersebut sebagai jalan kolektor pertama dari poros arteri utama utara-selatan. - Dilalui angkutan umum 	Strategis mengingat jalan tersebut sebagai: <ul style="list-style-type: none"> - jalan kolektor pertama dari poros arteri utama Malang – Batu. - jalan kolektor kedua setelah jalan Borobudur dari poros arteri utama utara-selatan. - Dilalui angkutan umum
Kebutuhan lahan kosong	Terdapat sedikit lahan kosong	Terdapat banyak lahan kosong
Penggunaan lahan	Sebagai fasilitas perdagangan dan jasa, perkantoran, pendidikan, perumahan	Sebagai fasilitas perdagangan dan jasa, perkantoran, kebudayaan, perumahan, pendidikan
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> - memiliki kedekatan dengan beberapa sekolah yang ada di sekitar jalan Borobudur 	<ul style="list-style-type: none"> - adanya peruntukan sebagai tempat kesenian dan kebudayaan - kebisingan sedang - terdapat landmark kawasan yaitu Taman Krida Budaya dan

	Jalan Borobudur	Jalan Soekarno Hatta
		node Monumen pesawat - memiliki kedekatan dengan sentra kerajinan
Kekurangan	- Kebisingan cukup tinggi - Sering terjadi kemacetan khususnya pada area pasar blimbing	- adanya jarak antara beberapa sekolah yang ada di sekitar jalan Soekarno Hatta

Sumber : hasil analisa

Berdasarkan hasil analisa tersebut dipilih Jalan Soekarno Hatta sebagai lokasi *Art Center* DKM.

Tinjauan selanjutnya adalah pertimbangan beberapa lokasi lahan kosong yang terdapat di Jalan Soekarno Hatta, dua diantaranya adalah

1. Berjarak 300 meter dari node Monumen Pesawat
2. Di depan Politeknik



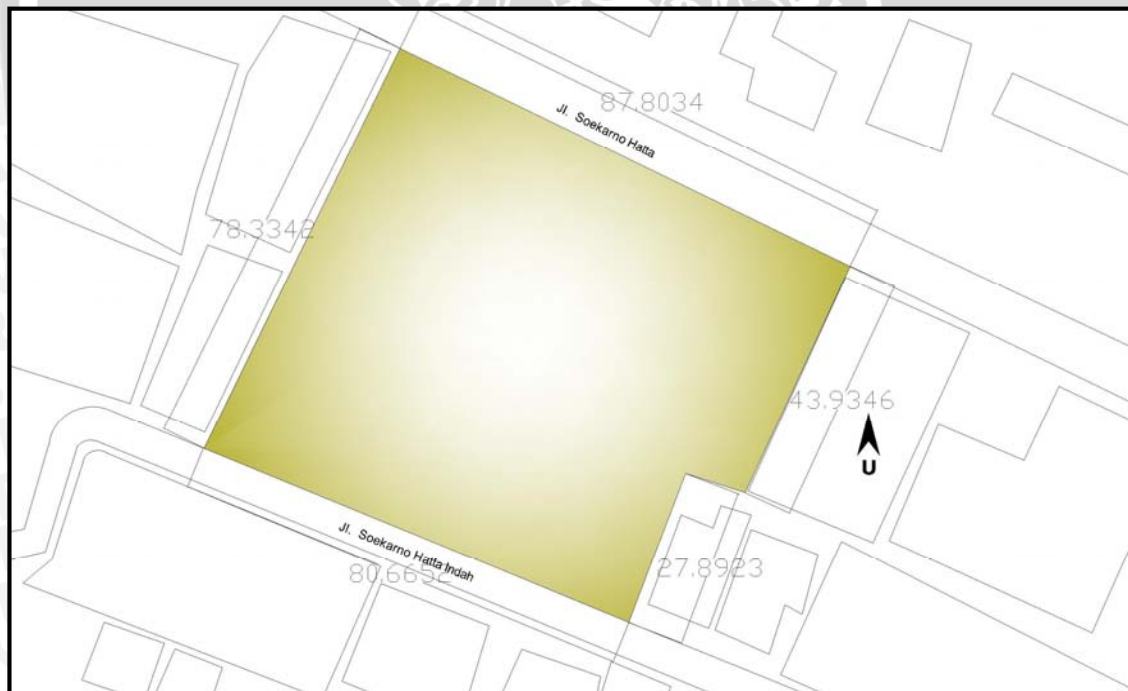
Gambar 4.2 Lahan kosong di jalan Soekarno Hatta
Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.3. Alternatif Lokasi Di Jalan Soekarno Hatta

	Lokasi 1	Lokasi 2
Kelebihan	<p>Lahan berupa tanah kosong dengan kontur relatif datar.</p> <p>Upaya mendekatkan diri dengan konsumen relatif dekat yaitu menjalin kerja sama dengan beberapa sekolah di kawasan Soekarno hatta dan Borobudur.</p> <p>Lingkungan sekitar berupa area perdagangan, pemukiman dan pendidikan.</p>	<p>Lokasi dekat dengan sentra kegiatan kesenian dan kebudayaan.</p> <p>Lingkungan sekitar berupa area perdagangan dan pendidikan khususnya perguruan tinggi.</p>
Kekurangan	<p>Lingkungan sekitar berupa pemukiman, rumah makan, bengkel mobil dan pom bensin, sehingga kurang mendukung apabila kegiatan direncanakan berada di luar ruangan.</p> <p>Memiliki kedekatan yang relatif dengan sentra kegiatan kesenian dan kebudayaan.</p>	<p>Lalu lintas yang ada di depan lokasi tapak memiliki arus kendaraan yang tinggi dan kebisingan tinggi dari kendaraan sehingga kurang cocok untuk tempat pendidikan.</p> <p>Sering terjadi kemacetan sehingga dari segi pencapaiannya kurang baik.</p>

Sumber : hasil analisa

Berdasarkan analisa alternatif tersebut dipilih lokasi kedua yaitu di berjarak sekitar 300 m dari monumen dengan pertimbangan kebisingan, sistem lalu lintas.



Gambar 4.3 Lokasi terpilih
Sumber : Hasil analisa

Ditinjau dari segi aksesibilitasnya, tapak terpilih memiliki pencapaian mudah dari jalan Soekarno Hatta baik bagi kendaraan pribadi maupun angkutan umum kota. Dasar pertimbangan askes menjadi penting mengingat *Art Center DKM* ini melayani bagi masyarakat Kota Malang.

Keistimewaan tapak terpilih antara lain

1. Lokasi dekat dengan beberapa instansi pendidikan antara lain SMPN 18, MIJS, SMAN 9, SMAN 7, SMP Kertanegara, SD Mojolangu 1, 2 dan 5 serta beberapa kompleks pendidikan di area Borobudur seperti Waing, SMA Widayagama, SD Sabilillah. Diharapkan dengan lokasi yang dekat dengan kompleks pendidikan merupakan upaya mendekatkan objek dengan sasaran pelaku yaitu pelajar, sehingga jarak jangkauan bagi pelajar relatif dekat.
2. Lokasi yang strategis dekat dengan kegiatan-kegiatan kesenian seperti rotan di Kemirahan, keramik di Dinoyo, gerabah di Mayjen Panjaitan sehingga seniman dengan mudah memasarkan hasil karyanya di *Art Center* DKM ini. Selain itu, diharapkan pengunjung yang datang ke *Art Center* DKM dapat diarahkan untuk berkunjung ke pusat lokasi kesenian tersebut.
3. Berdasarkan tata guna kawasan kecamatan lowokwaru dikembangkan sebagai aktifitas kesenian dan kebudayaan. Namun, tata guna lahan lokasi tersebut digunakan sebagai fasilitas perdagangan dan jasa.
4. Lingkungan sekitar yang berupa area perdagangan memberikan keuntungan bagi lokasi tapak. Diharapkan dengan berkunjungnya pada area perdagangan tersebut seperti rumah makan maka pengunjung tertarik pula untuk datang pada *Art Center* DKM.
5. Dalam segi pencapaiannya, lokasi terletak di jalur jalan raya yang dilalui oleh berbagai kendaraan serta dilalui oleh angkutan kota sehingga mudah bagi pelaku maupun pengunjung untuk datang ke *Art Center* DKM ini.
6. Ditinjau dari segi infrastruktur kawasan, lokasi ini memiliki jaringan infrastruktur kawasan yang lengkap dan memadai baik listrik, air, telepon, drainase dan pembuangan sampah.

4.1.3 Tinjauan Lokasi Perencanaan

A. Kawasan Jalan Soekarno Hatta

Berdasarkan RTRW Kota Malang, pengembangan kota diarahkan ke barat setelah pengembangan kawasan pusat kota yang merupakan kawasan alun-alun sudah tidak memungkinkan lagi karena padatnya kegiatan masyarakat pada daerah tersebut. Peruntukan lahan untuk Jalan Soekarno Hatta ini sesuai dengan RTDRK Kecamatan Lowokwaru adalah perdagangan dan jasa, perkantoran, fasilitas umum, perumahan, industri dan ruang terbuka hijau.

Kawasan Soekarno Hatta memiliki kemiringan tanah sekitar 25-40 % dengan suhu rata-rata/ tahun 24,4 °C. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Januari dan terendah pada bulan Agustus dengan jumlah rata-rata 2.279 mm/tahun dan kelembaban rata-rata sekitar 72 %.

Kawasan Jalan Soekarno Hatta saat ini merupakan salah satu kawasan yang padat aktivitasnya di Kota Malang. Sebagian besar peruntukan lahan dipergunakan sebagai kawasan perumahan yang umumnya cukup diminati oleh golongan pelajar/mahasiswa mengingat kawasan ini dekat letaknya dengan beberapa perguruan tinggi. Kegiatan lain yang terdapat pada ruas jalan Soekarno Hatta, umumnya masih bercampur jenis maupun tingkat pelayanannya. Kegiatan yang berkembang saat ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kegiatan perdagangan, terdiri dari banyaknya ruko (rumah toko) yang tumbuh di sepanjang ruas jalan Soekarno Hatta. Ruko-ruko tersebut melayani berbagai macam jenis perdagangan mulai dari toko retail, rumah makan/depot, toko pakaian, toko sepatu, toko benda-benda seni, *show room*, kafe, apotek dan lain-lain.
2. Kegiatan jasa, terdiri dari bengkel besar maupun kecil, jasa fotokopi, bangunan pendidikan, hiburan, stasiun radio swasta dan sebagainya.
3. Kegiatan perkantoran, terdiri dari kantor pengacara, bank swasta, dan kantor pemasaran perumahan.
4. Kegiatan seni budaya yaitu bangunan Taman Krida Budaya Jawa Timur yang umumnya digunakan sebagai tempat pagelaran wayang, tari dan ludruk. Namun, sekarang lebih digunakan sebagai tempat penyelenggaraan resepsi pernikahan, pameran, pertunjukan musik sehingga kesan seni dan budaya mulai memudar.
5. Kegiatan peribadatan yaitu dengan keberadaan sebuah vihara rumah ibadat bagi umat budha.
6. Kegiatan pendidikan yaitu dengan keberadaan sejumlah instansi perguruan tinggi seperti politeknik, LP3I.

B. Konteks Urban Kawasan

Analisa kawasan dan wilayah Soekarno Hatta, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, meliputi analisa terhadap komponen-komponen pembentuk identitas lingkungan (*urban context*) yang meliputi simpul (*node*), tepi (*edge*), lintasan (*path*), *district*, dan *landmark*.

1. Simpul (*node*)

Merupakan titik kegiatan yang relatif menonjol pada suatu kawasan, biasanya berupa simpul–simpul yang terbentuk oleh jalur jalan ataupun area yang digunakan sebagai pusat aktivitas tertentu. Pada kawasan ini, yang menjadi *node* adalah Monumen Pesawat yang berjarak sekitar 500 m dari lokasi tapak.



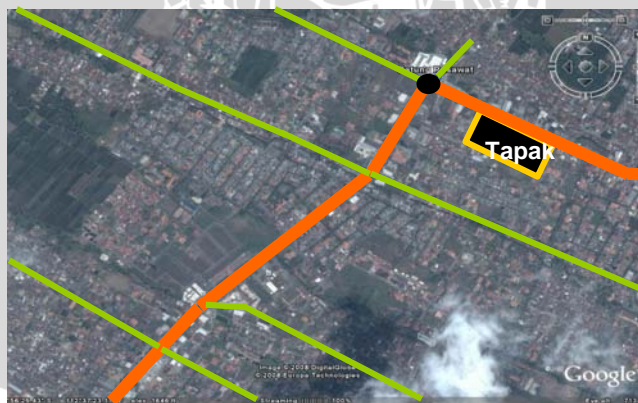
Gambar 4.4 Nodes Kawasan
Sumber: dokumen pribadi

2. Tepi (*edge*)

Pembatas linier pada kawasan ini yang paling menonjol adalah jalur sungai brantas yang berada di sisi selatan yang berjarak sekitar 1500 meter.

3. Lintasan (*path*)

Lintasan berupa jalur sirkulasi, dimana pada kawasan ini jalur sirkulasi jalan raya darat, meliputi:



Gambar 4.5 Pathways sekitar tapak
Sumber: dokumen pribadi

Tabel 4.4. Nama, Jenis, Bahan, dan Fungsi Jalan

Nama Jalan	Damija	Jenis Jalan	Bahan	Fungsi
Jalan Soekarno Hatta	2 jalur : 8 m	Lokal Primer	Aspal	<ul style="list-style-type: none"> • ME • IN mobil pengunjung • IN bis • Berhentinya angkutan umum kota

Jalan Soekarno Hatta Indah	2 jalur : 6 m	Lokal Sekunder	Aspal	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat akses baik IN ataupun OUT namun jalan tersebut terputus sampai di tapak dan diperkirakan jalan tersebut akan dilanjutkan seiring dengan berkembangnya daerah tersebut. Akses tersebut lebih baik hanya sebagai akses pengelola.
----------------------------	---------------	----------------	-------	--

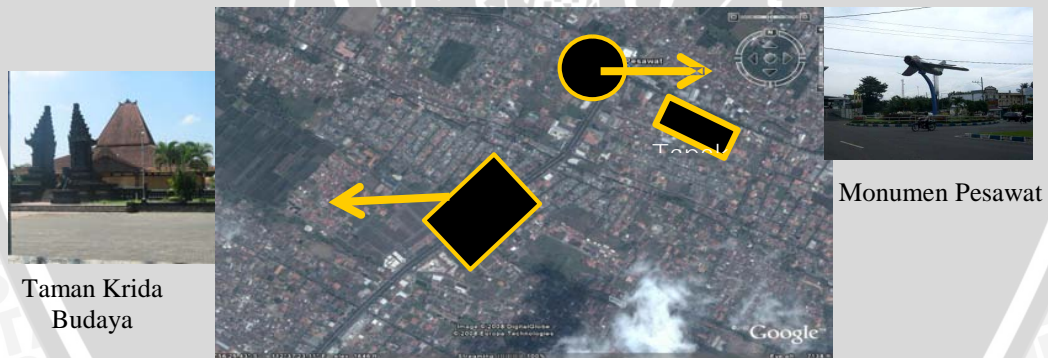
Sumber: Hasil Analisa

4. Distrik (*district*)

Secara makro distrik di kawasan Soekarno Hatta ini merupakan pengembangan kawasan perumahan dan perdagangan, sebagai salah satu ciri kawasan Soekarno Hatta. Kawasan ini didominasi oleh bangunan perdagangan berupa ruko yang berfungsi untuk menunjang aktivitas perdagangan sekaligus tempat tinggal. Sedangkan khusus untuk lokasi perancangan telah ditentukan dalam RTBL Kota Malang diperuntukkan sebagai fasilitas perdagangan dan jasa.

5. Landmark

Penanda lingkungan secara visual di kawasan ini yang cukup menonjol dan dikenal orang adalah bangunan tradisional Taman Krida Budaya. Taman Krida Budaya merupakan fasilitas kesenian dan kebudayaan tingkat Jawa Timur dikhususkan pada seni pertunjukan.



Gambar 4.6 Landmark kawasan
Sumber : dokumen pribadi

C. Peraturan daerah setempat

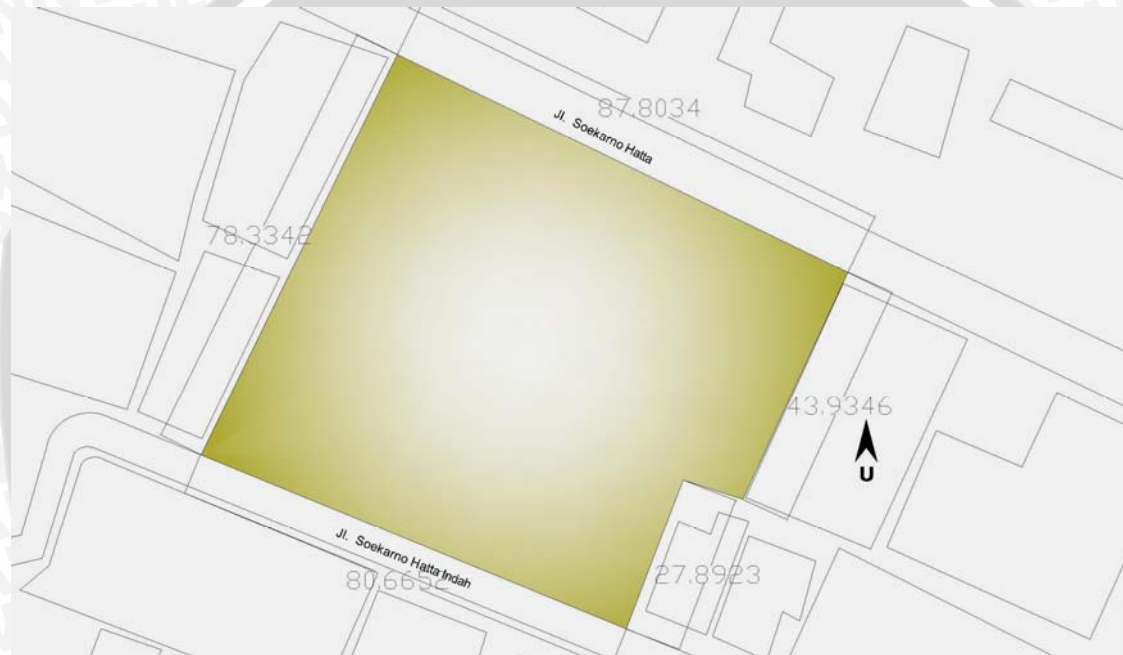
1. Penggunaan lahan untuk perdagangan dan jasa, perkantoran, perumahan.
2. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) 70-80 %
3. KLB (Koefisien Lantai Bangunan) 240 %
4. TLB (Tinggi Lantai Bangunan) maksimum 2 lantai
5. Garis sempadan: 6 m untuk Jalan Soekarno Hatta dan 4 m untuk Jalan Soekarno Hatta Indah

4.1.4 Eksisting Tapak

A. Eksisting tapak terpilih

Tapak terpilih yang terletak di Jalan Soekarno Hatta, Kecamatan Lowokwaru merupakan lahan kosong relatif datar dengan batas-batas sebagai berikut

- Batas utara : Jl. Soekarno Hatta
- Batas timur : lahan kosong, rumah makan
- Batas selatan : Jl. Soekarno Hatta Indah dan pemukiman
- Batas barat : Lahan kosong



Gambar 4.7 Tapak terpilih
Sumber : hasil analisa

Secara umum, data fisik tapak terpilih antara lain :

1. Iklim

- i. Suhu harian rata-rata 24,4°C
- ii. Kelembaban rata-rata per tahun 72 %
- iii. Curah hujan rata-rata 2.279 mm/tahun
- iv. Kecepatan angin 28 km/jam
- v. Hawa sejuk kering

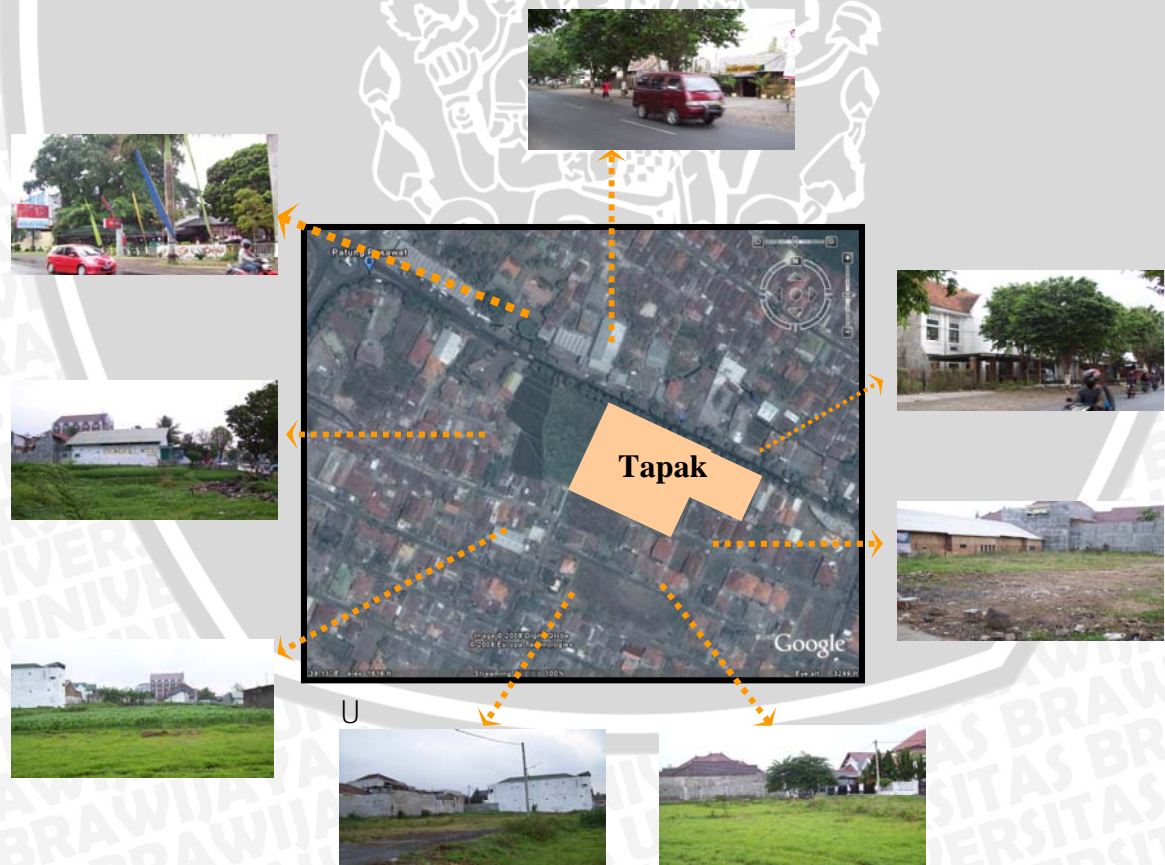
2. Kondisi Tapak

- i. Luas lahan sekitar 7.000 m²

- ii. Kedua sisi tapak dibatasi langsung oleh jalan baik jalan lingkungan maupun jalan Soekarno Hatta.
- iii. kemiringan tanah relatif datar
- iv. Saluran air kotor berada di sepanjang tepi jalan Soekarno Hatta.
- v. Jaringan air bersih didapatkan dari PDAM dengan pipa distribusi primer/sekunder dengan diameter 100-300 mm
- vi. Jaringan telepon disediakan oleh TELKOM dengan melayani hampir semua ruas jalan yang ada.
- vii. Sampah dikumpulkan untuk diambil oleh truk sampah dan gerobak sampah untuk dibawa ke depo sampah di jalan Terusan Borobudur.

B. Lingkungan sekitar tapak

Berikut merupakan gambaran lingkungan di sekitar tapak terpilih. Berdasarkan gambaran tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan di sekitar tapak menggunakan gaya bangunan mediteran. Ketinggian bangunannya rata-rata dua lantai.



Gambar 4.8 Lingkungan sekitar tapak
Sumber : dokumentasi pribadi

C. Aktivitas di lingkungan sekitar tapak

Aktivitas yang berlangsung di sekitar tapak terpilih antara lain:

1. Kegiatan perdagangan dan jasa yang berlangsung di ruko dan toko di sekitar lokasi. Berbagai jenis barang pula yang diperdagangkan seperti material bangunan, meubel, pakaian, makanan dan minuman. Sedangkan jasa antara lain bengkel kendaraan dan pom bensin.
2. Kegiatan pendidikan

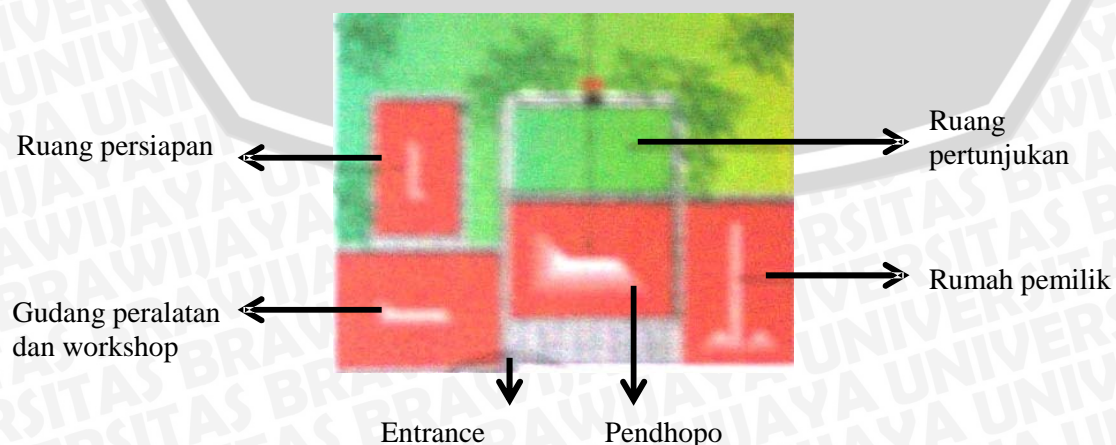
Kegiatan pendidikan yang terjadi di sekitar lokasi monumen pesawat yaitu SMA 9 dan perguruan tinggi LP3I.

Berdasarkan uraian kegiatan di atas disimpulkan bahwa kegiatan yang berlangsung di sekitar tapak dapat mendukung kehadiran *Art Center* DKM dimana kegiatan yang berlangsung tersebut tertarik untuk berkunjung ke *Art Center* DKM.

4.1.5 Studi Komparasi

A. Mangun Dharma *Art Center*

Padhepokan Seni Mangun Dharma ini terletak di dukuh Tulusayu Desa Tulus Besar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, pemilik dan pimpinan padhepokan ini adalah seorang yang sangat peduli terhadap eksistensi kesenian dan kerajinan topeng Malangan yaitu Ki Soleh Adi Pramono, ST. Padepokan ini merupakan satu dari 12 grup kesenian topeng Malangan yang telah mengalami perkembangan dan wadah fasilitas dan prasarana yang cukup. Padhepokan ini memiliki aktivitas pengembangan dan pembinaan seni tari dan kerajinan topeng Malangan. Selain itu, padhepokan ini sebagai salah satu wadah untuk membina mahasiswa-mahasiswa dari berbagai negara yang mempelajari seni topeng malangan.



Gambar 4.9 Site plan Mangun Dharma *Art Center*

Sumber : Dokumentasi pribadi

Padhepokan seni topeng malangan ini kental dengan gaya arsitektur Jawa yang tampak pada tipologi bangunan yang menggunakan atap joglo pada pendhopo yang merupakan ruang terbuka tanpa sekat atap serta atap limasan yang berfungsi sebagai pelingkup ruang latihan indoor dan hunian dari pemilik padhepokan ini.



Gambar 4.10 Bangunan tipologi tradisional jawa dengan atap joglo dan limasan
Sumber : Dokumentasi pribadi

Sentuhan arsitektur tradisional jawa juga menghiasi ornamen-ornamen pada bangunan baik pada kolom, ukir-ukiran.



Gambar 4.11 Tiang bangunan dihiasi dengan ukir-ukiran
Sumber : Dokumentasi pribadi

Fasilitas lainnya yang terdapat di Padhepokan seni Mangun Dharma ini antara lain ruang pentas indoor, dan ruang penempatan instrumen gamelan yang terletak di pendhopo, ruang latihan outdoor, ruang workshop, dan ruang persiapan.

Dilihat dari segi taa ruangnya, kecenderungan membuat ruang yang tanpa pembatas membuat ruang yang mengalir memberikan kesan yang menyatu dengan alam. Unsur-unsur alam yang digunakan seperti batu-batuan serta taman yang rindang membuat ruangan terasa sejuk yang nyaman.

Bentuk ruang pertunjukan berbentuk persegi panjang dengan area penonton pada tiga sisi. Penggunaan rumput sebagai material penutup pada panggung pertunjukkan.



Gambar 4.12 Ruang pertunjukan terbuka
Sumber : Dokumentasi pribadi

Ruang latihan menari selain dilakukan di ruang pertunjukan terbuka juga dilakukan di pendhopo. Sehingga ruang yang terbentuk adalah persegi panjang. Di pendhopo ini sekaligus sebagai ruang latihan karawitan. Material lantainya adalah acian semen yang halus dan mengkilap agar penari dapat bergerak dengan lincah.

Pada bagian entrance dijumpai elemen penanda tempat menari yang berupa relief ukir pada batu yang bergambar para penari.



Gambar 4.13 Relief ukiran batu pada entrance
Sumber : Dokumentasi pribadi

Fasilitas yang disediakan ternyata memiliki kelemahan dan kekurangan diantaranya adalah terjadinya tumpang tindih fungsi yang digunakan misalkan penerimaan pengunjung tamu maupun wisatawan dilakukan pada pendhopo sekaligus tempat latihan sehingga proses latihan yang berlangsung dapat terganggu privasi atau konsentrasinya.

Kelebihan padhepokan ini adalah tempat latihan memperhatikan segi akustiknya dimana desain ruangan yang lebih tinggi sekitar 2-3 m dengan harapan dapat menghindari kebisingan dari jalan, didukung pula letak lokasi yang cukup jauh dari keramaian lalu lintas jalan.



Gambar 4.14 Posisi bangunan yang lebih tinggi dari jalan
Sumber : Dokumentasi pribadi

Jenis kesenian yang diwadahi pada Mangun Dharma *art center* adalah

- Seni rupa : batik, ukir, dan pembuatan topeng
- Seni tari : tari topeng, beskalan, gunungsari, bapang, klono, srimpi limo, jaran kepeng dor, caplokan
- Seni musik : gamelan

Pada Mangun Dharma *art center* membuat kategori kelas yang terbagi menjadi anak-anak dan dewasa. Pemisahan pada proses latihan antara kelas dewasa dan anak-anak bertujuan agar sistem pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan usia.

Hari senin digunakan untuk latihan musik karawitan kelas anak-anak.

Hari selasa digunakan untuk latihan menari kelas anak-anak.

Hari rabu diadakan pertunjukan gamelan.

Hari Kamis digunakan untuk latihan menari untuk kelas dewasa.







Hari jumat digunakan untuk kelas membatik.

Hari minggu digunakan untuk latihan menari dan gamelan semua umur sekaligus pertunjukan tari dan gamelan.

B. Selasar Sunaryo *Art Space*

Berawal dari Selasar Seni Sunaryo hingga berkembang menjadi Selasar Sunaryo *Art Space* yang mendukung perkembangan seni rupa di Indonesia. Bangunan ini terdiri dari banyak massa dengan luas areanya 5000 m². Fasilitas dapat dinikmati oleh masyarakat umum. Selasar Sunaryo *Art Space* lebih fokus pada seni rupa khususnya desain, kerajinan, video/film, fotografi dan arsitektur.

Tabel 4.5 Fasilitas di Selasar Sunaryo Art Space

No.	Nama Fasilitas	Uraian
a.	Ruang A (Gallery A)	 <p>Ruang A seluas 177 m², digunakan sebagai ruang kerja sekaligus ruang pameran bagi karya terbaik Sunaryo. Ruang ini juga sekaligus sebagai pameran skala besar untuk promosi seniman Indonesia dan seniman luar negeri.</p>
b.	Taman Batu	 <p>Taman batu seluas 190 m², merupakan ruang terbuka yang digunakan sebagai tempat pameran hasil karya sunaryo yang terbuat dari batu.</p>
c.	Ruang sayap (Wing Gallery)	 <p>Ruang Sayap seluas 48 m², merupakan ruang pameran bagi hasil karya seniman muda. Ruang ini juga menampilkan koleksi tetap yang terdiri dari hasil karya seniman terpilih.</p>
d.	Ruang B (Gallery B)	 <p>Ruang B juga merupakan ruang pameran untuk koleksi tetap hasil seniman muda. Ruang pameran ini seluas 210 m².</p>
e.	Kopi Selasar (Selasar Cafe)	 <p>Kopi Selasar 157 m², merupakan kafe <i>outdoor</i> yang dapat menikmati pemandangan bukit Dago. Kafe ini juga memberikan fasilitas <i>wireless</i>.</p>
f.	Cinderamata Selasar	 <p>Cinderamata Selasar, merupakan toko yang menjual kerajinan, buku seni dan jurnal serta hadiah maupun souvenir.</p>
g.	Amphitheater	



Amphitheater seluas 198 m², merupakan ruang terbuka dengan layar lebar memiliki kapasitas 300 orang.

h. Pustaka Selasar



Pustaka selasar memiliki 1500 koleksi baik berupa buku, kliping, video tentang seni, katalog pameran.

i. Rumah bambu



Rumah bambu merupakan model rumah yang menggunakan konstruksi bambu. Rumah ini digunakan untuk area penerimaan tamu spesial maupun disewakan untuk program tertentu. Rumah bambu ini memiliki luas 76 m².

j. Bale Handap



Bale handap merupakan ruang serbaguna yang dapat digunakan sebagai ruang diskusi, penampilan even dan workshop. Tampilan bangunan terinspirasi dari arsitektur tradisional jawa dengan teras yang terbuka.

k. Bale Tonggoh (Upper Hall)



Bale Tonggoh merupakan bangunan semi permanen seluas 190 m² yang digunakan sebagai pameran temporer.

Sumber: www.selasar-sunaryo.com

Tampilan bangunan yang digunakan pada Selasar Sunaryo *Art Space* adalah tampilan gaya bangun modern dengan atap miring dan sedikit ornamen. Namun tetap memberikan sudut-sudut untuk arsitektur jawa seperti pendhopo. Warna bangunan menggunakan warna – warna netral seperti putih dan abu-abu.

Bentuk bangunan yang dipakai adalah persegi panjang dengan pertimbangan ruang-ruang yang dibutuhkan membutuhkan fleksibilitas dan efisiensi ruang seperti pada ruang pameran. Di tinjau dari bentuk segi empat yang bersifat statis sehingga pengunjung dapat

fokus terhadap objek seni yang dipamerkan. Sedangkan bentuk amphiteater adalah melingkar dengan sudut penonton hingga 210° mengelilingi panggung.

Selasar Sunaryo *Art Space* ini terbuka untuk umum dengan waktu operasional antara jam 10.00 – 17. 00 pada hari Selasa hingga Minggu.

C. Kompleks Balai Pengelolaan Taman Budaya Propinsi Jawa Barat

Kompleks Balai Pengelolaan Taman Budaya Propinsi Jawa Barat dibangun dengan sentuhan arsitektur Parahyangan berada di kawasan Bandung Utara, terletak pada ketinggian 600 m di atas permukaan air laut. Letak geografis yang cukup menguntungkan. Balai Pengelolaan Taman Budaya menawarkan alternatif wisata alam panorama kota Bandung siang atau malam hari.

Kehadiran Balai Pengelolaan Taman Budaya sebagai salah satu kantung kegiatan kesenian khususnya Kota Bandung, yaitu menggelar karya seniman kreatif produktif baik karya seni tradisional maupun modern.

Tabel 4.6 Fasilitas di Kompleks Balai Pengelolaan Taman Budaya Propinsi Jawa Barat

No.	Nama Fasilitas	Uraian
a.	Gedung Teater Terbuka	Tempat pertunjukan yang berada di lokasi bekas restoran Dago Tea House dapat memuat 1.200 penonton. Konsep ruang pertunjukan terbuka (open air) dengan latar belakang panorama kota Bandung, jika tidak ada pertunjukan di malam hari, pengunjung masih dapat menikmati panorama Kota Bandung dan sekitarnya. Teater Terbuka dilengkapi pula ruang hias artis, ruang operator, toilet serta sarana bermain anak.
b.	Gallery (Ruang Pameran)	Gallery Taman Budaya yang berada di kompleks Teater Terbuka terdiri dari dua unit dengan ukuran 250 m ² . Selain untuk kebutuhan pameran, juga dipergunakan untuk acara diskusi dan atau lomba. Kini Gallery Taman Budaya dipersiapkan untuk menjadi ruang pameran tetap karya seni rupa sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat saat kunjungannya ke Balai Pengelolaan Taman Budaya.
c.	Taman Poestaka	Pada bagian depan ruangan bangunan Teater Terbuka terdapat fasilitas perpustakaan dan dokumentasi "Taman Poestaka" yang dibuka untuk umum, dimana didalamnya terdapat



koleksi buku-buku seni budaya. Taman Poestaka dikelola bersama antara lain Pengelolaan Taman Budaya dan Link Art. Bagian ruangan lainnya digunakan untuk aktifitas ruang dokumentasi yang terbuka untuk umum. Ruang dokumentasi ini sekaligus merupakan ruang informasi serta sekretariat Forum Apresiasi Budaya (*Link Art*), yang dikelola oleh seniman budayawan Jawa Barat. Bagian lainnya digunakan sebagai sekretariat Seni Musik Indonesia (SMI).

d. Teater Taman



Lahan yang berada di halaman depan Gallery Taman Budaya dapat menjadi alternatif pilihan sajian pertunjukan dalam kapasitas penonton yang relatif lebih kecil. Play area (tempat bermain) yang dapat dilihat dari segala arah memberikan tontonan yang lebih rileks tanpa mengurangi nuansa pertunjukan

e. Sanggar Seni (Studio Tari)



Bangunan dengan luas 150 m², diperuntukkan tempat pengolahan/pelatihan seni (khususnya seni tari), dan sarana olah raga sederhana ada di tempat ini.

f. Gedung Teater Tertutup

Gedung pertunjukan yang memiliki luas bangunan 1.491,25 m² terdiri dari beberapa fasilitas antara lain : panggung pertunjukan, ruang penonton, ruang rias artis, ruang perlengkapan artistik, ruang operator, kamar kecil pemain dan penonton, serta lobby teater yang berfungsi sebagai ruang tunggu VIP.

Ruang penonton yang berkapasitas 800 tempat duduk dengan panggung (*play area*) berukuran 12 x 8,5 m dapat dinikmati dari semua titik pandang penonton. Dukungan *lighting* dan *sound system* yang memadai. Layar panggung elektrik memberikan kemudahan pada setiap sajian pertunjukan.

g. Wisma Seni



Merupakan tempat istirahat/menginap para seniman/budayawan dari daerah yang akan mempertunjukan pargelaran di Balai Pengelola Taman Budaya. Wisma Seni mempunyai luas 315 m² terdiri dari 8 kamar yang setiap kamarnya dilengkapi dengan toilet. Keseluruhan Wisma Seni memiliki daya tampung 35 orang.

h. Sekretariat



Gedung Sekretariat berada di kompleks Teater Tertutup yang merupakan tempat pelayanan administrasi Balai Pengelola Taman Budaya yang memiliki luas bangunan 281 m² terdiri dari Ruang Kepala, Ruang Kasubag Tata Usaha, Ruang Kasi dan Staf. Di gedung inilah kegiatan Rumah Tangga Balai Pengelola Taman Budaya dilaksanakan.

i. Cafeteria



Cafeteria ini berupa saung lesehan Sunda disekitar Teater Terbuka. Cafeteria tersebut menyediakan makanan dan minuman khas Parahyang.

j. Etalase Cinderamata



Merupakan fasilitas untuk menjual berbagai bentuk produk kerajinan tangan diharapkan menjadi kenangan dan buah tangan.

k. Area Parkir



Sebagai sarana pendukung, lahan parkir di Balai Pengelolaan Taman Budaya seluas 2.451 m² dapat menampung kendaraan roda empat dan roda dua sebanyak ± 200 buah. Pada kesempatan lain area parkir ini dapat dipergunakan untuk pertunjukan yang bersifat *helaran*, bazaar/pasar seni, olah raga.

Sumber: www.westjavaculture.com

Tampilan bangunan pada Kompleks Balai Pengelolaan Taman Budaya Propinsi Jawa Barat adalah mengangkat kebudayaan setempat yaitu Sunda. Warna yang digunakan didominasi warna-warna netral putih dan abu-abu serta penggunaan warna alami.

Bentuk bangunan didominasi oleh bentuk segi empat sedangkan untuk teater terbuka berbentuk segi enam dengan area penonton pada ketiga sisinya. Material yang digunakan sebagai panggung adalah material perkerasan tanah liat.

Waktu operasional Kompleks Balai Pengelolaan Taman Budaya Propinsi Jawa Barat ini adalah buka setiap hari antara jam 08.00-20.00. Kegiatan pertunjukan seni setiap akhir pekan adalah pertunjukan seni di arena panggung teater terbuka Balai Pengelolaan Taman Budaya yang menampilkan ragam seni pertunjukan (karawitan,

teater, pendalangan, musik, tari, sastra dan pertunjukan rakyat), baik murni tradisi maupun kedaerahan yang telah menjadi kreatifitas baru. Rangkaian pertunjukan tersaji dalam format wisata sehingga suasana Bandung Utara di waktu malam tetap ternikmati disela-sela pertunjukan seni.

D. Taman Budaya Bali

Taman budaya Bali memiliki tampilan arsitektur tradisional Bali dengan warna yang dominan adalah warna-warna netral seperti abu-abu serta warna jingga. Jenis kesenian yang diwadahi adalah seni kriya, terutama patung, seni tari, dan lukis. Selain menampilkan kesenian pada kompleks taman budaya ini juga mengangkat nilai-nilai sejarah baik dalam bangunan maupun tampilannya.



Gambar 4.15 Site plan Taman Budaya Bali

Sumber : www.baliartcenter.com

Keterangan:

- | | | |
|---------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|
| 1. pintu selatan/ tiket | 14. Kala raksasa | 28. Bale pepawosan |
| 2. tugu penunggun karang | 15. Gedung pameran utama | 29. Bale selonding |
| 3. tugu penunggun karang | 16. Bale kambing | 30. Kalangan Ayodya |
| 4. ruang rapat dan kantin | 17. Bale gili | 31. Jembatan Gajah Mada |
| 5. tempat parkir | 18. Taman udiayana Ratnalaya | 32. Candi bentar |
| 6. jembatan ke arh utara | 19. Patung giri putri begawan | 33. Kolam depan Ardha Candra |
| 7. Patung kumbakarna kerebut | 20. Tugu | 34. Panggung terbuka Ardha Candra |
| 8. Wantilan | 21. Menara air | 35. Kalangan angsoka |
| 9. Wisma seniman | 22. Cassten battery | 36. Kalangan Ratna Kanda |
| 10. Rumah pimpinan | 23. Studio gambar | 37. Panggung terbuka Madya Mandala |
| 11. Studio patung | 24. Gardu listrik | 38. Panggung tertutup Ksiramawa |
| 12. Gedung peragaan/bale pajang | 25. Arena anak-anak | |
| 13. Gedung kria | 26. Gedung perpustakaan | |
| | 27. Pura dalem pangulu | |

Berdasarkan gambar site plan, tampak terlihat penataan massa cluster dengan sirkulasi linear. Kelemahannya, pengunjung akan merasa jenuh dengan jalur sirkulasi yang panjang tersebut. Adanya sistem tiketing pada pintu masuk kompleks. Perbedaan pintu masuk dan pintu keluar semakin mendukung pola sirkulasi linier tersebut.

Bentuk bangunan didominasi oleh bentuk segi empat. Untuk ruang panggung terbuka berbentuk segi enam dengan area penonton pada ketiga sisinya serta terdapat *background* panggung. Material yang digunakan pada panggung terbuka adalah perkerasan.



Gambar 4.16 Panggung terbuka Ardha Candra
Sumber : www.baliartcenter.com

E. Kesimpulan Objek Komparasi

Tabel 4.7 Kesimpulan Objek Komparasi

	Mangun Dharma <i>Art Center</i>	Selasar Sunaryo <i>Art Space</i>	Taman Budaya Propinsi Jawa Barat	Taman Budaya Bali
Penataan Massa				
Jumlah massa	Massa banyak	Massa banyak	Massa banyak	Massa banyak
Tata massa	Cluster	Cluster	Cluster	Cluster
Sirkulasi	Radial	Radial	Radial	Linier
Bentuk dan Tampilan Bangunan				
Gaya bangunan	Tradisional jawa	Modern	Tradisional Sunda/ Parahyangan	Tradisional Bali
Warna	Warna-warna alami: coklat	Warna-warna netral: putih, abu- abu	Warna netral: putih	Warna netral: abu- abu dan warna hangat: jingga
Ornamen	Banyak ornamen ukir-ukiran	Sedikit ornamen	Sedikit ornamen	Banyak ornamen ukir-ukiran
Tekstur	Dominasi tekstur kasar	Dominasi tekstur halus	Dominasi tekstur halus	Dominasi tekstur kasar
Bentuk dasar bangunan	Dominan persegi panjang	Segi empat kecuali amphiteater berbentuk lingkaran	Segi empat dengan teater terbuka berbentuk segi enam	Segi empat kecuali panggung terbuka
Rekreatif dan edukatif	Proses rekreasi didapatkan dengan melihat pertunjukan tari. Selain itu, pengunjung juga dapat berkunjung ke kampung sekitar	Rekreatif edukatif didapatkan dengan melihat koleksi seni yang dipamerkan baik di dalam ruangan maupun luar	Proses rekreasi didapatkan dengan melihat pertunjukan tari. Pengunjung dapat bersantai pada taman-taman	Ditampilkan pada bangunan gaya tradisional Bali dengan nilai- nilai sejarahnya, Penggunaan taman sebagai

	Mangun Dharma <i>Art Center</i>	Selasar Sunaryo <i>Art Space</i>	Taman Budaya Propinsi Jawa Barat	Taman Budaya Bali
	lokasi untuk mendapatkan pengetahuan pembuatan tentang topeng.	ruangan.	di depan galeri sehingga terdapat atraksi seni dalam skala kecil. Pemandangan lingkungan sekitar Kota Bandung dapat menjagi objek pemandangan ketika pertunjukan sedang berlangsung.	ruang pameran <i>out door</i> , Melihat proses pembuatan seni kriya patung dan lukis, melihat pertunjukan tari.

4.2 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan

4.2.1 Pendekatan Konsep Dasar

Berangkat dari latar belakang kajian dan judul skripsi, maka tema yang diangkat telah dipaparkan pada pembatasan masalah sehingga pembahasan atau kajian dapat lebih fokus. Adapun temanya adalah rekreatif dan edukatif, yaitu terdapat suatu hiburan dan suatu pelajaran yang mendidik sehingga dicapai sebuah hiburan yang mendidik. Deskripsi tema lebih jelas adalah sebagai berikut:

- Art center* ini diperuntukkan masyarakat Kota Malang dan wisatawan, khususnya bagi pelajar;
- Fasilitas *art center* yang bersifat edukatif dengan memperhatikan kesesuaian dengan karakter seni yang diwadahi;
- Fasilitas yang bersifat edukatif dibuat sedemikian rupa sehingga dapat mamacu kreativitas dalam berkarya seni;
- Fasilitas yang ada dapat dijadikan salah satu alternatif penunjang pendidikan formal;
- Jenis obyek rekreasi berdasarkan macam dan aktivitasnya adalah jenis *rhythm* dan *music*, *hand intellect*.

Berangkat dari rumusan masalah, maka tujuan perancangan yaitu:

”Mencapai suatu *art center* yang berkarakter seni yang diwadahi dengan pendekatan bersifat rekreatif dan edukatif.

Untuk menemukan suatu konsep dasar, maka perlu dipahami pengertian dan maksud dari tujuan perancangan.

- berkarakter seni yang diwadahi

Berkarakter seni berarti seni yang memiliki karakteristik-karakteristik yang menjadi pegangan dasar dalam pengembangan perencanaan dan perancangan.

C. Konsep Workshop

Workshop merupakan fasilitas utama dalam perencanaan dan perancangan *Art Center DKM* ini. Kegiatan kerajinan yang diutamakan diwadahi adalah kerajinan topeng dan keramik.

Berdasarkan pelaku yang beraktivitas di workshop terbagi menjadi dua yaitu pengguna tetap (seniman dan siswa didik tetap) dan pengunjung. Aktivitas yang berlangsung di workshop merupakan kegiatan yang berurutan. Berikut ini adalah skema aktivitas untuk kegiatan membuat kerajinan keramik.

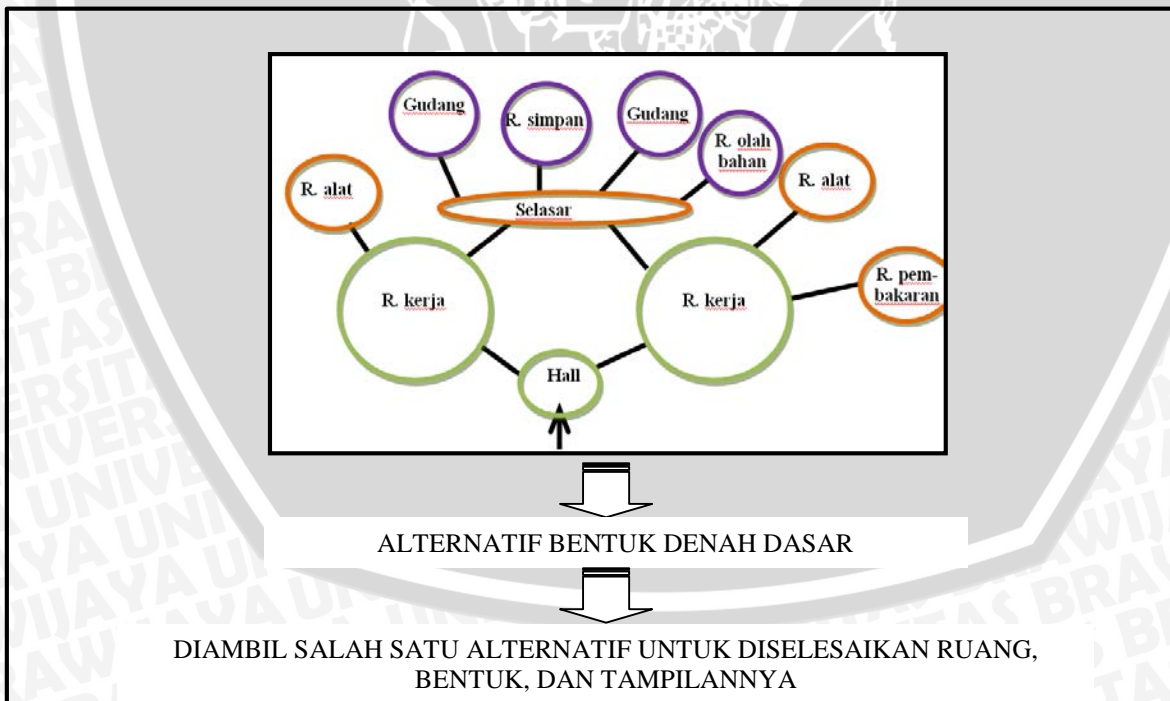
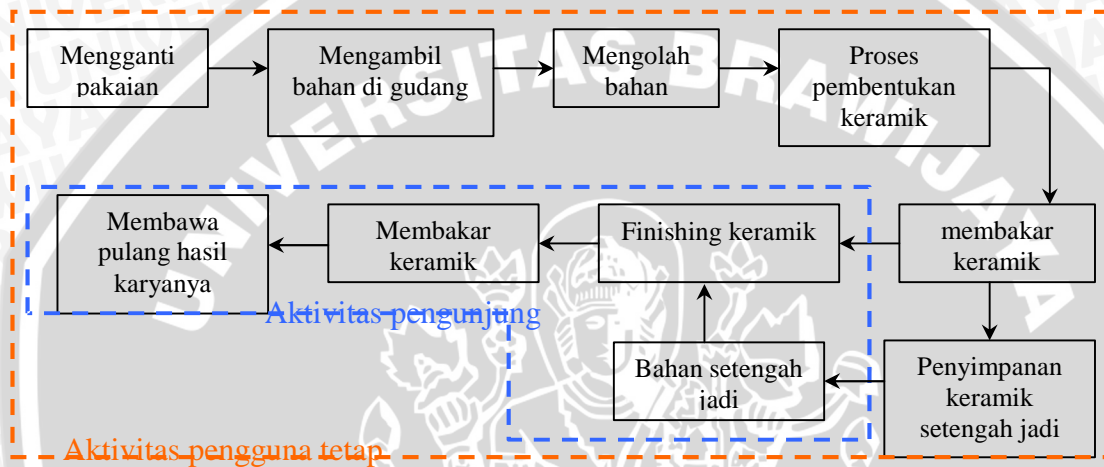

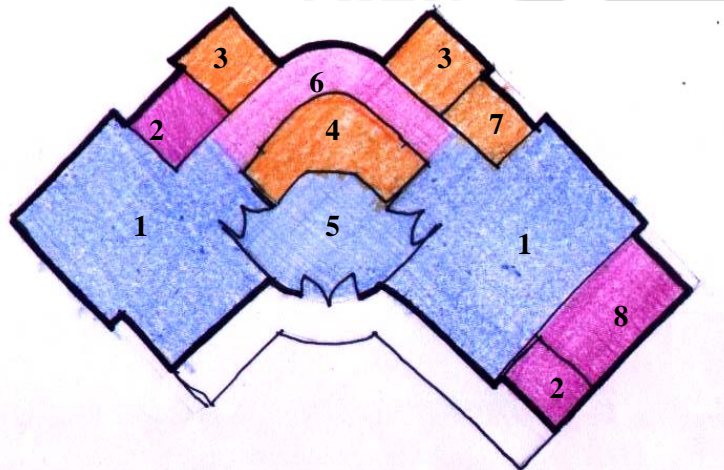


Diagram 4.7 . Diagram Urutan Konsep Workshop
Sumber: Hasil Analisa, 2009

	ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)	Elmi Rizka R. Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT Ir. Totok Sugiarto
---	---	--

Alternatif 1



Kelebihan:

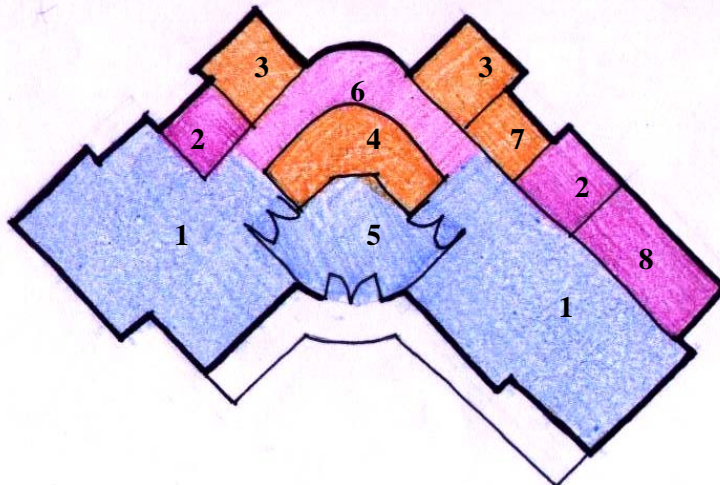
- ◆ Memiliki sirkulasi yang jelas
- ◆ Fungsi penunjang tersebar di beberapa bagian yang saling berkaitan dalam beraktivitas

Kekurangan:

- ◆ Adanya area semi privat yang terletak berjauhan dengan privat sehingga sulit dalam pengontrolannya

Alternatif 2

1. R. kerja
2. R. alat
3. R. bahan
4. R. simpan
5. Hall
6. Selasar
7. R. olah bahan
8. R. pembakaran



Kelebihan:

- ◆ Memiliki sirkulasi yang terarah dan teratur
- ◆ Area kerja memiliki dua sisi yang berdekatan dengan ruang luar sehingga ruang berkesan lebih luas

Kekurangan:

- ◆



Gambar 4.45. Alternatif Denah Bangunan Workshop

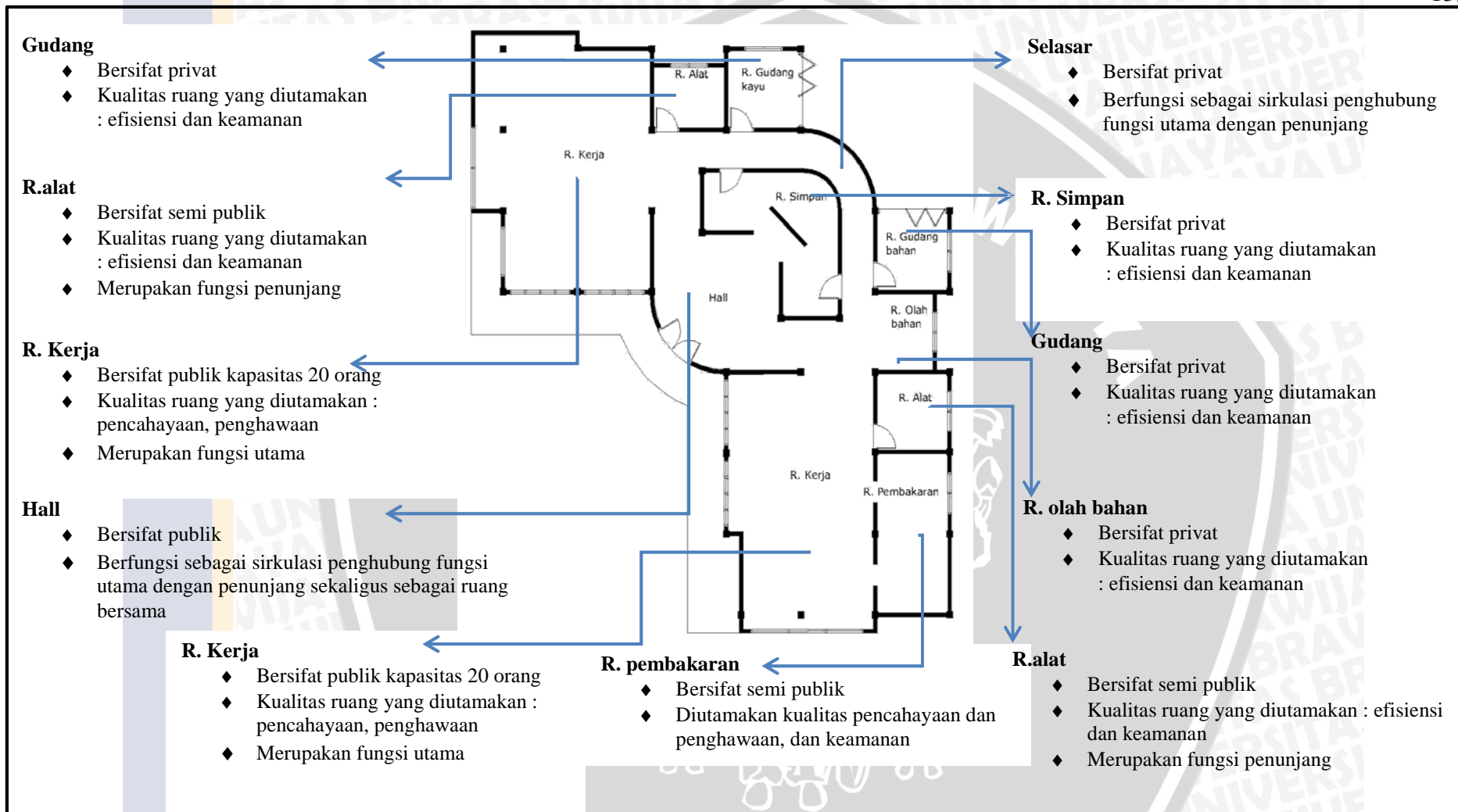
Sumber: Hasil analisis, 2009

ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.

Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT

Ir. Totok Sugiarto



Gambar 4.46 Konsep Denah Bangunan Workshop

Sumber: Hasil analisis, 2009



ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

Unsur-Unsur Desain

Warna

Berdasarkan konsep bangunan yang terbuka dan dinamis, maka dipilih warna-warna analogus yang hangat. Pemberian warna gelap untuk memberikan penekanan pada *entrance*.

Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah kombinasi bentuk lengkung dengan persegi panjang. Bentuk timbul dari ekspresi bidang yang maju dan mundur.

Garis

Unsur garis yang digunakan adalah unsur garis lurus yang terdiri dari vertikal dan horizontal serta unsur garis diagonal. Garis vertikal memberikan kesan kekuatan, keagungan. Sedang garis horizontal memberikan kesan tenang, istirahat dan informal. Garis diagonal memberikan kesan dinamis. Unsur garis diagonal digunakan sebagai siluet bangunan Hal ini bertujuan untuk menegaskan *entrance* yang berada di bagian tengah bangunan. Penggunaan unsur garis vertikal diterapkan untuk mendukung bidang diagonal sebagai bentuk bangunan agar tampil lebih dinamis.



Tekstur

Tekstur yang digunakan tekstur kasar dan tekstur halus. Tekstur kasar diutamakan pada *entrance*. Dominasi tekstur halus agar mudah dalam perawatannya.

Bahan

Bahan yang digunakan pada dinding adalah batu bata, batu alam dan kaca. Sedangkan bahan atap menggunakan genteng dan beton.

Motif

Motif dibentuk dari tekstur dan bentuk. Motif garis vertical pada dinding gevel bagian kanan dan kiri *entrance*. Motif yang transparan terlihat pada ruang kerja. Pada bentuk lengkung pada *entrance*.

Gambar 4.47 Unsur-Unsur Desain Tampilan Bangunan Workshop

Sumber: Hasil analisis, 2009



ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

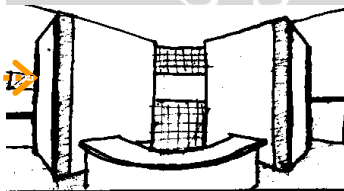
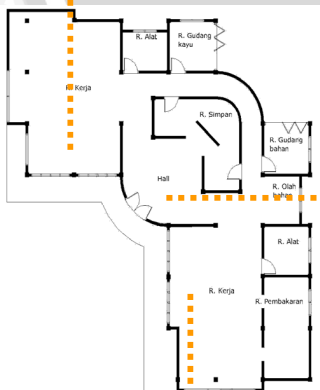
Konsep ruang dalam workshop

1. Tema
Tema yang diangkat adalah alami dan dinamis.
2. Warna
Warna dominan putih agar mendukung konsentrasi penciptaan karya seni. namun menggunakan skema warna komplementer jingga-biru dalam prosentase kecil.
3. Tekstur
Tekstur halus dan transparan digunakan pada ruang lukis, sedangkan tekstur kasar timbul dari bahan yang digunakan.
4. Pola
Pola yang digunakan adalah perulangan motif garis pada dinding.
5. Furniture
Furniture yang dipilih sesuai dengan anatomi tubuh pelaku, aman, fleksibel, dan kuat (tahan lama).
6. Pencahayaan
Pencahayaan yang digunakan menggunakan pencahayaan merata baik dari sinar matahari dan lampu.



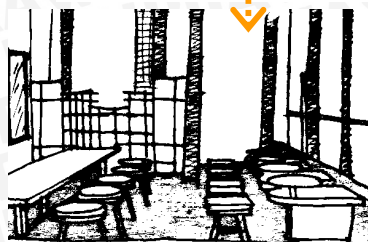
R. kerja topeng

- Warna : dominan putih
 Tekstur : dominan tekstur halus, tekstur kasar timbul dari bahan
 Pola : motif bidang segiempat pada dinding
 Furniture : meja, kursi, wastafel, rak
 Pencahayaan : merata dari lampu dan sinar matahari



Hall

- Warna : dominan putih
 Tekstur : dominan tekstur halus, tekstur kasar timbul dari bahan
 Pola : motif bidang segiempat di dinding
 Furniture : meja, kursi, rak
 Pencahayaan : merata dan setempat



R. kerja keramik

- Warna : dominan putih
 Tekstur : dominan tekstur halus, tekstur kasar timbul dari bahan
 Pola : motif dari perulangan warna
 Furniture : meja, kursi, wastafel, rak, meja putar
 Pencahayaan : merata dari lampu dan sinar matahari

D. Konsep Bangunan Informasi

Bangunan informasi terdiri dari tiga fungsi utama yaitu galeri, perpustakaan, informasi dan pemasaran. Ketiga fungsi tersebut merupakan layanan bagi masyarakat umum sehingga bangunan informasi terletak pada bagian depan tapak dan dekat dengan *entrance*.

Untuk urutan penyajiannya, obyek yang akan dipamerkan perlu diatur sesuai dengan ruang yang tersedia sehingga dapat menarik minat pengunjung, untuk itu dapat diatur mengikuti pola pengelompokkan barang sebagai berikut:

1. Barang yang penampilan bentuknya dapat menggoda pengunjung untuk tertarik melihat ke dalam galeri, menempati tempat paling depan dimana pengunjung dapat melihat baik dari luar bangunan maupun ketika memasuki bangunan. Barang-barang tersebut seperti patung.

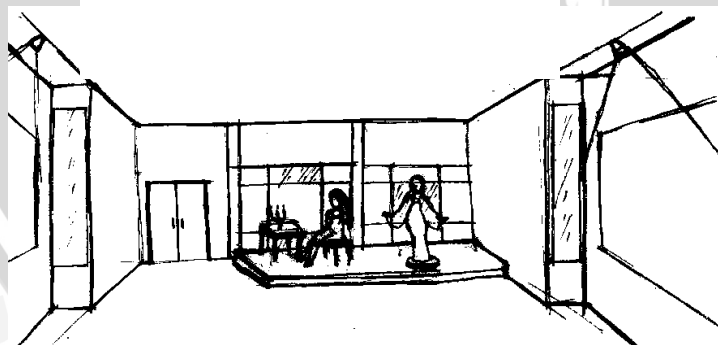
Bukaan pada bagian *entrance* bangunan informasi yang memperlihatkan ruang pameran dengan bukaan-bukaan yang terbatas.



Pada gambar di samping, pemberian bukaan yang cukup luas pada bagian tengah bidang dinding sehingga pengunjung dapat melihat beberapa koleksi pameran seperti patung penari.



Pada bukaan yang kedua cukup terbatas karena pengunjung dapat melihat bagian bawah dan atas objek pameran. Objek pameran dapat berupa patung Kenededes dikenal oleh masyarakat dengan sosok yang cantik memiliki betis indah.



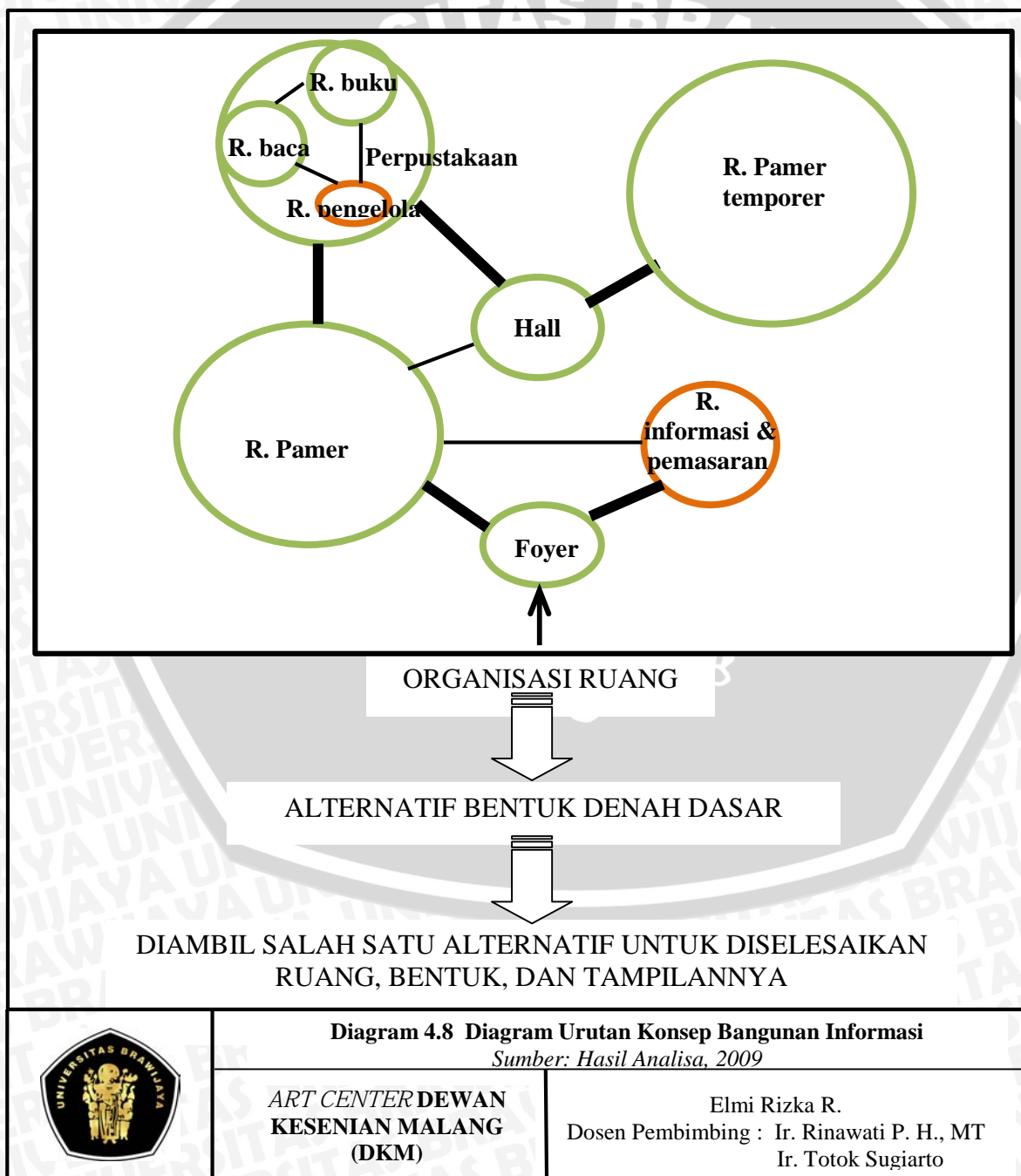
Suasana ruang pameran yang menunjukkan peletakan objek pameran patung dan lukisan. Untuk lukisan mendapat pencahayaan merata dari bagian samping ditambah dengan penerangan setempat dari arah atas.

2. Barang yang memiliki nilai seni seperti lukisan.
3. Barang yang memiliki ketahanan terhadap sinar matahari karena penyinaran alami yang langsung seperti keramik dan kerajinan bunga kering.

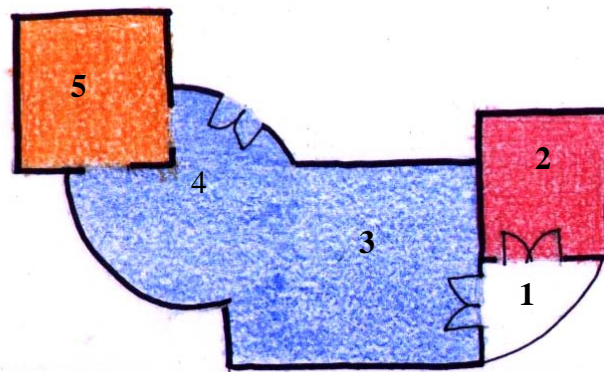
4. Barang-barang berupa dokumentasi seni baik berupa buku, tayangan dapat dijumpai pada perpustakaan.

Sirkulasi dalam bangunan direncanakan yang dipakai adalah sebagai berikut:

1. Sirkulasi horizontal, yaitu sirkulasi dalam satu lantai, yaitu sirkulasi antar ruang yang memiliki aktifitas berbeda, bentuk sirkulasi dalam ruang pameran adalah sirkulasi radial, merupakan sirkulasi utama karena pengunjung langsung dibebaskan untuk menikmati objek pameran.
2. Sirkulasi antar lantai, hanya dapat dicapai melalui tangga karena tidak terlalu membutuhkan eskalator maupun lift.



Alternatif 1



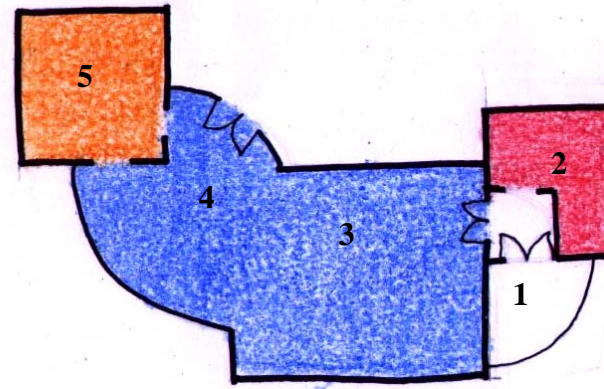
Kelebihan:

- ◆ Galeri dapat langsung dicapai pengunjung

Kekurangan:

- ◆ Sirkulasi membingungkan bagi pengunjung karena di *entrance* dihadapkan pada pilihan
- ◆ Pengontrolan/pengawasan pada galeri sulit

Alternatif 2



1. Foyer
2. R.informasi & Pemasaran
3. R. Pamer
4. Hall
5. Perpustakaan

Kelebihan:

- ◆ Pengawasan terkendali
- ◆ Sirkulasi terkontrol

Kekurangan:

- ◆ Adanya foyer/ruang pengantar yang sempit
- ◆ Galeri tidak dapat langsung dicapai



Gambar 4. 48 Alternatif Denah Bangunan Informasi

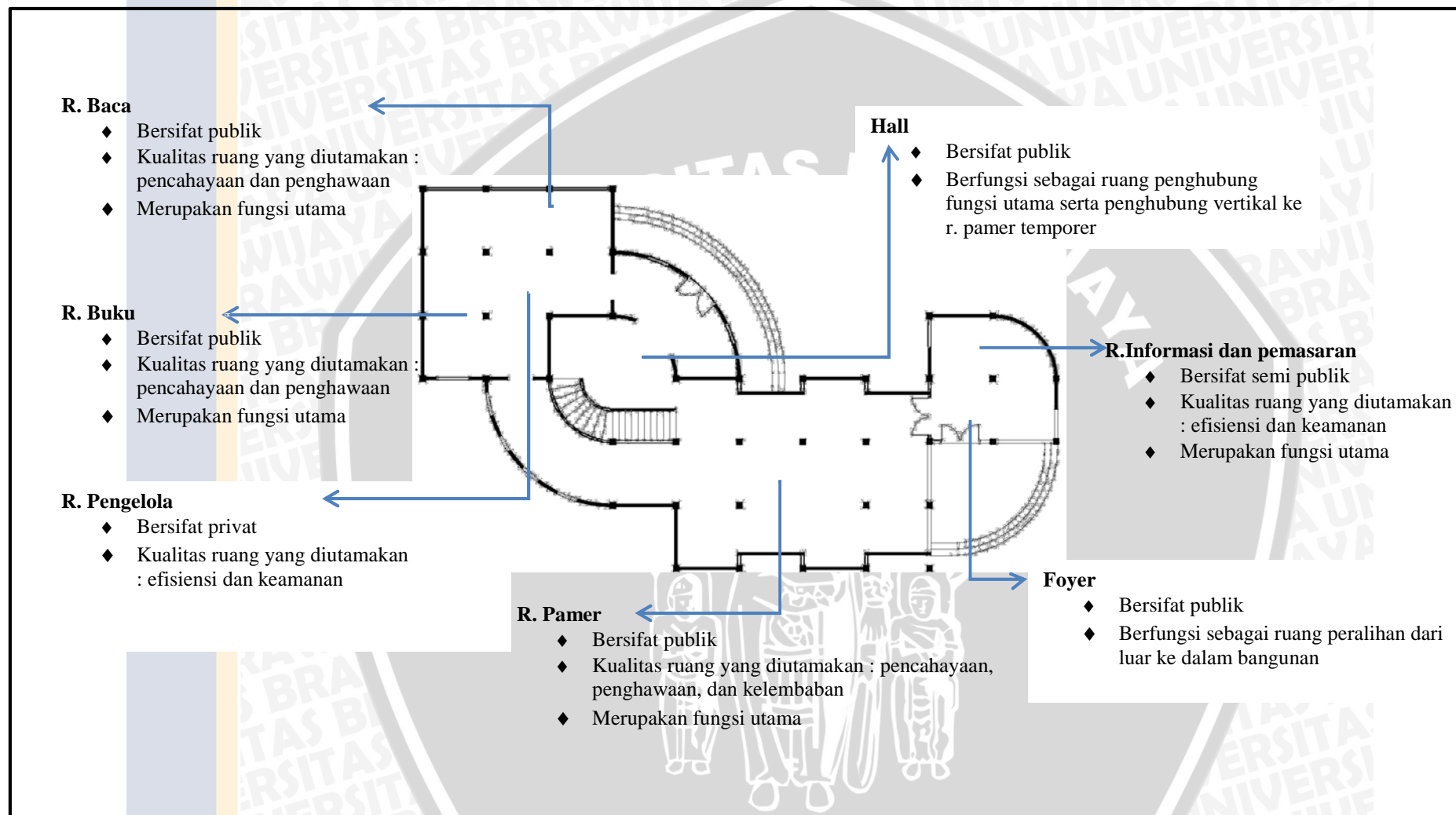
Sumber: Hasil analisis, 2009

ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.

Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT

Ir. Totok Sugiarto



Gambar 4.49. Konsep Denah Bangunan Informasi

Sumber: Hasil analisis, 2009



ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

Unsur-Unsur Desain

Warna

Berdasarkan konsep bangunan yang terbuka dan dinamis maka dipilih warna-warna analogus yang hangat yaitu warna kuning, jingga, dan jingga kemerahan.

Pemberian warna kuning murni untuk memberikan penekanan pada *entrance*.

Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah kombinasi bentuk lengkung dengan persegi panjang. Bentuk timbul dari ekspresi bidang yang maju dan mundur.

Tekstur

Tekstur yang digunakan tekstur kasar dan tekstur halus. Tekstur kasar diutamakan pada *entrance*. dan bagian lengkung. Dominsi tekstur kasar agar memberikan penampilan yang lebih berkesan dimanis.

Motif

Motif dibentuk dari tekstur dan bentuk. Motif yang digunakan diantaranya penggunaan batu alam yang berbentuk lengkung. Serta perulangan penggunaan material yang berselang-seling. Motif transparan tampil pada bagian atas bangunan agar bangunan tampil lebih terbuka dan ringan.

Bahan

Bahan yang digunakan pada dinding adalah batu bata, batu alam dan kaca. Sedangkan bahan atap menggunakan genting dan beton. Untuk bagian *entrance* menggunakan bahan polikarbonat dengan rangkaian baja ringan.

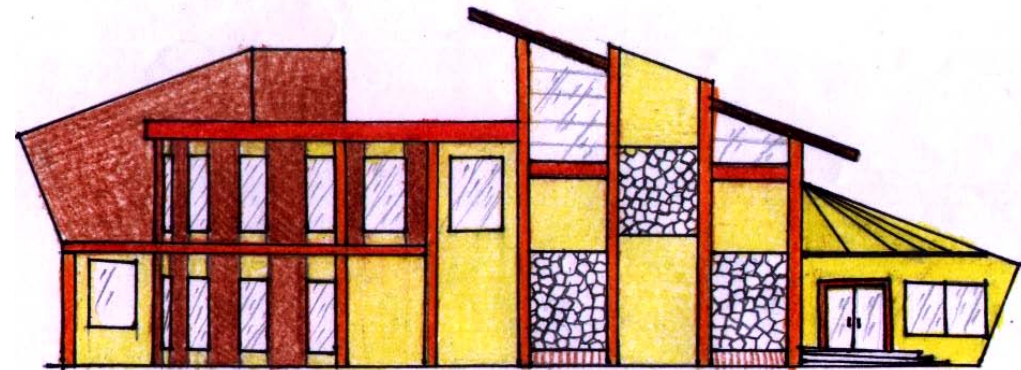
Garis

Unsur garis yang digunakan adalah

Unsur garis horizontal ditampilkan tampak dari ukuran bidang yang tersusun sejajar sehingga membentuk garis horizontal.

Unsur garis vertikal terlihat pada kolom struktur yang ditampilkan dominan serta perulangan material bahan pada bidang lengkung.

Unsur garis diagonal cukup mendominasi pada tampilan bangunan. Garis diagonal timbul dari bidang atap dan dinding yang miring serta perulangan garis diagonal pada *entrance*.



Gambar 4.50. Unsur-Unsur Desain Tampilan Bangunan Informasi

Sumber: Hasil analisis, 2009

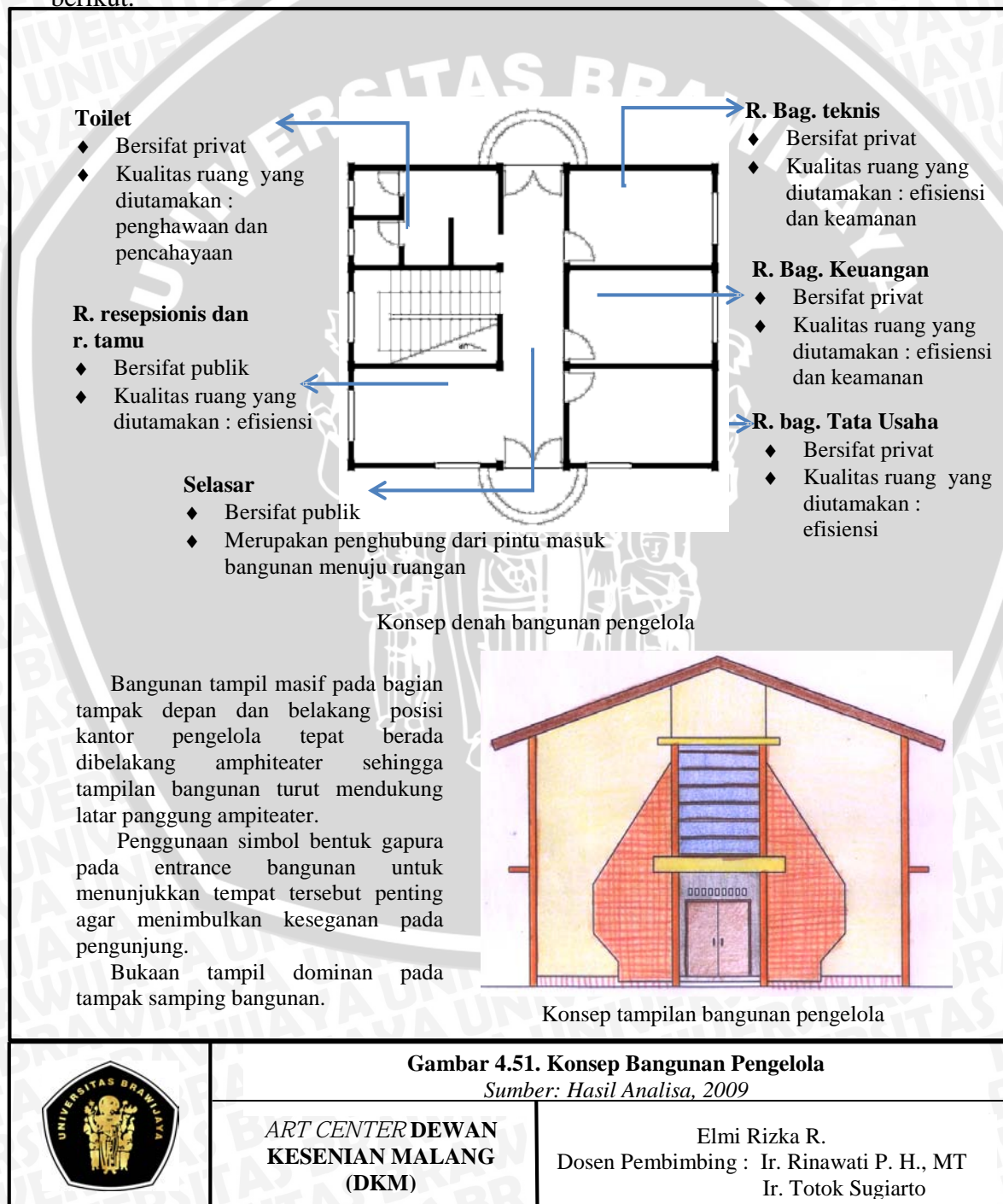


ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

E. Konsep Bangunan Pengelola

Bangunan Pengelola merupakan fasilitas penyelenggaraan kegiatan rumah tangga *Art Center* yang terdiri dari bagian tata usaha dan bagian pemeliharaann teknis di lantai 1 serta terdapat kantor Dewan Kesenian Malang (DKM) yang berada dilantai 2. Sebagai sebuah kantor yang diutamakan dalam penataan ruangnya adalah efisiensi ruang sehingga bentuk bangunan yang tepat adalah bentuk segi empat. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka bentuk denah bangunan pengelola adalah sebagai berikut.



Gambar 4.51. Konsep Bangunan Pengelola

Sumber: Hasil Analisa, 2009

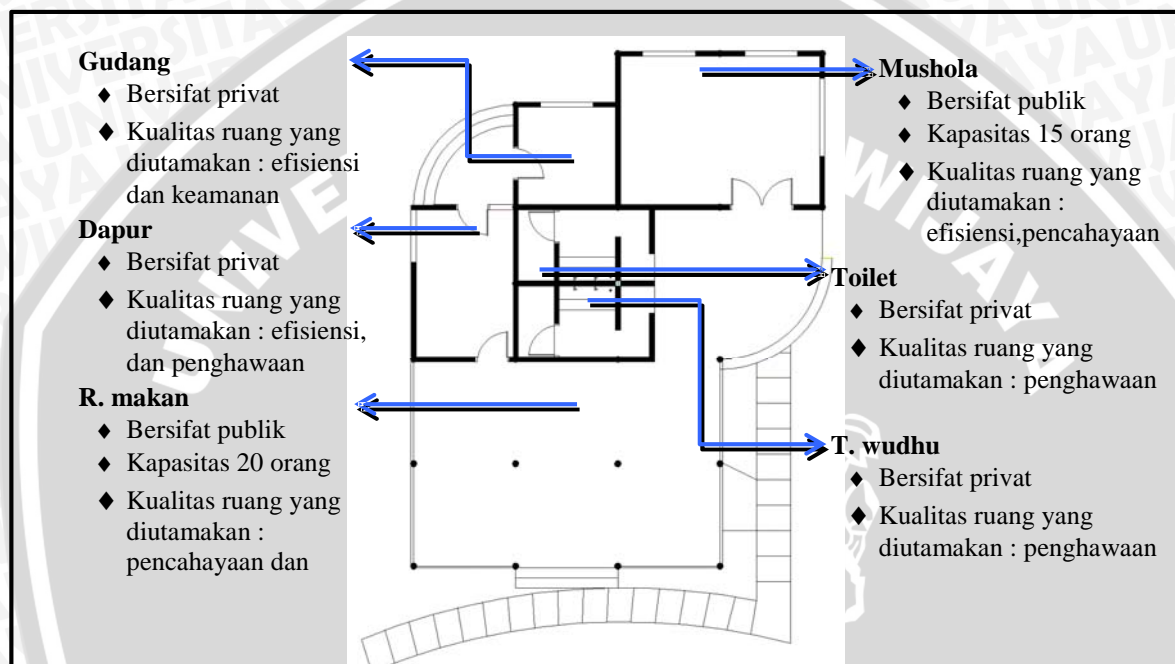


**ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG
(DKM)**

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

F. Konsep Kafetaria dan Mushola

Bangunan kafetaria dan mushola merupakan bangunan penunjang pada kompleks *Art Center* DKM ini. Bangunan yang memiliki fungsi yang berbeda tersebut ditata dengan penggabungan massa yang saling berdampingan yang dihubungkan dengan sirkulasi. Konsep kafetaria ini adalah bangunan semi terbuka serta terdapat dua buah gazebo.




Konsep denah bangunan kafetaria dan mushola



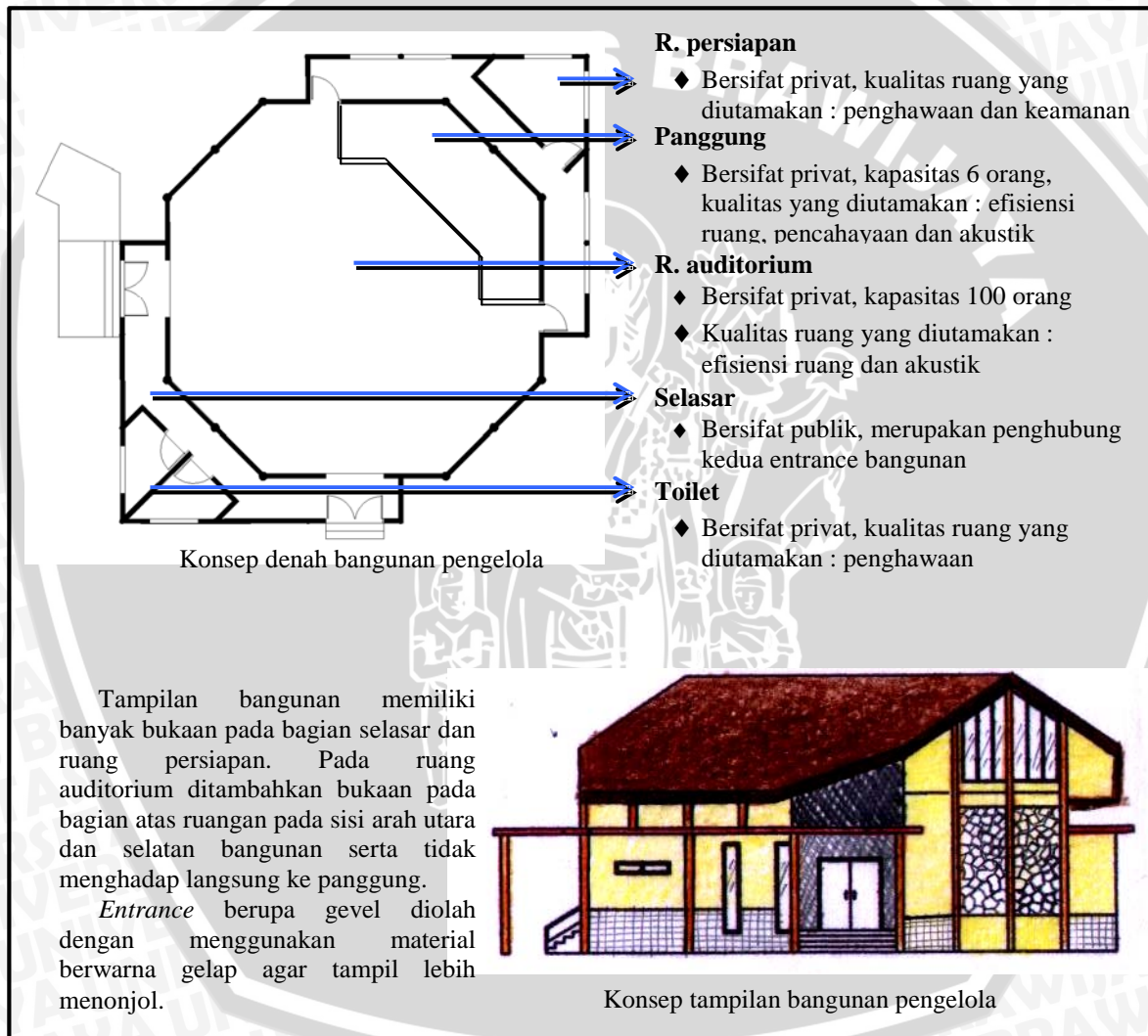
Tampilan bangunan kafetaria dan mushola dirancang sebagai bangunan semi terbuka khususnya pada kafetaria. Tampilan didominasi dengan garis horizontal sesuai dengan fungsinya sebagai tempat istirahat sehingga memberikan kesan tenang dan istirahat.

Konsep tampilan bangunan kafetaria dan mushola

	Gambar 4.52. Konsep Bangunan Kafetaria dan Mushola <i>Sumber: Hasil Analisa, 2009</i>	
	ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)	Elmi Rizka R. Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT Ir. Totok Sugiarto

G. Konsep Bangunan Auditorium Tertutup

Bangunan auditorium merupakan fasilitas penunjang pada *art center* DKM ini. Bangunan auditorium ini terdiri dari ruang persiapan, toilet dan ruang auditorium. Pemilihan bentuk bangunan merupakan efisiensi ruang yang membutuhkan dua buah *entrance* serta adanya area belakang panggung sebagai ruang persiapan. Selain itu, dengan pertimbangan kemiripan bentuk dengan auditorium terbuka. Jenis hubungan antar penonton dengan panggung yang digunakan adalah *prosenium*.



Gambar 4.53. Konsep Bangunan Auditorium Tertutup

Sumber: Hasil Analisa, 2009

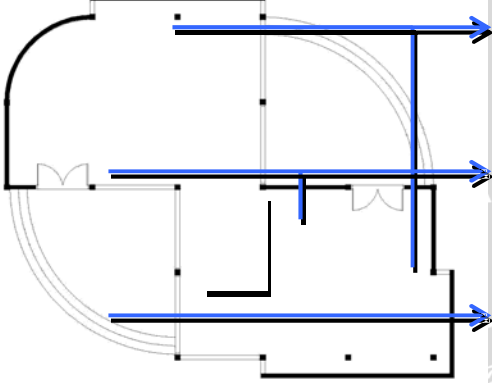


ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG
(DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

H. Konsep Bangunan *Art Shop*

Bangunan *art shop* merupakan bangunan dengan konsep toko dimana terdapat kasir dan area penjualan ditata dengan sirkulasi linear sehingga memiliki pintu masuk dan keluar yang berbeda.



Konsep denah bangunan *art shop*

Ruang barang

- ◆ Bersifat publik
- ◆ Kualitas ruang yang diutamakan : efisiensi ruang

Kasir

- ◆ Bersifat privat
- ◆ Kualitas ruang yang diutamakan : keamanan

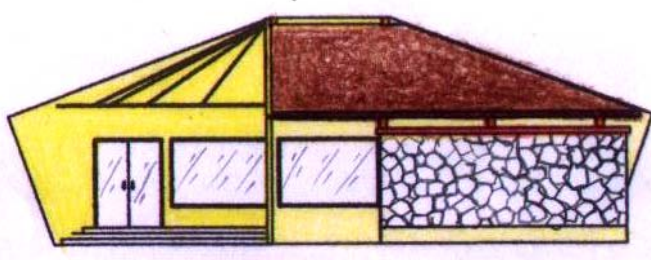
Teras


- ◆ Bersifat publik
- ◆ Merupakan penghubung dari luar ke dalam bangunan

Konsep tampilan bangunan *art shop*

Tampilan bangunan didominasi dengan bukaan transparan pada bagian pintu masuk dan keluar agar dapat menampilkan barang-barang yang dijual serta menarik bagi pengunjung.

Melihat lokasi *art shop* yang terletak disamping sumbu tapak maka konsep bangunan tampil semetri dengan bangunan informasi khususnya pada bagian *entrance* bangunan.



	<p>Gambar 4.54 Konsep Bangunan <i>Art Shop</i></p> <p>Sumber: Hasil Analisa, 2009</p>	
	<p>ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)</p>	<p>Elmi Rizka R. Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT Ir. Totok Sugiarto</p>

4.3.7 Konsep Utilitas

Fasilitas *art center* dirancang dengan konsep memiliki utilitas yang baik. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa *Art center* ini tentunya akan memberikan dampak bagi lingkungan, akan tetapi bisa dikurangi dengan pengolahan utilitas yang baik. Sistem utilitas pada *Art Center* adalah sebagai berikut:

A. Air bersih

Suplai air dari PDAM atau dari air tanah yang telah diolah akan ditampung dalam reservoir bawah yang terletak pada bagian tapak yang tertinggi. Dari reservoir bawah, air dialirkan ke reservoir-reservoir bawah sekunder yang berada di bawah masing-masing bangunan dengan sistem gravitasi. Kemudian air dipompa ke reservoir atas. Secara horisontal air dialirkan pada masing-masing lantai dengan sistem *loop* yaitu pipa air mengelilingi bangunan. Sistem ini dilengkapi dengan katup *value* pada setiap tepat unuk mencegah kerusakan pada semua tempat. Sistem *down feed* tersebut dilakukan untuk bangunan dengan ketinggian dua lantai. Sementara itu, untuk bangunan dengan ketinggian satu lantai menggunakan sistem *up feed*.

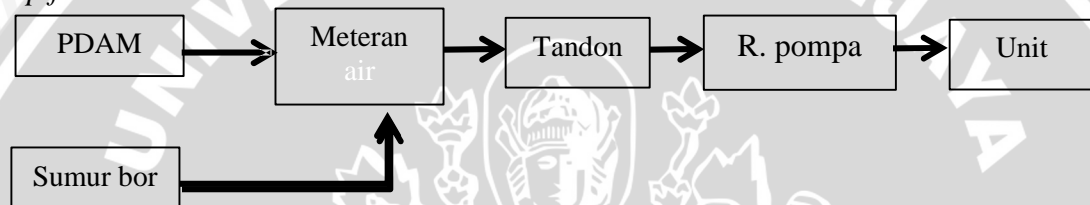
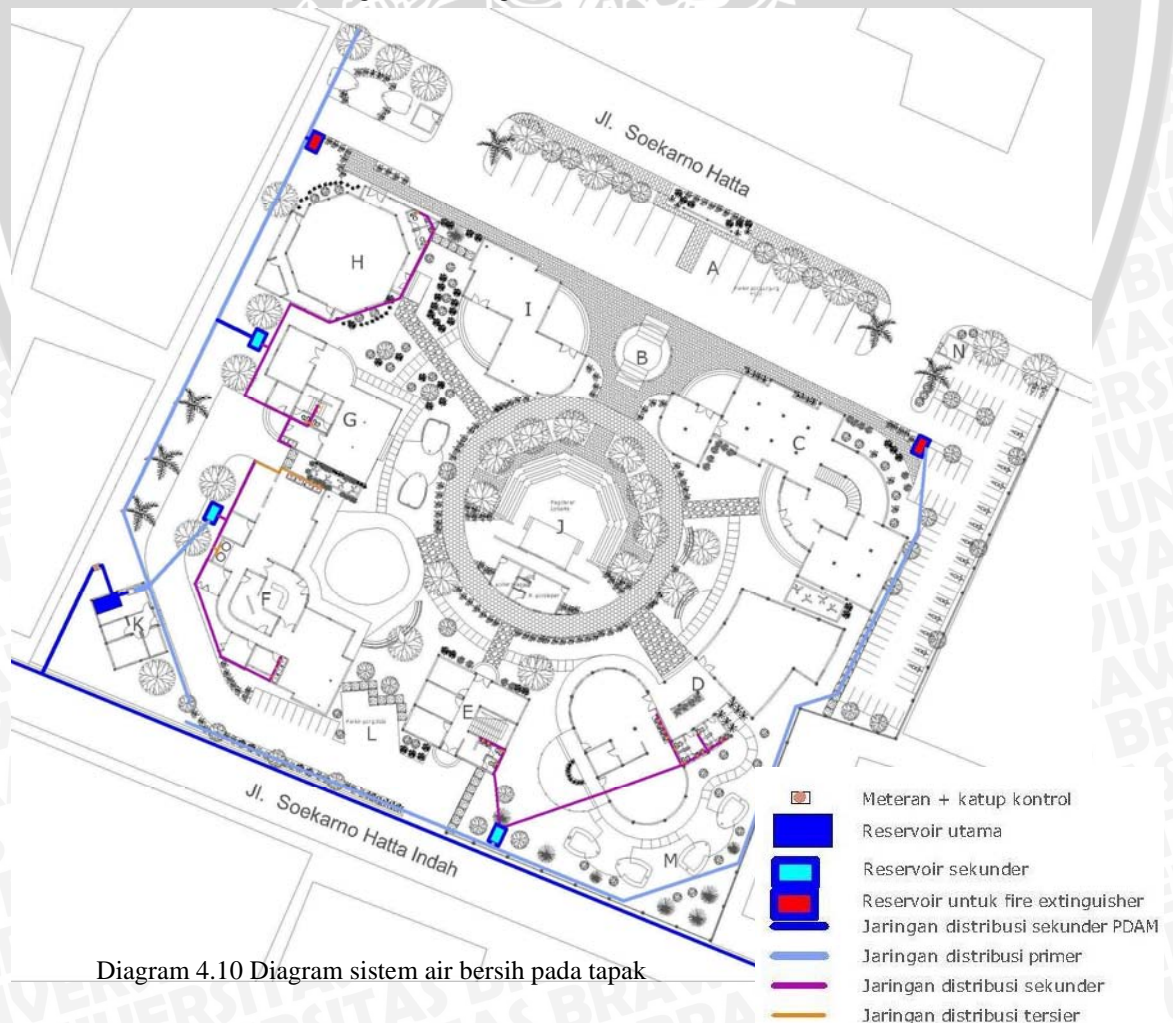


Diagram 4.9 Diagram Sistem Air Bersih.



B. Air kotor

Pembuangan kotoran yang berasal dari WC dilakukan dengan mengalirkan kotoran tersebut melalui pipa-pipa kotoran bermuara pada septik tank. Kotoran yang sudah melalui septik tank akan di teruskan pada sumur resapan.

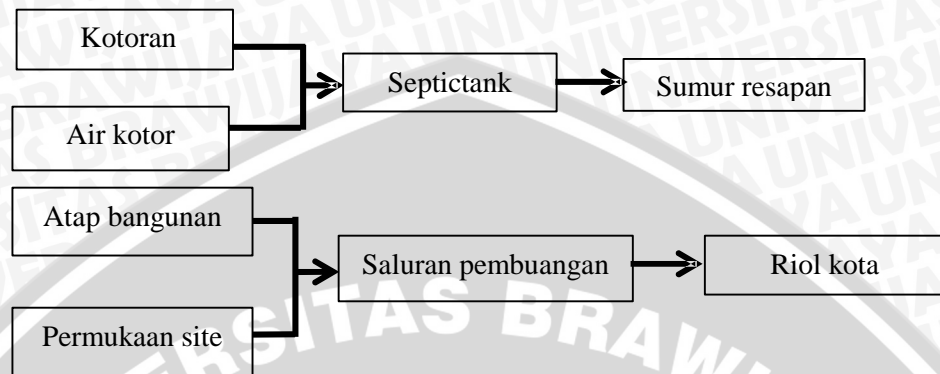


Diagram 4.11 Diagram Sistem Air Kotor Dan Kotoran .

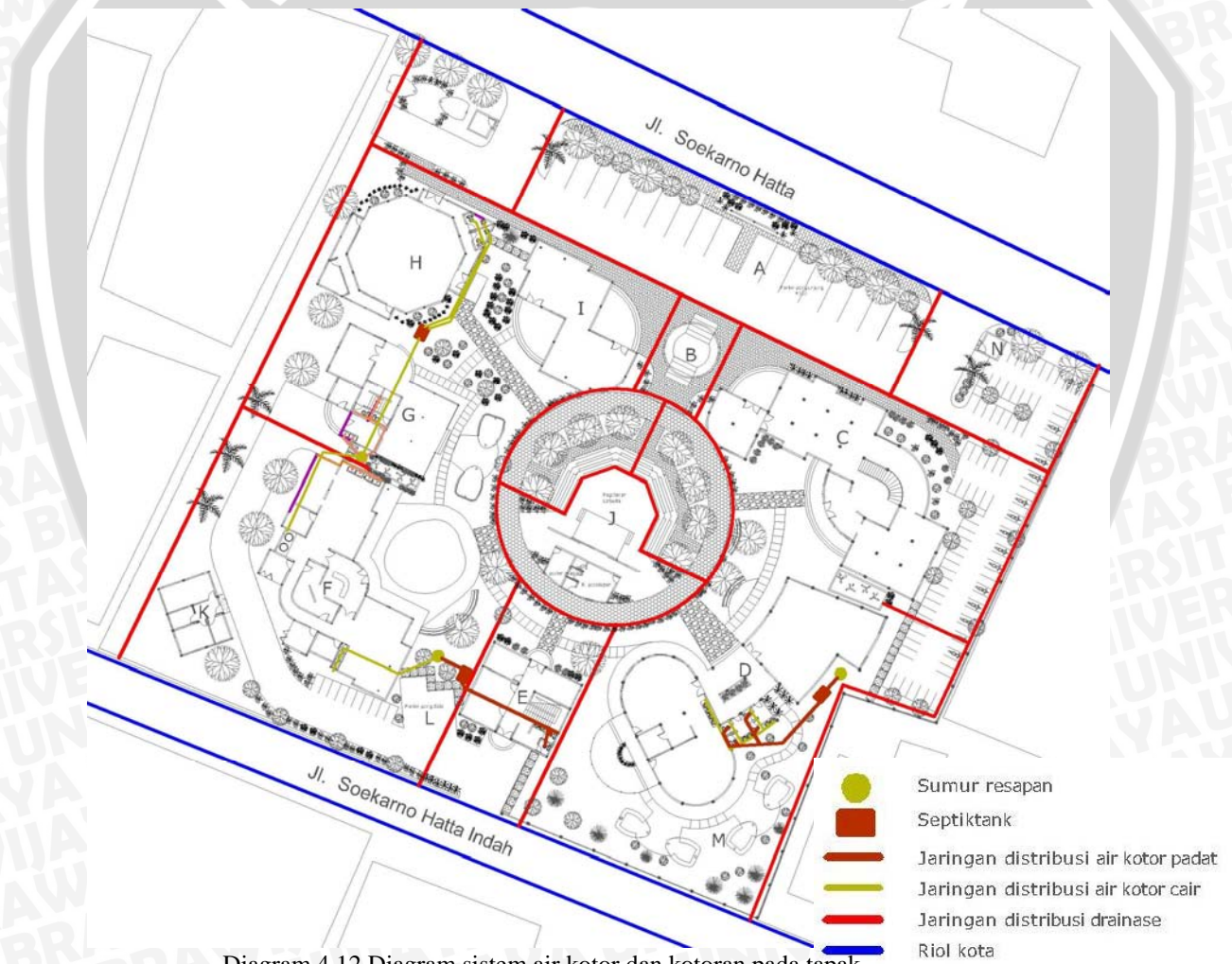


Diagram 4.12 Diagram sistem air kotor dan kotoran pada tapak

C. Listrik

Listrik di ambil dari pasokan PLN, listrik digunakan untuk mesin pembakaran, penerangan dan penghawaan. Masa-masa yang terpenting dalam pemasokan listrik

yaitu workshop dan auditorium. Menggunakan generator listrik atau genset untuk persiapan sewaktu-waktu listrik padam.

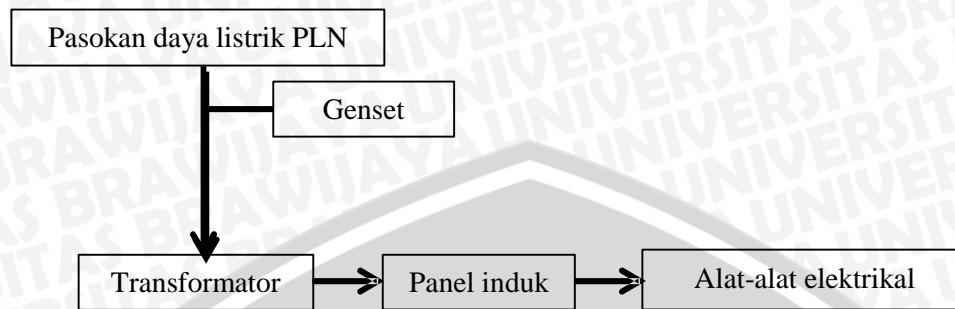
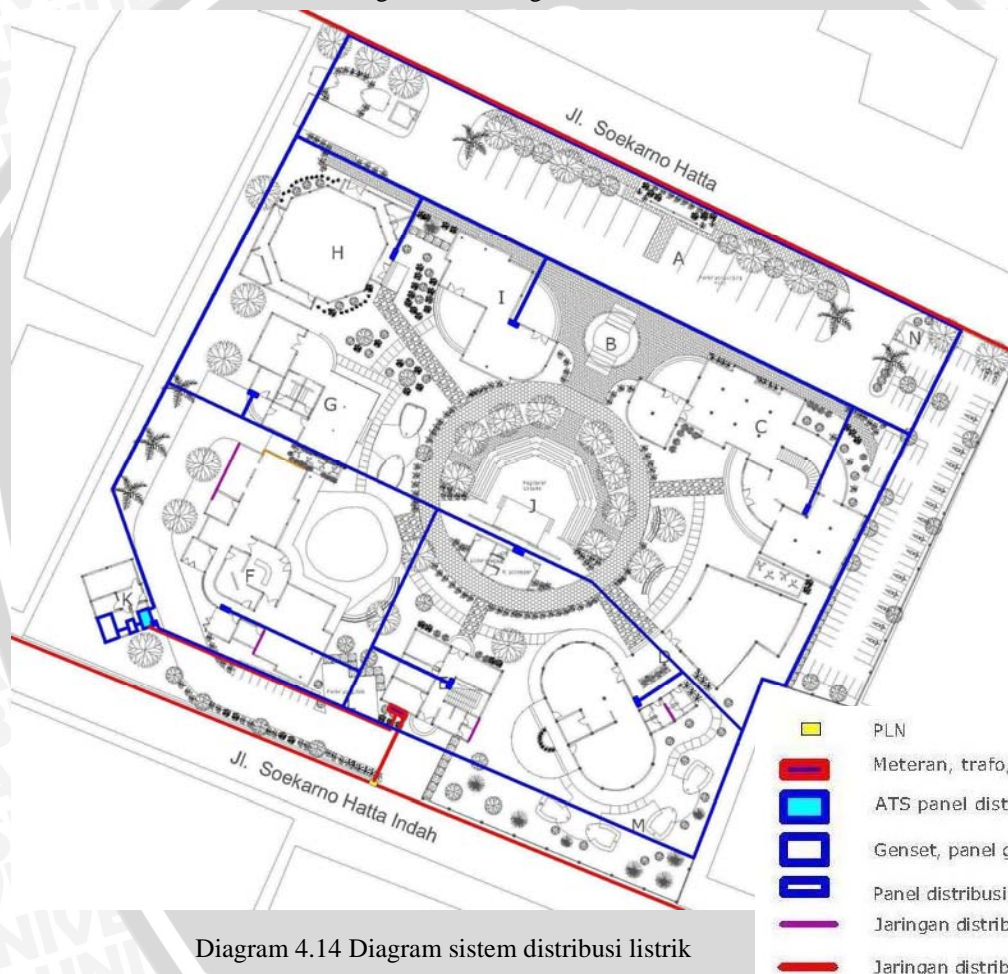


Diagram 4.13 Diagram Sistem Elektrikal .



D. Penanggulangan kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan pada *Art Center DKM* terdiri dari sistem pasif dan aktif. Sistem pasif berupa akses yang berada di sekeliling bangunan sehingga dapat dilalui oleh mobil pemadam kebakaran. Sedangkan sistem aktif terdiri dari *smoke detector*, *fire alarm system*, *sprinkler* dan *portable hydrant* dan pompa yang dipasang pada halaman bangunan.



Diagram 4.15 Diagram Sistem Kebakaran .

E. Komunikasi

Sistem penyediaan jaringan komunikasi pada *Art Center* disediakan untuk komunikasi suatu bangunan dengan menggunakan telpon. Selain itu digunakan speaker/ pengeras suara untuk menginformasikan suatu pengumuman yang mendadak.

F. Sampah

Sistem pembuangan sampah pada *Art Center* adalah sebagai berikut



Diagram 4.16 Diagram Sampah .

4.4. Pembahasan Hasil Rancangan

4.4.1 Rancangan Tapak

Art Center DKM ini memiliki luas $\pm 7.000 \text{ m}^2$. Daerah tersebut terletak pada jalan arteri sekunder pertama memasuki Kota Malang dari arah utara dan juga memiliki jejaring yang dekat dengan lokasi pendidikan formal di Kota Malang.

Diharapkan dengan adanya *Art Center* DKM ini dapat membawa perkembangan dan perubahan pada Kota Malang. Konsep yang ditawarkan pada bangunan *Art Center* DKM ini adalah rekreasi seni yaitu wisatawan yang datang selain dapat berekreasi juga dapat mencoba kegiatan seni yang berlangsung sehingga wisatawan yang datang mendapatkan pengalaman pribadi yang sangat berkesan.

Pada hasil rancangan *Art Center* DKM ini mendukung teori Edwart T white (1985) tentang tata bangunan, penempatan bangunan pada tapak atau kaitan terhadap bangunan lain sangat penting. Faktor-faktor yang mempengaruhi tata letak bangunan adalah:

1. Orientasi terhadap iklim, matahari, angin, dan pemandangan yang merupakan pertimbangan dasar.

Melihat iklim kota Malang yang memiliki suhu rata-rata $22^{\circ}\text{-}24^{\circ} \text{ C}$ kelembaban 74%-82% sehingga tercipta udara yang sejuk, ditinjau dari lokasi perancangan yang menghadap arah utara-selatan yang merupakan kondisi baik pada bangunan, maka rancangan bangunan *Art Center* DKM ini mengoptimalkan penghawaan dan pencahayaan alami pada bangunan kecuali pada ruang pameran,

ruang tari dan karawitan. Selain itu, penciptaan iklim mikro yang terbentuk dari bayangan bangunan sebagai tempat kegiatan di luar ruangan. Melihat pemandangan lingkungan sekitar yang berupa pemukiman dan pertokoan maka penataan bangunan memiliki orientasi view ke dalam tapak.



Gambar 4.55 Site plan Kawasan

2. Kebisingan dapat dikendalikan dengan tata perletakan bangunan.

Sesuai dengan analisa kebisingan, tata massa, zoning tapak maka pada hasil rancangan penataan massa yang menimbulkan kebisingan diletakkan dengan pemberian jarak antar bangunan. Untuk bangunan yang bersifat publik diletakkan dekat dengan *entrance* tapak seperti bangunan informasi, *art shop*, auditorium, dan amphiteater. Sedangkan bangunan yang membutuhkan konsentrasi tinggi dengan kebisingan rendah bersifat privat diletakkan menjorok ke dalam tapak seperti bangunan sanggar seni, kantor pengelola, dan workshop.

3. Tanaman baik pepohonan maupun tanaman perdu adalah bagian terpadu dari rancangan tapak.

Pada hasil rancangan, tanaman perdu selain berfungsi sebagai pengarah sirkulasi juga untuk memperindah visual, sedangkan pepohonan difokuskan mengelilingi amphiteater sebagai pohon peneduh.

4. Keamanan tapak, konsepnya ruang terlindung yang mencakup penempatan bangunan serta pengawasan yang ketat terhadap jalan masuk kendaraan dari tapak.

Pada hasil rancangan, jalur kendaraan memiliki pintu masuk dan pintu keluar yang berbeda, untuk pencapaian ke kompleks bangunan diterima oleh plasa sehingga penempatan *entrance* bangunan mengarah pada plasa tersebut. Dengan adanya satu pintu utama, keamanan dan pengawasan dapat mudah dilakukan. Adanya akses tersendiri bagi pengelola kantor dan kegiatan servis.

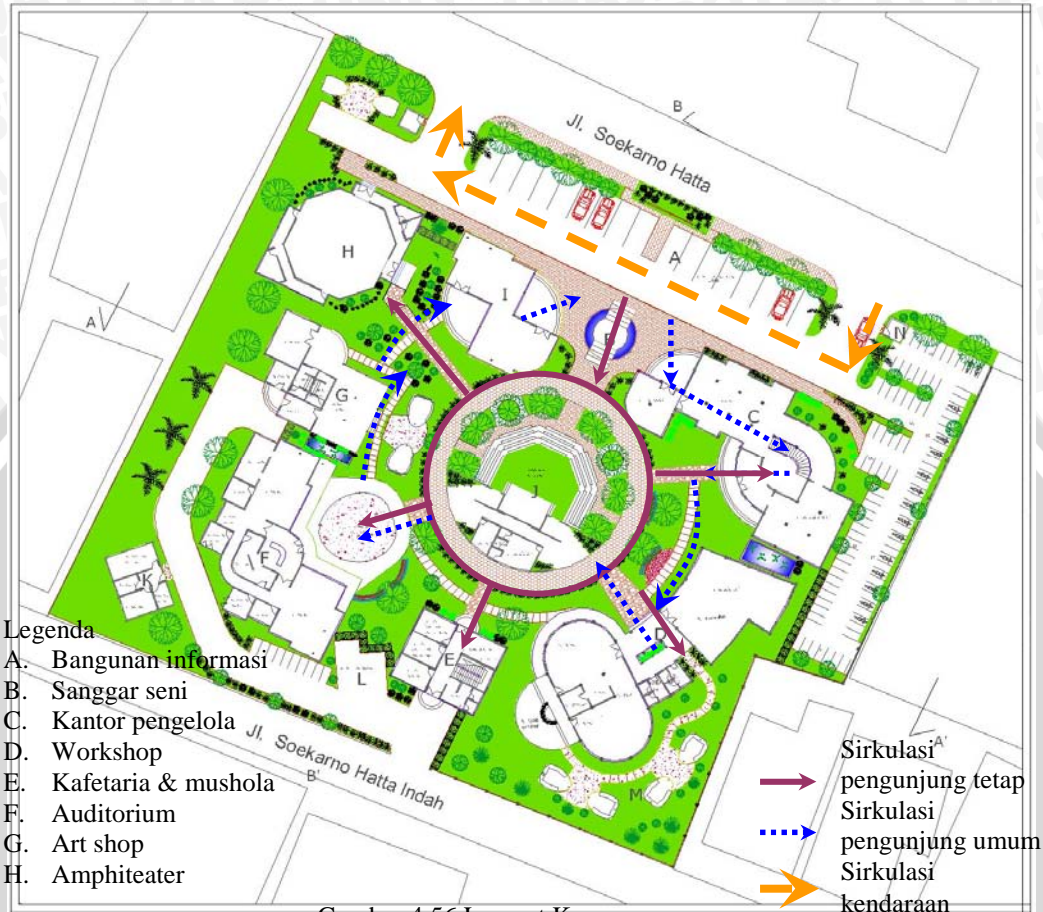
A. Sirkulasi

Rancangan *Art Center* DKM ini memiliki pintu masuk dan keluar tapak yang terpisah dengan pertimbangan mengurangi *crossing* serta untuk pengamanan sirkulasi sehingga tercipta sirkulasi kendaraan yang linear. Pengunjung umum yang datang diterima oleh plasa pada *entrance* yang dilanjutkan pada bangunan informasi kemudian menuju plasa amphiteater kemudian pengunjung dapat memilih menuju massa bangunan yang dituju. Sedangkan untuk pengunjung tetap memiliki sirkulasi dari plasa *entrance* menuju plasa amphiteater yang mengarahkan pada massa yang dituju.

Sirkulasi adalah asasi karena dalam pengaturan dan desainnya yang baik tergantung efisiensi bangunan sebagai satuan fungsional, selanjutnya adalah sirkulasi yang menentukan urutan pengalaman estetis (Cristiansen,1985). Penataan massa menggunakan sirkulasi utama yang radial. Penghubung jalur pedesatrian baik secara linear dari massa ke massa maupun jalur lingkaran yang merupakan titik pusat sirkulasi yang berada ditengah tapak. Pada gambar *lay out* plan terlihat sumbu pada tapak yang menyatukan tatanan massa. Pada bagian *entrance art center* memiliki *point interest* yaitu amphiteater. Orientasi bangunan dihadapkan ke dalam tapak yaitu menghadap amphiteater.

Selain itu, sebagai tempat yang bersifat rekreatif, sirkulasi ditata sehingga menimbulkan kesan yang menyenangkan dan dinamis serta tidak menjenuhkan. Untuk itulah dirancang dengan memperhatikan sekuen sehingga menghasilkan

serial vision dimana pemandangan dapat berubah sepanjang perjalanan yang disengaja disajikan untuk dinikmati.



Gambar 4.56 Lay out Kawasan

B. Tata Massa

Perancangan *art center* juga memperhatikan pola organisasi ruang dan massa bangunan agar tercipta efisiensi, fleksibilitas ruang, dan kenyamanan bagi penggunanya. Perancangan *art center* pola organisasi massa yaitu organisasi radial sesuai dengan teori Ching (2000) tentang pola organisasi ruang dan massa. Komponen perancangan dalam mengolah massa dalam tapak harus memenuhi prinsip desain perancangan (Hakim dan Utomo, 2008). Prinsip-prinsip desain meliputi keseimbangan, irama atau pengulangan, dan penekanan atau aksentuasi.

1. Keseimbangan

Keseimbangan pada rancangan tapak terbentuk dari tatanan elemen penanda, *entrance*, amphiteater hingga kantor pengelola yang menciptakan sebuah sumbu pada tapak.



Gambar 4.57 Sumbu pada tampilan *Art Center* DKM

2. Irama

Irama pada rancangan tapak *art center* DKM terdapat pada perulangan bentuk dasar bangunan yaitu huruf “L”, perulangan material, dan warna.

3. Penekanan atau aksentuasi

Penekanan pada rancangan tapak *art center* DKM adalah amphiteater yang memiliki bentuk melingkar sekaligus sebagai pusat orientasi bangunan.



Gambar 4.58 Perspektif mata burung kawasan

C. Ruang Luar

Rancangan ruang luar pada *art center* DKM difungsikan sebagai ruang terbuka maupun ruang luar aktif. Fungsi ruang terbuka yaitu sebagai tempat komunikasi sosial, tempat peralihan, menunggu, sebagai ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar dengan lingkungan, sebagai sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat lain, sebagai pembatas atau jarak diantara massa bangunan.



Sedangkan ruang luar (aktif) merupakan ruang umum yang berada di luar bangunan sebagai wadah yang menampung kegiatan-kegiatan tertentu warga lingkungannya, bermain, berolah raga, berjalan-jalan menikmati pemandangan, duduk-duduk santai dan lain-lain. (Hakim, 1993).

Berdasarkan teori tersebut maka perancangan *art center* DKM ini menggunakan ruang luar sebagai peralihan visual, sebagai ruang luar aktif yang mewadahi kegiatan seni di luar ruangan seperti menari, atraksi seni lukis maupun pembuatan kerajinan. Ruang luar juga dimanfaatkan sebagai ruang pameran hasil karya seni seperti patung.

Dalam perancangan ruang luar yang bersifat rekreatif juga memperhatikan hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya secara kontinyu dan berurutan sehingga menciptakan kejutan yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Pada proses pencapaian itu melalui tahap-tahap tertentu dengan kegiatan visual seiring dengan pencapaian yang dilakukan pada ruang interval atau peralihan sesuai dengan tinjauan pustaka Ashihara.

Pada rancangan *entrance* apabila ditinjau dengan teori Paul D. Spriegen dalam Utomo dan Hakim (2002), perbandingan antara ketinggian objek dengan jarak antar objek pada suatu area pintu masuk, menghasilkan $D=2$ yaitu cenderung untuk melihat bangunan sebagai sebuah komponen keseluruhan bersama dengan detailnya. Pada rancangan *entrance* juga memberikan kesempatan pandangan ke bangunan yang lain.



Gambar 4.59 Serial vision pada *Art Center* DKM



Tampak amphiteater dari *entrance* kawasan.

Penggunaan tanaman yang berwarna-warna untuk memperindah visual agar mendukung konsep dasar yaitu dinamis.



Ruang luar menjadi ruang pameran *out door* untuk hasil karya berupa ukiran dan patung. Pada sirkulasi ini terdapat bangku taman yang menghadap pada bukaan ruang tari sehingga dapat melihat latihan menari yang berlangsung di dalam ruangan.



Ruang luar yang dapat digunakan sebagai tempat atraksi seni seperti atraksi lukis seniman dihadapan pengunjung, maupun atraksi seni pembuatan kerajinan.



Ruang lukis *out door* dengan menggunakan atap polikarbonat. Tampilan didominasi perulangan garis diagonal

Gambar 4.60 Rancangan ruang luar di Art Center DKM



**ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG
(DKM)**

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto



4.4.2 Tampak Kawasan

Tampak kawasan terbentuk dari tampilan gubahan massa majemuk. Tampak kawasan *art center* DKM menampilkan fungsinya sebagai pusat kesenian yang bersifat rekreatif dan edukatif serta berkarakter seni. Salah satu karakter seni adalah dinamis. Menurut Ching (2002), gubahan massa majemuk asimetris merupakan salah satu menampilkan karakter dinamis. Gubahan massa yang dinamis dapat dicapai pula dengan berusaha tampil unik dengan konteks kawasan sekitar (Hendradiningsih,1982), misalnya dengan:

1. Pengkontrasan skala bangunan dengan bangunan sekitar
2. Pengontrasan gaya arsitektural bangunan dengan gaya lingkungan sekitar
3. Penambahan elemen-elemen unik tertentu.

Pada hasil desain tampak kawasan merupakan tampilan gubahan massa majemuk asimetri tetapi terdapat sebuah sumbu yang menjadi pusat perhatian pada tampak tersebut. Kedinamisan juga dirancang dengan berusaha tampil unik dengan konteks kawasan sekitar yaitu melalui penambahan elemen-elemen unik tertentu. Penambahan elemen unik tersebut adalah gunungan merupakan simbol dari elemen kesenian.

Selain itu, tampak kawasan memiliki keselarasan gaya bangunan dengan gaya lingkungan sekitar dengan penggunaan atap pelana. Namun adanya sedikit pengontrasan gaya arsitektural pada beberapa bangunan utama yaitu dengan penggunaan atap miring.

Pada tampak kawasan terdapat perulangan bentuk atap miring, pergantian material dan warna membentuk motif. Pencapaian tampilan yang dinamis melalui perulangan garis diagonal, pergerakan bidang maju-mundur, naik-turun dan juga pergerakan warna dari gelap ke terang. Bagian *entrance* yang luas didukung dengan warna yang cerah menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk datang.

Berdasarkan uraian di atas hasil rancangan menguatkan teori Ching (2002) tentang gubahan massa majemuk berkarakter dinamis dan teori Hendradiningsih (1982) bahwa gubahan massa yang dinamis dapat dicapai dengan berusaha tampil unik dengan konteks kawasan sekitar.



TAMPAK UTARA

Pada gambar tampak utara terdapat bentuk *sky line* yang memuncak dengan pergerakan dari rendah ke tinggi secara bertahap dan berakhir pada bangunan informasi. Selain itu, adanya perulangan bentuk pada bagian tengah site yaitu perulangan pada elemen penanda, latar panggung di amphiteater dan memuncak pada kantor pengelola sekaligus kantor Dewan Kesenian Malang. Begitu juga pada tampak selatan kawasan juga mendukung *sky line* yang memuncak pada bangunan informasi namun pergerakan dari rendah ke tinggi tersebut berjalan secara lembut.



TAMPAK SELATAN

Gambar 4.61. Sky Line Pada Tampak kawasan

Sumber: Hasil analisis, 2009



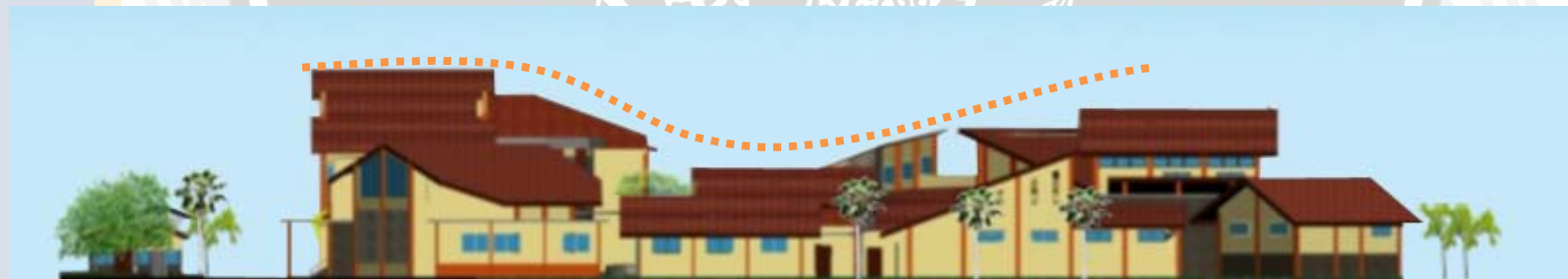
ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto



TAMPAK TIMUR

Pada gambar tampak barat terlihat tatanan massa yang memuncak pada bagian ujung site sehingga menunjukkan ruang terbuka luas pada bagian tengah tapak yang berupa amphiteater. Tampilan kawasan yang sedikit bukaan pada tampak timur dan barat merupakan tanggapan terhadap lingkungan sekitar yang memiliki view kurang menarik.



TAMPAK BARAT

Gambar 4.61 Sky Line Pada Tampak kawasan

Sumber: Hasil analisis, 2009



ART CENTER DEWAN KESENIAN MALANG (DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto

4.4.3 Fasilitas di *Art Center* DKM

A. Sanggar seni

Sanggar seni merupakan fasilitas yang mewadahi kegiatan menari, melukis dan bermain musik gamelan.

1. Bentuk bangunan

Sesuai dengan tinjauan pustaka sebelumnya, menurut Louis Kahn dalam Sutedjo, 1985 yaitu bentuk mengikuti fungsinya. Pemikiran ini didasari oleh, kegiatan manusia sebagai makhluk yang berakal melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran ini diperkuat oleh pernyataan Alexander yang berbunyi bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan. Jadi kegiatan manusia merupakan kekuatan yang mewujudkan bentuk. Oleh karena itu, pada rancangan sanggar seni yang menjadi faktor utama mewujudkan bentuk adalah aktivitas/kegiatan.

Bentuk dasar bangunan merupakan gabungan antara bentuk segi empat dengan bentuk melingkar. Bentuk segiempat untuk ruang tari dan karawitan sedangkan ruang melingkar untuk ruang melukis.

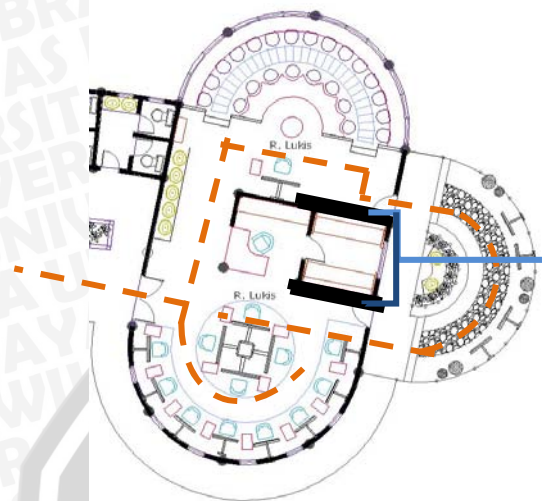
Bentuk ruang tari dan karawitan yang segi empat didasarkan pada tinjauan formasi penari tari khas Kota Malang yaitu tari bedayan, tari topeng, tari beskalan, dan tari grebeg wiratma. Bentuk ruang karawitan yang segi empat didasarkan pada tinjauan tatanan peralatan gamelan di buku Tari Topeng Malang. Bentuk ruang lukis yang melingkar didasarkan pada tinjauan gerak seniman ketika melukis sesuai teori Panero dan Martin (2003).

Penataan ruang yang terbentuk dihubungkan oleh ruang-ruang bersama yaitu hall. Pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola radial sehingga pengunjung diberi kesempatan untuk memilih ruang yang dituju.



Gambar 4.62 Denah Sanggar Seni

Proses rekreatif edukatif yang ditampilkan dalam desain bangunan yaitu pengunjung dapat melihat proses kegiatan yang berlangsung dan turut berinteraksi dengan seniman. Yang bertindak sebagai objek materi yang disajikan adalah aktivitas yang berlangsung. Sehingga penataan perabot di dalam ruangan ditata dengan pemberian sirkulasi pengunjung diantara perabot tersebut.



— — — Sirkulasi pengunjung

Selain itu juga terdapat pemberian objek pameran berupa lukisan yang bertema Kota Malang tempo dulu sehingga adanya muatan sejarah dalam lukisan tersebut.

2. Tampilan bangunan (keseimbangan, irama, penekanan)

Bentuk bangunan sanggar seni didominasi bentuk lengkung. Bentuk lengkung timbul dari karakter seni lukis yang menggunakan metode studio yang akrab. Berdasarkan tinjauan pustaka, tampilan bangunan harus memenuhi prinsip dasar perancangan yaitu

a. keseimbangan

Tampilan asimetri pada bangunan sanggar seni menampilkan kedinamisan seni tari, lukis dan musik yang diwadahnya.

b. irama

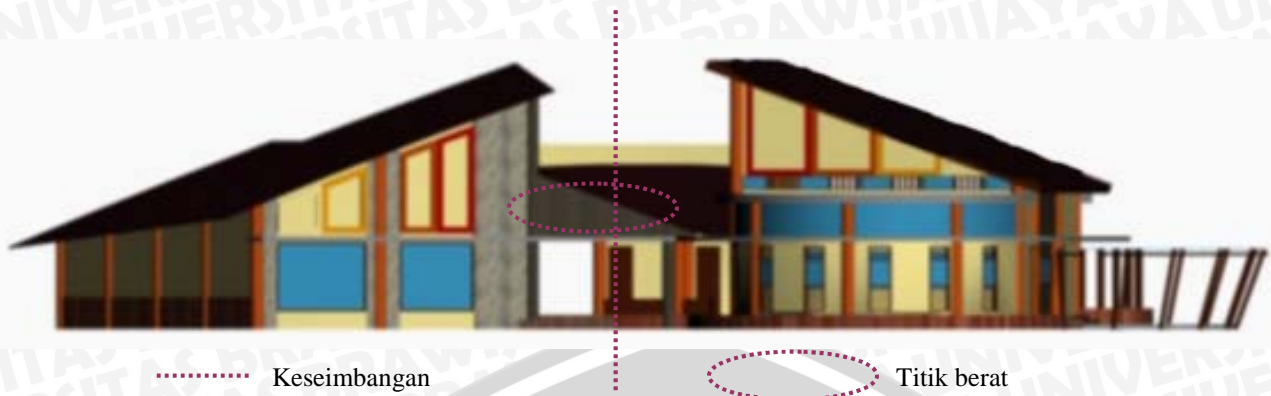
Perulangan material, garis, warna, dan pergerakan bidang dan warna menciptakan kesatuan irama. Pergerakan warna pada gevel bangunan dari warna kuning-jingga-jingga kemerahan hingga merah menampilkan melambangkan membangkitkan semangat, optimis dan menambah energi, kegairahan.

c. titik berat

Titik berat pada tampilan sanggar seni yaitu pada bagian hall, ditunjukkan dengan ketinggian ruang yang lebih rendah serta ditambah elemen penanda yang berwarna gelap dan bertekstur kasar.

d. proporsi

Bangunan sanggar seni memiliki proporsi bangunan yang normal dengan tinggi manusia.



Gambar 4.63 Tampilan Sanggar Seni

3. Tata ruang dalam

Ruang lukis

Ruang lukis memiliki tiga pengelompokan ruang yaitu ruang lukis untuk anak-anak, untuk orang dewasa, dan ruang lukis *outdoor*. Masing-masing memiliki penataan perabot yang berbeda. Menurut Utomo dan Hakim (2002) menyebutkan bentuk dasar pada suatu objek dapat mempengaruhi kesan pada ruang.

1. Tema

Tema yang diangkat adalah hangat dan dinamis, agar dapat menimbulkan kesan ruang yang santai dan akrab serta mendukung konsentrasi untuk proses penciptaan karya seni.

2. Warna

Warna dominan berwarna putih agar mendukung konsentrasi namun tetap menggunakan skema warna triadik merah-kuning-biru dalam prosentase kecil. Sesuai dengan tinjauan pustaka tentang studio lukis yang didominasi dengan dinding warna putih untuk mendukung konsentrasi.

3. Tekstur

Tekstur halus dan transparan digunakan pada ruang lukis, sedangkan tekstur kasar sebagai bahan akustik pada ruang tari dan karawitan.

4. Motif

Motif yang digunakan muncul dari penggunaan material yang dipakai yaitu pada lantai yang menggunakan motif kayu agar berkesan hangat. Perulangan penataan perabot dan jendela menjadi sebuah motif pada ruang lukis dewasa.

5. Perabot

Ruang lukis untuk anak-anak, penataan perabot ditata memusat pada satu perabot yaitu meja objek yang digambar. Penyesuaian ukuran perabot dengan postur tubuh anak-anak. Perabot yang digunakan adalah meja yang diletakkan

lantai yang ketinggiannya 45 cm sehingga anak-anak dapat menggambar dengan duduk. Bentuk meja yang digunakan tidak memiliki sudut yang lancip. Perabot yang digunakan pada ruang lukis dewasa ditata melingkar sesuai bentuk ruangan. Sesuai dengan tinjauan pustaka, perabot yang dibutuhkan dalam studio lukis diantaranya adalah exel, bangku, rak, lemari, meja dan kursi pengajar, papan, dan wastafel. Dalam rancangan ruang lukis, papan untuk pengajar diganti dengan *easel*/meja lukis berdiri.

6. Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan merata pada ruangan baik dari sinar matahari maupun pencahayaan buatan. Adanya permodelan lampu setempat untuk ruang lukis dari sinar matahari melalui atap.

Ruang tari dan karawitan

Ruang tari dan karawitan diletakkan berdekatan dengan pertimbangan adanya keterkaitan ketika proses menari diiringi musik secara *live*.

1. Tema

Tema yang diangkat adalah hangat dan dinamis, agar dapat menimbulkan kesan ruang yang santai dan akrab serta mendukung konsentrasi untuk proses penciptaan karya seni.

2. Warna

Warna dominan berwarna putih agar mendukung konsentrasi namun tetap menggunakan skema warna triadik merah-kuning-biru dalam prosentase kecil.

3. Tekstur

Tekstur halus dan transparan pada ruang dalam, sedangkan tekstur kasar sebagai bahan akustik pada ruang tari dan karawitan pada bagian plafon.

4. Motif

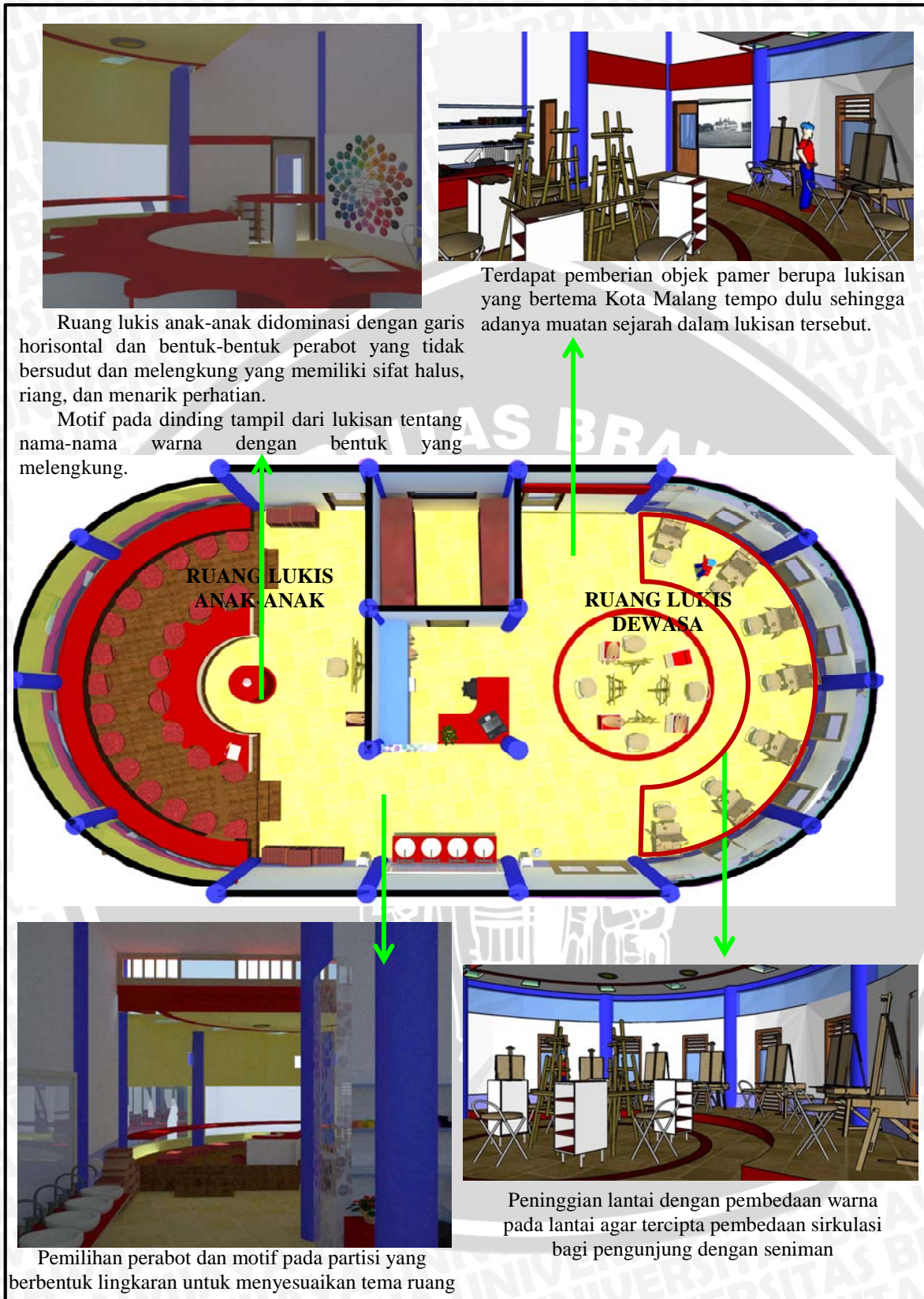
Pola yang digunakan adalah perulangan motif garis pada dinding, perulangan bentuk perabot dan warna.

5. Perabot

Perabot yang dipilih sesuai dengan anatomi tubuh pelaku, aman, fleksibel, dan kuat (tahan lama).

6. Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan menggunakan pencahayaan merata baik dari sinar matahari dan lampu.



Gambar 4.64 Rancangan ruang lukis di sanggar seni



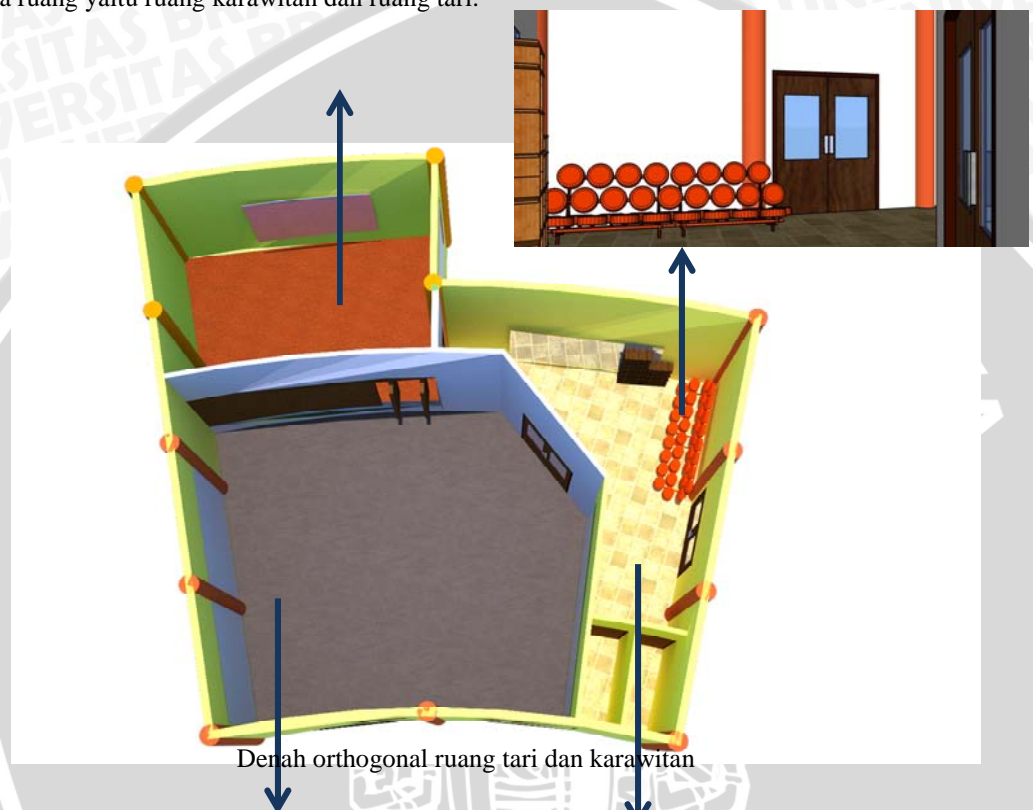
**ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG
(DKM)**

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto





Ruang tunggu sebagai pusat sirkulasi sesuai dengan sirkulasi radial yang mengarahkan beberapa ruang yaitu ruang karawitan dan ruang tari.



Derah orthogonal ruang tari dan karawitan



Ruang tari yang berhubungan langsung dengan ruang karawitan



Ruang tunggu yang mengarahkan pada ruang ganti

Gambar 4.65 Rancangan ruang tari dan karawitan di sanggar seni



ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG
(DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto



B. Amphiteater

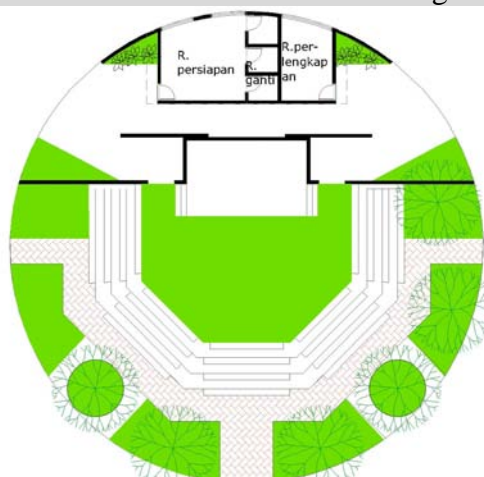
Amphiteater merupakan fasilitas yang mewadahi kegiatan menari baik latihan maupun pertunjukan tari. Amphiteater merupakan *point of interest* pada kawasan *Art Center DKM* ini. Berdasarkan tinjauan menurut Wulandari (2007) menyebutkan bahwa bentuk dan tampilan termasuk elemen yang memegang peranan penting dalam memberikan kekhususan atau ciri untuk suatu gaya atau pengelompokan gaya tertentu dalam desain.

1. Bentuk bangunan

Pada rancangan amphiteater yang menjadi faktor utama mewujudkan bentuk adalah aktivitas/kegiatan. Sesuai dengan tinjauan pustaka sebelumnya, menurut Louis Kahn dalam Sutedjo, 1985 yaitu bentuk mengikuti fungsinya. Bentuk dasar bangunan merupakan bentuk segi enam dengan satu sisi berupa latar panggung. Bentuk tersebut didasarkan pada tinjauan hubungan antara penari dengan penonton, formasi penari tarian khas Kota Malang yaitu tari bedayan, tari topeng, tari beskalan, dan tari grebeg wiratma. Menurut Irawati (2003) dalam tinjauan pustaka tentang bangunan pagelaran, ditinjau dari bentuknya, amphiteater yang dirancang merupakan panggung dengan tiga arah pandang. Untuk menciptakan keakraban dengan penonton maka panggung dibuat dengan sedikit lebih rendah dari penonton. Berdasarkan tipe hubungan antara panggung dengan penontonnya, amphiteater termasuk dalam tipe $210-220^\circ$.

Pada rancangan latar belakang amphiteater, faktor yang mewujudkan bentuk adalah simbol. Dimana merupakan salah satu faktor pembentuk sesuai dengan tinjauan pustaka sebelumnya yaitu Sutedjo, 1985. Simbol gunung yang merupakan salah satu komponen seni yang cukup dikenal oleh masyarakat.

Proses rekreatif dan edukatif timbul dengan pemberian sirkulasi yang mengelilingi penonton sehingga kegiatan rekreasi dan edukatif tidak saling terganggu.



Gambar 4.66 Denah amphiteater

Menurut Utomo dan Hakim (2002) menyebutkan bahwa bentuk lingkaran bila berdekatan dengan bentuk-bentuk yang menyudut sifatnya akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar. Bentuk didefinisikan sebagai pemakaian garis, pada hasil rancangan bentuk didominasi garis diagonal yang memiliki sifat aktif, bergerak dinamis, dan bergegas. Tekstur yang digunakan adalah tektur kasar dari material yang dipakai sesuai dengan teori Sutedjo, 1985 bahwa kekasaran permukaan cukup kuat untuk menarik perhatian dan menambah kesan agresif.

2. Tampilan bangunan

Bentuk bangunan amphiteater merupakan bentuk segi enam dengan satu sisi sebagai latar belakang panggung. Bentuk lengkung dominan pada sirkulasi yang mengelilingi amphiteater mengingat fungsinya sebagai pusat orientasi bangunan lainnya. Berdasarkan tinjauan pustaka, tampilan bangunan harus memenuhi prinsip dasar perancangan yaitu

a. keseimbangan

Tampilan simetri pada bangunan amphiteater tampak pada bagian latar belakang panggung.

b. irama

Perulangan material, garis, warna, dan pergerakan bidang menciptakan kesatuan irama. Pergerakan bidang pada latar belakang panggung dari tinggi ke rendah menampilkan kesan dinamis.

c. titik berat

Titik berat pada tampilan amphiteater berupa bentuk gunungan pada latar belakang panggung.

d. proporsi

Bangunan amphiteater memiliki proporsi bangunan yang normal dengan tinggi manusia.



Gambar 4.67 Tampilan amphiteater

C. Workshop

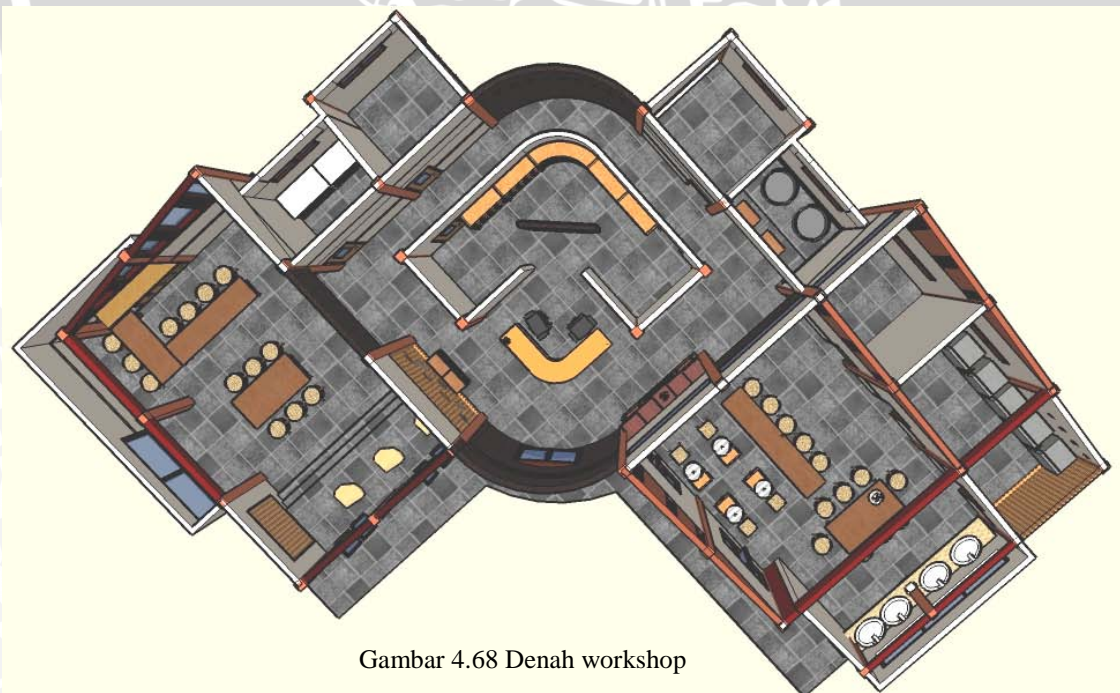
Bangunan workshop merupakan salah satu fasilitas pendidikan pada *Art Center* DKM ini. Workshop mewadahi kegiatan pembuatan karya seni kerajinan topeng dan keramik.

1. Bentuk bangunan

Sesuai dengan tinjauan pustaka sebelumnya, menurut Louis Kahn dalam Sutedjo, 1985 yaitu bentuk mengikuti fungsinya. Pemikiran ini didasari oleh, kegiatan manusia sebagai makhluk yang berakal melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran ini diperkuat oleh pernyataan Alexander yang berbunyi bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan. Jadi kegiatan manusia merupakan kekuatan yang mewujudkan bentuk. Oleh karena itu, pada rancangan workshop yang menjadi faktor utama mewujudkan bentuk adalah aktivitas/kegiatan.

Pada bangunan workshop membutuhkan ruangan yang efisiensi sehingga bentuk bangunannya dominasi segi empat. Agar bentuk bangunan memberikan kesan dinamis maka pada dinding bangunan ditata maju mundur.

Penataan ruang yang terbentuk dihubungkan oleh ruang-ruang bersama yaitu hall. Pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola radial sehingga pengunjung diberi kesempatan untuk memilih ruang yang dituju.



Gambar 4.68 Denah workshop

Proses rekreatif edukatif yang ditampilkan dalam desain bangunan yaitu pengunjung dapat melihat proses kegiatan yang berlangsung dan turut berinteraksi

dengan seniman. Yang bertindak sebagai objek materi yang disajikan adalah aktivitas yang berlangsung. Sehingga penataan perabot di dalam ruangan ditata dengan pemberian sirkulasi pengunjung diantara perabot tersebut serta pembedaan zona bagi pengunjung dengan seniman dengan pembedaan ketinggian lantai.

2. Tampilan bangunan

Bentuk bangunan workshop didominasi bentuk segi empat, menurut haklim dan Utomo,2002 menyebutkan bahwa bentuk segiempat memberikan kesan sederhana, statis, stabil dan bersifat kuat. Berdasarkan tinjauan pustaka, tampilan bangunan harus memenuhi prinsip dasar perancangan yaitu

a. keseimbangan

Tampilan asimetri pada bangunan workshop menampilkan kedinamisan.

b. irama

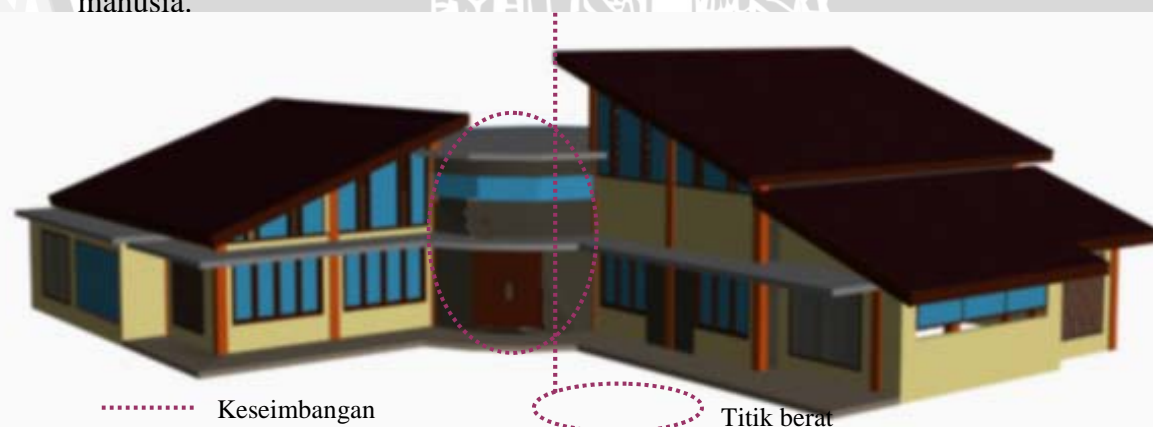
Perulangan material, garis, warna, dan pergerakan bidang dan warna menciptakan kesatuan irama.

c. titik berat

Titik berat pada tampilan workshop yaitu pada bagian hall, ditunjukkan dengan ketinggian ruang yang lebih rendah serta ditambah elemen penanda yang berwarna gelap dan bertekstur kasar.

d. proporsi

Bangunan workshop memiliki proporsi bangunan yang normal dengan tinggi manusia.



Gambar 4.69 Tampilan workshop

3. Tata ruang dalam

Menurut Utomo dan Hakim (2002) menyebutkan bentuk dasar pada suatu objek dapat mempengaruhi kesan pada ruang.

1. Tema

Tema ruang yang diangkat adalah dinamis dan konsentrasi.

2. Warna

Warna dominan berwarna putih agar mendukung konsentrasi namun tetap menggunakan skema warna komplementer jingga-biru. Sesuai dengan tinjauan pustaka tentang workshop yang didominasi dengan dinding warna putih untuk mendukung konsentrasi.

3. Tekstur

Tekstur halus dan transparan digunakan pada ruang kerja.

4. Motif

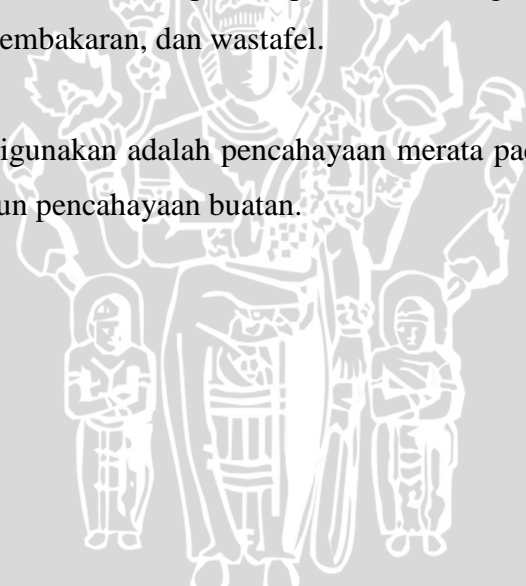
Motif yang digunakan berasal dari penggunaan material yang dipakai seperti motif kayu agar berkesan hangat dan natural.

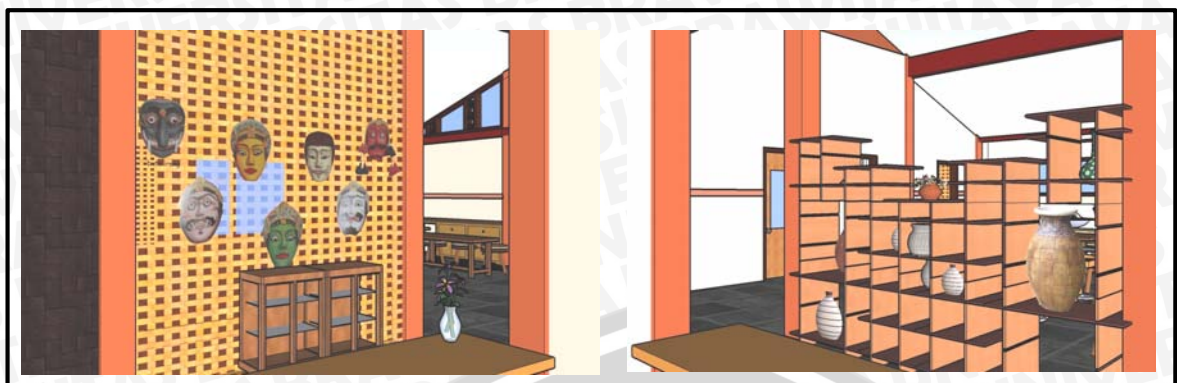
5. Perabot

Perabot yang digunakan memiliki bentuk segi empat agar tercipta fleksibilitas dalam ruang. Sesuai dengan tinjauan pustaka, perabot yang dibutuhkan dalam workshop diantaranya adalah bak pencampur bahan, bangku, rak, lemari, meja, meja putar, tungku pembakaran, dan wastafel.

6. Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan merata pada ruangan baik dari sinar matahari maupun pencahayaan buatan.





Penataan topeng pada dinding hall ditata dengan menggantungkan pada lubang rooster. Lemari simpan pada bagian bawah untuk menyimpan topeng.

Pemajangan hasil keramik yang terbaik sekaligus fungsi rak sebagai pembatas ruang.



Denah orthogonal workshop



Ruang kerja Pembuatan topeng



Ruang kerja pembuatan keramik

Gambar 4.70 Rancangan ruang di workshop



ART CENTER DEWAN
KESENIAN MALANG
(DKM)

Elmi Rizka R.
Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. H., MT
Ir. Totok Sugiarto



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang yang didapat, yaitu potensi kesenian di Kota Malang yang tanpa diimbangi fasilitas pendukung yang memadai sesuai dengan karakter seni itu sendiri, perlunya metode atau sarana pendidikan baru yang menyenangkan dan mendidik maka muncul suatu gagasan ide dalam hal membuat suatu rancangan *art center* DKM. Hal ini diharapkan dapat mencapai suatu tujuan dan manfaat yang lebih yaitu melestarikan kesenian tradisional Kota Malang

Perencanaan dan perancangan ini berlanjut pada identifikasi dan batasan masalah sehingga menghasilkan satu rumusan masalah yang dapat diangkat, yaitu bagaimana membuat rancangan sebuah *art center* yang berkarakter seni yang diwadahnya dengan pendekatan rekreatif dan edukatif. Dengan melalui proses analisa-sintesa dengan metode yang didukung tinjauan pustaka yang didapat dan studi komparasi maka dihasilkan konsep desain yang diharapkan nantinya dapat menjawab tujuan dan kegunaan skripsi ini.

Merancang dan merencanakan sebuah *art center* yang berkarakter didasarkan pada definisi dan pemahaman yang kemudian diaplikasikan dalam suatu analisa dan konsep desain. Dalam menghasilkan konsep dasar, terbagi atas sasaran pelaku, sasaran obyek, dan sasaran desain. Dalam sasaran desain terkait dengan konsep-konsep yang dapat menjawab rumusan masalah yaitu konsep ruang, konsep lingkungan dalam tapak, konsep bentuk dan tampilan, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas.

Hasil rancangan difokuskan pada fungsi bangunan utama yang mewadahi kegiatan kesenian yaitu sanggar seni, amphiteater dan workshop. Hasil rancangan menunjukkan bahwa karakter seni diwujudkan dalam proses pembentukan bangunan, tampilan dan ruang dalam dengan pendekatan rekreatif edukatif. Pencapaian rekreatif edukatif tersebut berlangsung dengan membedakan zona untuk pengunjung tetap dan sirkulasi pengunjung umum agar tidak saling terganggu. Proses rekreatif dan edukatif juga dapat berlangsung di luar ruangan sehingga dirancang integrasi antara ruang dalam dengan ruang luar bangunan agar tercipta visual yang menarik. *Art center* DKM ini dirancang untuk menciptakan *inviting capable* diterapkan dengan rancangan desain bentuk dan penataan massa yang mengundang.

5.2 Saran

Menyumbangkan sedikit gagasan dan rancangan desain dengan menghasilkan suatu pusat kesenian yang berkarakter seni dan bersifat rekreatif edukatif sehingga memacu untuk melestarikan kesenian tradisional Kota Malang serta memberikan suatu alternatif tempat rekreasi yang bersifat menghibur sekaligus mendidik. Dengan menghasilkan rancangan desain ini, semoga akan muncul para penggagas baru yang meneruskan menghasilkan suatu tempat kesenian yang lebih bervariasi dan pemerintah dan para pengembang (developer) dapat mewujudkan dan memperkaya obyek rekreasi yang tidak hanya bersifat menghibur tapi juga bersifat mendidik.

