

**PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN TAMAN
BUDAYA DI BUKAKA KABUPATEN BONE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBOLISME**

**TUGAS AKHIR
ACUAN PERENCANAAN**

**Karya tulis sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelas sarjana dari
Universitas Fajar**

Oleh:

MUH. ALIF AIDID

1620321009



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR
2021/2022**

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN TAMAN
BUDAYA DI BUKAKA KABUPATEN BONE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBOLISME

Oleh:
MUH. ALIF AIDID
NIM: 1620321009

Menyetujui
Tim Pembimbing
Tanggal 1 April 2022

Pembimbing I

Faris Jumawan. ST., MT.
NIDN: 0914038603

Pembimbing II

Meldawati Artavani. ST., MT.
(NIDN: 0922038103)

Mengetahui:

Dekan

Dr. Ir. Erniati. ST., MT.
NIDN: 0906107701

UNIVERSITAS FARAR
DEKAN FAKULTAS
TEKNIK

Ketua Program Studi

Faizah Mastutie. ST., MT.
NIP: 19700824 200012 2001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUH. ALIF AIDID

NIM : 1620321009

Program Studi : ARSITEKTUR

Menyatakan bahwa Laporan perancangan yang berjudul **PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN TAMAN BUDAYA DIBUKAKA KABUPATEN BONE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBOLISME** benar-benar merupakan hasil karya pribadi dan sumber yang dikutip maupun dirujuk dinyatakan benar.

Makassar, 1 April 2022



Muh. Alif Aidid

NIM 1620321009

ABSTRAK

Perancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya di Bukaka Kabupaten Bone Dengan Pendekatan Arsitektur Simbolisme, Muh Alif Aidid. Bone merupakan salah satu kabupaten yang ada di Sulawesi Selatan memiliki banyak macam kesenian, khususnya seni yang berkaitan dengan aspek gerak tubuh dan suara seperti ; seni musik, seni tari dan seni teater pertunjukan rakyat, berbagai kegiatan kebudayaan selalu dibarengi dengan beragam jenis kesenian, diantaranya tradisi, serawu sulo, tradisi perang api, yang mana kesenian tersebut menjadi bagian dari proses kehidupan dan simbol dari jati diri masyarakat kabupaten Bone. Seiring dengan pesatnya pertumbuhan dan perkembangan di kabupaten Bone, kesenian juga tumbuh kian marak, minat mengembangkan seni juga cukup tinggi, akan tetapi tidak didukung oleh sarana memadai. Olehnya itu diperlukan adanya gedung kesenian dan taman budaya di kabupaten Bone. Untuk menguatkan karakter lokalitas maka pendekatan yang diusung dalam desain objek gedung seni dan taman budaya ini adalah arsitektur simbolisme. Terwujudnya objek ini dapat menjadi wadah yang tidak hanya merupakan representasi dari sebuah tempat menciptakan seni, tetapi juga menjadi gambaran tentang kebudayaan yang ada di Kabupaten Bone. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni berupa survei di lapangan dengan tujuan mengetahui kondisi awal, potensi dan kendala sumberdaya wilayah serta kebijakan sektoral dan kebijakan pembangunan daerah kemudian dianalisis hingga menghasilkan rancangan berupa desain perencanaan gedung kesenian dan taman budaya. Dalam desain ini terbagi menjadi beberapa massa bangunan yaitu gedung kesenian sebagai bangunan utama serta bangunan pendukung yaitu ; bola soba, sanggar, food court dan ruang pameran outdoor serta beberapa fasilitas penunjang lainnya. Hasil dari perencanaan gedung kesenian dan taman budaya ini dapat menjadi ikon kota yang tak hanya sebagai sarana pertunjukan dan edukasi, tetapi juga dapat mengembalikan kesadaran terutama orang Bugis Bone terhadap jati diri mereka sendiri dan mencintai seni dengan kebudayaan yang ada di miliki selama ini. Hal ini merupakan wujud untuk melestarikan, mengembangkan, dan memperkenalkan tentang kesenian dan kebudayaan kabupaten Bone kepada masyarakat luas.

Kata Kunci : Arsitektur Simbolisme, Budaya, Kabupaten Bone, Seni

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir sebagai salah satu persyaratan dalam meraih Gelar Sarjana Arsitektur Universitas Fajar yang berjudul **“PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN TAMAN BUDAYA DI BUKAKA KABUPATEN BONE DNEGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBOLISME”** ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah terlibat baik dalam menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ke dua Orang Tua saya yang selalu support.
2. Ibu Meldawati Artayani, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Fajar Makassar dan Pembimbing II.
3. Bapak Faris Jumawan, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing I terima kasih atas dukungan moral bimbingan, semangat, waktu dan setiap sarannya.
4. Seluruh Dosen Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Fajar yang telah memberikan pengetahuan dan arahan selama perkuliahan.
5. Teman-teman yang tidak saya sebutkan satau-satu namanya yang telah membantu saya menyelesaikan Tugas akhir ini serta telah banyak memeberikan motivasi.

Akhir kata, saya mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam pembuatan laporan ini semoga dapat bermanfaat sesuai dengan tujuannya. Diharapkan kritik dan saran untuk saya yang dapat menjadi konstruktif untk dalam penyusunan kesempurnaan laporan ini.

Makassar, 1 April 2022

MUH. ALIF AIDID

1620321009

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Perancangan	4
I.4 Lingkup Perancangan.....	5
I.5 Metode Perancangan	5
I.6 Kerangka Berfikir	6
I.7 Sistematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN UMUM PERANCANGAN	8
II.1 Tinjauan Gedung Kesenian	8
II.1.1 Sejarah Gedung Kesenian Indonesia.....	8
II.1.2 Fungsi Dan Peranan Bangunan Kesenian	8
II.1.3 Jenis – Jenis Kegiatan Kesenian	9
II.2 Kesenian Kabupaten Bone	10
II.2.1 Pengertian Seni Tari.....	10
II.2.2 Klasifikasi jenis Tari	10
II.2.3 Pengertian Alat Musik Tradisional	13
II.2.4 Klasifikasi Jenis Alat Musik.....	13

II.3 Studi Banding Proyek Sejenis	15
II.3.1 Gedung kesenian Jakarta	15
II.3.2 Gadung Kesenian Makassar	16
II.4 Studi Banding Proyek Sejenis	17
BAB III TINJAUAN KHUSUS TEMA	20
III.1 Tinjauan Khusus Tema	20
III.1.1 Definisi Arsitektur Simbolisme	20
III.1.2 Teori Penggunaan Simbolisme	20
III.1.3 Penggolongan Jenis Simbol	21
III.1.4 Pengertian Tanda	21
III.2 Studi Banding Tema	21
III.2.1 Jakarta International Velodrome	22
III.2.2 Masjid Agung Surakarta	23
III.3 Kesimpulan Studi Banding Tema	25
BAB IV ANALISA PERANCANGAN	27
IV.1 Analisis Lokasi Site	27
IV.1.1 Analisis Lokasi	27
IV.1.2 Lokasi Terpilih	28
IV.1.3 Penentuan Lokasi Site	29
IV.1.4 Kondisi Eksisting Tapak	30
IV.2 Analisis Tapak	31
IV.2.1 Klimatologi Site	31
IV.2.2 Analisis Vegetasi	34
IV.2.3 Analisis View	35
IV.2.4 Analisis Topografi	36

IV.2.5 Analisis Aksesibilitas Dan Sirkusi	37
IV.3 Analisis Fungsional	39
IV.3.1 Analisis Pelaku Kegiatan Dikompleks Gedung Kesenian Dan Taman Budaya Kabupaten Bone	39
IV.3.2 Analisis Pelaku Kegiatan Didalam Gedung Kesenian Dan Taman Budaya Kabupaten Bone	40
IV.3.3 Analisis Kebutuhan Ruang Dan Aktifitas Pelaku	42
IV.3.4 Analisis Perkiraan Jumlah Pengunjung	46
IV.3.5 Analisis Besaran Ruang	49
IV.3.6 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	54
IV.3.7 Analisis Zonasi Tapak	54
IV.3.8 Analisis Bentuk Dan Kesesuaian Tema.....	55
IV.4 Analisis Sistem Struktur Bangunan.....	57
IV.5 Analisis Utilitas dan Kelengkapan Bangunan.....	64
IV.5.1 Analisis Ruang Pertunjukan dan Teater	64
IV.5.2 Ruang Penonton dan Panggung /Area Pertunjukan	65
IV.5.3 Propersi Ruang Penonton.....	66
IV.5.4 Propersi Ruang Penonton Klasik.....	66
IV.5.5 Tinggi Tempat Duduk.....	67
IV.5.5 Analisis Akustik Ruang	67
IV.5.6 Insulasi Bunyi.....	69
IV.5.7 Analisis Sistem Plumbing	70
IV.5.7 Analisis Sistem Pengolahan Sampah.....	71
IV.5.8 Analisis Sistem Proteksi Kebakaran.....	71
IV.5.9 Analisis Sistem Jaringan Listrik.....	73

IV.5.10 Analisis Sistem Penangkal Petir.....	74
IV.5.11 Analisis Sistem Penghawaan.....	74
IV.5.12 Analisis Sistem Pencahayaan.....	76
IV.5.13 Analisis Sistem CCTV.....	77
IV.6 Analisis Interior dan Eksterior Bangunan.....	77
IV.6.1 Analisis Interior.....	77
IV.6.2 Analisis Eksterior	79
BAB V PENUTUP.....	81
V.1 Kesimpulan	81
V.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Kesimpulan Studi Banding.....	17
Tabel III.1 Kesimpulan Studi Banding	25
Tabel IV.1 Analisis Kebutuhan Ruang	42
Tabel IV.2 Grafik Jumlah Kunjungan Kabupaten Bone.....	46
Tabel IV.3 Analisis Besaran Ruang.....	49
Tabel IV.4 Alternatif Sub Struktur	58
Tabel IV.5 Alternatif Super Struktur	59
Tabel IV.6 Alternatif Struktur Atap.....	61
Tabel IV.7 Jangkauan Waktu Bunyi Susulan.....	67

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar I.1 Kerangka Berfikir.....	6
Gambar II.1 Taria Bissu Maggiri.....	12
Gambar II.2 Gendang Khas Bugis.....	14
Gambar II.3 Suling Khas Bugis.....	14
Gambar II.4 Gedung Kesenian Jakarta	15
Gambar II.5 Gedung Kesenian Makassar	17
Gambar II.6 Konsep Interior	78
Gambar II.7 Ukiran Sulapa Eppa / Wala Suji	78
Gambar II.8 Material Lantai.....	79
Gambar II.9 Material Plafond.....	79
Gambar III.1 Jakarta International Velodrome	22
Gambar III.2 Elemen Lantai Tapak Velodrome.....	22
Gambar III.3 Elemen Dinding pada fasade Velodrome.....	23
Gambar III.4 Denah Masjid Agung Surakarta	24
Gambar III.5 Detail Soko Guru Masjid Agung Surakarta	25
Gambar IV.1 Peta Administratif Kabupaten Bone	27
Gambar IV.2 Peta Kecamatan Tanete Riattang.....	28
Gambar IV.3 Lokasi Site Perencanaan	29
Gambar IV.4 Kondisi Eksisting Tapak.....	30
Gambar IV.5 Analisis Matahari.....	32
Gambar IV.6 Analisis Angin.....	32
Gambar IV.7 Analisis Kebisingan.....	33
Gambar IV.8 Analisis Vegetasi	34
Gambar IV.9 Analisis View	35
Gambar IV.10 Analisis Topografi.....	36
Gambar IV.11 Respon keadaan topografi pada tapak	37
Gambar IV.12 Analisis Aksesibilitas.....	37
Gambar IV.13 Sirkulasi Pengunjung	38
Gambar IV.14 Sirkulasi Kendaraan.....	38

Gambar IV.15 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	54
Gambar IV.16 Zoning Plan	55
Gambar IV.17 Konsep Gubahan Massa pada Site.....	55
Gambar IV.18 Skema Penerapan Arsitektur Symbolisme.....	57
Gambar IV.19 Pondasi Tiang Pancang	59
Gambar IV.20 Struktur Kolom dan Balok	61
Gambar IV.21 Atap Dak Beton	63
Gambar IV.22 Tipe-tipe Teater	65
Gambar IV.23 Ukuran Tempat Duduk.	66
Gambar IV.24 Letak Pintu Keluar Pada Ruang Teater.....	66
Gambar IV.25 erbandingan Ruang Penonton.....	67
Gambar IV.26 Tinggi Tempat Duduk.....	67
Gambar IV.27 Bentuk Langit-langit Yang.....	68
Gambar IV.28 Bentuk Langit-langit.....	69
Gambar IV.29 Konsep Sistem Air Bersih.....	70
Gambar IV.30 Konsep Sistem Pembuangan Air Kotor.....	71
Gambar IV.31 Konsep Sistem Pengolahan Sampah.....	71
Gambar IV.32 Sistem Fire Alarm.....	72
Gambar IV.33 Fire Estinguisher.....	72
Gambar IV.34 Hydrant Kebakaran.....	73
Gambar IV.35 Tangga Darurat.....	73
Gambar IV.36 Penangkal Petir Sistem faraday	74
Gambar IV.37 Sistem Kerja AC Central.....	75
Gambar IV.38 Sistem Kerja AC Split.....	75
Gambar IV.39 Pencahayaan Alami	76
Gambar IV.40 Pencahayaan Buatan	77
Gambar IV.41 Sistem Kerja CCTV	77
Gambar IV.42 Konsep Eksterior	80

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan dengan berbagai suku bangsa yang mempunyai beraneka ragam budaya daerah. Berbagai ragam budaya daerah tersebut merupakan akar bagi terbentuknya karakter dan identitas masyarakat Indonesia. Melalui kegiatan seni budaya, generasi muda diharapkan dapat mewarisi nilai-nilai sosial, historis, religi, maupun pengetahuan dari generasi sebelumnya. Keberadaan seni dalam kehidupan manusia merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Seni selalu tumbuh dan berkembang sejalan dengan kehidupan manusianya serta memiliki arti penting dalam setiap aspek kehidupan manusia.

Seni terlahir sebagai ekspresi diri dalam jiwa manusia yang dinamis dan menyatu. Seni dapat diekspresikan dengan berbagai macam cara dan media. Perwujudan seni dapat berupa suatu objek atau benda seperti seni rupa dan seni patung atau perwujudannya dapat melalui suara dan gerak tubuh seperti seni tari, seni musik dan seni teater. Adapun seni yang mencakup aspek suara dan gerak tubuh disebut sebagai seni pertunjukan. (hidayah 2019) Di Indonesia, hampir di setiap daerah memiliki ragam jenis kesenian daerah khasnya masing-masing. Begitu juga dengan Kabupaten Bone, Kabupaten Bone memiliki banyak macam kesenian, khususnya seni yang berkaitan dengan aspek gerak tubuh dan suara. Seperti seni musik, seni tari dan seni teater pertunjukan rakyat. Bone merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Sulawesi selatan yang memiliki jumlah penduduk yang berdasarkan jumlah agregat kependudukan (2019) jumlah penduduknya 806,889 jiwa pada tahun 2019 yang terdiri atas 394,447 jiwa penduduk laki-laki dan 412,412 jiwa penduduk perempuan. Kabupaten Bone memiliki sektor unggulan dibidang pariwisata, Dimana jumlah para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Bone dalam setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan. Masyarakat kabupaten bone, sebagaimana masyarakat kabupaten lainnya di provinsi Sulawesi selatan pada umumnya, merupakan pemeluk agama islam yang taat, kehidupan mereka selalu diwarnai oleh keadaan yang serba religius. Kondisi ini ditunjukkan

dengan banyaknya tempat-tempat ibadah dan pendidikan agama islam. Sekalipun demikian penduduk kabupaten bone yang mayoritas pemeluk agama islam, tetapi di kota watampone juga ada gereja dalam arti pemeluk agama lain cukup leluasa untuk menunaikan ibadahnya. Kawasan Kota Bersejarah Watampone merupakan jantung atau pusat dari ibukota Kabupaten Bone.

Kawasan Kota Bersejarah ini pada masa silam merupakan kota Benteng pusat Kerajaan Bone. Kini, kawasan ini telah menjadi kawasan kota tua dan menyisahkan beberapa warisan kota (*Urban heritage*). Sejarah kebudayaan dan adat istiadat kabupaten Bone tidak terlepas dari awal berdirinya kabupaten Bone, Kerajaan Tana Bone dahulu terbentuk pada awal abad ke- IV atau pada tahun 1330, Bone dahulu disebut TANAH BONE. Berdasarkan LONTARAK bahwa nama asli Bone adalah PASIR, dalam bahasa bugis dinamakan Bone adalah KESSI (pasir). Dari sinilah asal usul sehingga dinamakan BONE. Adapun bukit pasir yang dimaksud kawasan Bone sebenarnya adalah lokasi Bangunan Masjid Raya sekarang ini letaknya persis di Jantung Kota Watampone Ibu Kota Kabupaten Bone tepatnya di Kelurahan Bukaka. Kabupaten Bone adalah Suatu Kerajaan besar di Sulawesi Selatan yaitu sejak adanya ManurungngE Ri Matajang pada awal abad XIV atau pada tahun 1330. ManurungngE Ri Matajang bergelar MATA SILOMPO'E sebagai Raja Bone Pertama memerintah pada Tahun 1330 – 1365. Selanjutnya digantikan Turunannya secara turun temurun hingga berakhir Kepada ANDI PABBENTENG sebagai Raja Bone ke- 33 Diantara ke – 33 Orang Raja yang telah memerintah sebagai Raja Bone dengan gelar MANGKAU, terdapat 7 (tujuh) orang Wanita.

Berbagai kegiatan kebudayaan selalu dibarengi dengan berbagai jenis kesenian, salah satunya tradisi, Serawu Sulo, tradisi perang api, dimana kesenian tersebut menjadi bagian dari proses kehidupan dan simbol dari jati diri masyarakat Kabupaten Bone .Hingga saat ini, berbagai aktifitas budaya terus dipertahankan, begitu juga dengan kesenian yang mengiringi nya. Orang Bugis kemana dan dimana mereka berada khususnya dalam perantauan, ia senantiasa berusaha mewujudkan nilai-nilai kebudayaan sebagai asas moralitas.(Bugis et al. 2020) Namun yang sangat disayangkan kurangnya perhatian pemerintah Kabupaten Bone terhadap hal Seni dan Kebudayaan masyarakat Bone. Salah satunya pendapat dari Aliansi Seni

Budaya Bone mengatakan bahwa Organisasi kesenian di Kabupaten Bone semakin bertumbuh.

Produksi kesenian bertambah tanpa gedung atau tempat berkesenian. Seringkali penyelenggara event mengeluarkan biaya “besar” untuk menyulap sebuah tempat menjadi panggung yang bersifat sementara. Dan DKB (Dewan Kesenian Bone) terlalu sibuk menjadi EO dalam event pemerintah. Disinilah kesalahan “tafsir” DKB tentang Dewan Kesenian (DK). Tak hanya itu Kabupaten Bone kota beradab memiliki bangunan cagar budaya namun pengawasan dan tatakelola bangunan seperti terabaikan begitu saja. Kemudian benda-benda pusaka yang berada di Museum Arajange dieklusifkan hingga tidak semua masyarakat Bone mampu melihatnya secara langsung. Sebagai penutup, data sementara kelompok seni yang ada di Kabupaten Bone mencapai 40 dengan berbagai keahlian musik, teater, tari, seni rupa dan film. Data ini merupakan data awal yang dihimpun dari berbagai sumber. Tidak menutup kemungkinan data tersebut akan berkembang kedepannya. (Haryudi Rahman, Januari 5,2020).(Anon n.d.) Dari uraian tersebut Kabupaten Bone membutuhkan wadah yang dibangun khusus konvensi, pameran, dan kegiatan secara massal dalam hal seni dan kebudayaan.

Rencana pembangunan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya di Kabupaten Bone yang nantinya dirancang dengan dasar penerapan tema Arsitektur Simbolisme secara garis besar yaitu suatu identitas-identitas tertentu sebagai tanda sesuatu yang bermakna, sebagai simbol atau tanda keindahan.(Arsitektur et al. 2016). Penerapan tema Arsitektur Simbolisme pada perencanaan ini, dimaksudkan adalah guna mengimplementasikan nilai-nilai lokalitas dan adat budaya khususnya yang ada pada di Kabupaten Bone, sebagai bentuk mengekspresikan ide secara arsitektural untuk memperlihatkan jati diri suatu karya arsitektur dan sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolik yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur, dan langgam. Ungkapan nilai simbolik dalam arsitektur erat kaitannya dengan fungsi arsitektur sendiri yang melayani dan memberikan suatu arti khusus dalam interaksi antara manusia dan lingkungannya. Sehingga dalam penerapan kebutuhan objek rancangan sebagai wadah dan pertunjukan serta pelestarian seni dan kebudayaan yang lingkupnya regional atau nasional maupun internasional.

Penerapan tema Arsitektur Simbolisme melalui kajian yang ada diharap dapat mengoptimalkan fungsi bangunan, memberikan wadah dan kenyamanan serta membangun ekosistem kesenian dan kebudayaan yang berdampak pada parawisata dan pertumbuhan ekonomi di Kabupaten Bone. Oleh karena itu perlu adanya tinjauan terhadap ketersediaan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya khususnya di Kabupaten Bone. Berdasarkan masalah diatas penulis berasumsi bahwa perancangan Gedung Pusat Kesenian akan menjadi masalah jika tidak segera ditangani. Dari asumsi tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perencanaan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya Di Kabupaten Bone dengan Pendekatan Arsitektur Simbolisme”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang timbul adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah tempat atau wadah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Kabupaten Bone dalam hal pelestarian Seni dan Budaya?
2. Bagaimana mengimplementasikan tema Arsitektur Simbolisme dalam perancangan?
3. Bagaimana hasil rancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya dapat berpengaruh dalam peningkatan parawisata, kesadaran dalam hal kesenian dan kebudayaan serta pertumbuhan ekonomi masyarakat Kabupaten Bone.

I.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan Perencanaan yaitu:

1. Merancang sebuah konsep dan desain Gedung Pusat Kesenian dan Budaya sehingga menjadi bentuk fisik guna melestarikan seni dan budaya terhadap masyarakat Kabupaten Bone. Untuk merancang dan mendesain kawasan Tepian Sungai Sambaliung dengan pendekatan arsitektur Humanis.
2. Penerapan tema Arsitektur simbolisme diharapkan dapat mengekspresikan secara simbolik nilai-nilai lokalitas dalam hal seni dan budaya yang ada di Kabupaten Bone yang diimplementasikan terhadap bangunan rancangan.

3. Diharapkan hasil rancangan yang cukup fisibilitas dan estetis terhadap rancangan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya Kabupaten Bone, dapat mempengaruhi ataupun meningkatkan dari segi aspek peningkatan angka pariwisata serta kesadaran dalam hal kesenian dan kebudayaan.

I.4 Lingkup Perancangan

Dalam perancangan ini penulis akan membuat perancangan yang menjadi solusi hingga 5-10 tahun kedepan, lingkup perancangan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya yang merupakan bangunan massa tunggal yang disesuaikan dengan spesifikasi dan klasifikasi. Titik berat perencanaan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, khususnya penekanan pada arsitektur simbolisme. Sedangkan hal-hal diluar ke-arsitekturan yang mempengaruhi, melatar belakangi, dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi, dipertimbangkan, dan diasumsikan tanpa dibahas secara mendalam.

I.5 Metode Perancangan

Penyusunan dilakukan berdasarkan dari beberapa proses, yaitu:

1. Pengumpulan data
 - Data primer
Diperoleh melalui tinjauan langsung ke lokasi perancangan dan mengamati pola permasalahan berdasarkan pertimbangan fakta.
 - Data sekunder
Diperoleh melalui studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal, *website-blog* dan data – data statistik serta gambar acuan yang berkaitan dengan karya tulis ini.
2. Kajian teoritis dan empiris
Dengan cara mengkaji sumber – sumber literatur secara teoritis dan empiris berdasarkan keterkaitan permasalahan yang akan dipecahkan.
3. Analisa

Dengan cara menganalisa data – data yang diperlukan untuk digunakan sebagai suatu acuan dan pertimbangan dalam mendesain berdasarkan standar yang ada.

4. Konsep

Membuat perencanaan konsep-konsep yaitu : Konsep lokasi, konsep kebutuhan ruang dan besaran ruang, konsep pezoningan/peningkatan, konsep bentuk, konsep utilitas.

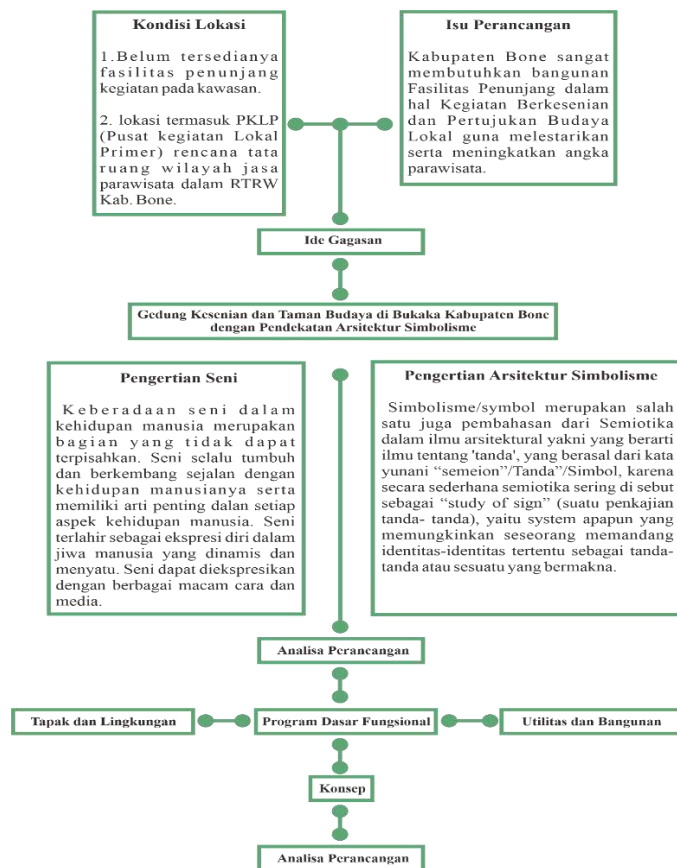
5. Studi Komparasi

Penelitian Komparasi adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui dan atau menguji perbedaan dua kelompok atau lebih.

6. Studi Tematik

Sebuah proses belajar yang disusun tidak berdasarkan mata pelajaran yang terpisah, tetapi berdasarkan sebuah subyek/tema tertentu.

I.6 Kerangka Berfikir



Gambar I.1 Kerangka Berfikir (Penulis, 2020)

I.7 Sistematika Perancangan.

Penyusunan laporan dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan
 Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode perancangan, lingkup pembahasan dan batasan, serta kerangka berpikir.
- Bab II Tinjauan Umum Perancangan
 Di bab ini menguraikan penjelasan tentang perancangan kawasan Tepian Sungai Sambaliung secara umum.
- Bab III Tinjauan Umum Tema
 Menjelaskan teori tentang konsep Arsitektur Humanis dan penerapannya kedalam kawasan serta memberikan contoh studi kasus mengenai tema yang akan disematkan kedalam perancangan.
- Bab IV Analisis Perancangan
 Dalam bab ini dipaparkan analisis mengenai kondisi lingkungan, tata guna lahan, ruang terbuka, tata massa dan penzoningan kawasan, sirkulasi dan aktivitas pendukung.
- Bab V Kesimpulan dan Saran
 Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran

BAB II

TINJAUAN UMUM PERANCANGAN

II.1 Tinjauan Gedung Kesenian

II.1.1 Sejarah Gedung Kesenian Indonesia

Pada mulanya berupa pertunjukan tradisional pada upacara-upacara religius dan upacara-upacara lainnya, seperti pertunjukan wayang di kraton dan tarian-tarian di pura-pura di Bali. Sejalan dengan perkembangan dan peradaban yang lebih maju dan unsur-unsur budaya barat yang ditanamkan bersama dengan masuknya bangsa-bangsa asing ke Indonesia, maka seni pertunjukan mengalami perkembangan pula, sehingga pada saat sekarang cenderung untuk dipertunjukan di atas pentas. Baru pada abad XIX di Jakarta pada zaman Rafles, dibangun gedung pertunjukan yang pertama, yaitu gedung kesenian (City Hall) yang berfungsi sebagai tempat pementasan seni pertunjukan modern, dimana materi, struktur, dan pengolahannya didasarkan pada seni pertunjukan barat, misalnya : seni opera, tari balet.

II.1.2 Fungsi Dan Peranan Bangunan Kesenian

Fungsi Gedung Kesenian ini mempunyai fungsi sebagai wadah yang menyediakan fasilitas pertunjukan berbagai seni dan budaya dengan berbagai macam aliran, menampung kegiatan penjualan, edukasi dan aktivitas seni dan budaya lainnya serta kegiatan-kegiatan penunjang yang ada didalamnya, dimana dapat di katakan sebagai berikut :

- Sebagai tempat pertunjukan untuk mengekspresikan bakat seni.
- Sebagai wadah untuk meningkatkan apresiasi seni.
- Sebagai wadah pendidikan yang bersifat hiburan.
- Sebagai wadah untuk mempertemukan buah pikiran seniman dengan masyarakat sehingga terjadi suatu penilaian dan komunikasi.
- Sebagai wadah untuk menampung seni pertunjukan yang merupakan hasil budaya dari suatu budaya atau masyarakat.

Dalam usaha kebudayaan nasional Indonesia, gedung pertunjukan mempunyai peranan :

- Memelihara kelangsungan hidup kebudayaan seni pertunjukan baik tradisional maupun bukan, sebagai warisan kebudayaan sebelumnya.
- Merangsang dan membangkitkan kreativitas para seniman dan budayawan dalam menghimpun dan mengembangkan nilai-nilai budaya.
- Meningkatkan daya penghayatan budaya di dalam masyarakat luas.
Membantu memupuk kerjasama dibidang kebudayaan dengan bangsa-bangsa lainnya.

II.1.3 Jenis – Jenis Kegiatan Kesenian

Ada beberapa jenis-jenis kegiatan yang membentuk hubungan dalam pola kegiatan Gedung Kesenian, yaitu :

a. Kegiatan Administrasi

Kegiatan yang dilakukan oleh pihak pengelola beserta seluruh stafnya. Kegiatan-kegiatan yang ada direncanakan, diselenggarakan dan dievaluasi oleh kelompok kegiatan ini dan berhubungan langsung dengan masyarakat umum.

b. Kegiatan Pertunjukan Seni

Kegiatan ini melibatkan masyarakat umum yang ingin menikmati pertunjukan seni serta dalam pertunjukan dibawakan oleh beberapa kalangan Seniman daerah yang memiliki banyak karya.

c. Kegiatan Penjualan hasil Produksi Seni

Kegiatan ini melibatkan masyarakat yang membutuhkan alat dan hasil karya seni contohnya alat musik, lukisan, ataupun cinderamata lainnya, dimana penjualan ini dikelola oleh pihak pengelola maupun bekerja sama oleh pihak luar.

d. Kegiatan Penunjang

Kegiatan ini melibatkan masyarakat umum yang ingin menikmati berbagai fasilitas yang ada dalam kegiatan Gedung Kesenian, serta tentunya juga pihak pengelola sebagai pihak yang menyediakan fasilitas. Fasilitas yang disediakan dalam Gedung Pertunjukan Musik antara lain:

- Perpustakaan.

- Ruang Pameran.
- Ruang latihan.
- Ruang Penjualan Souvenir.
- Studio.
- Ruang Pertunjukan.
- Ruang ganti dan tata rias.
- Fasilitas cafe dan jajanan kuliner tradisional.
- Mhusollah.
- Penginapan
- Fasilitas penunjang lainnya.

II.2 Kesenian Kabupaten Bone

Sulawesi Selatan merupakan provinsi yang memiliki beragam kebudayaan dan tradisi, hal ini dipengaruhi oleh masyarakat Sulawesi Selatan yang terdiri dari beberapa etnis diantaranya : Bugis, Makassar, Mandar dan Toraja yang tentunya mendiami wilayah pemukiman tersendiri, sehingga dengan sendirinya menciptakan kebudayaan dan tradisi berbeda, begitu pula dengan kabupaten Bone memiliki beragam budaya dan kesenian salah satunya beberapa jenis seni tari dan alat musik tradisional.

II.2.1 Pengertian Seni Tari

Seni tari merupakan hasil ekspresi jiwa yang diungkapkan melalui gerak anggota tubuh manusia yang sudah diolah secara khusus. Pengolahan gerak tari dilakukan berdasarkan perasaan dan nilai-nilai keindahan dimana dalam gerak tari berbeda dengan gerak keseharian lainnya. Indonesia terkenal dengan keragaman adat, budaya, dan kesenian. Kesenian pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu seni rupa dan seni pertunjukan. Salah satu bentuk seni pertunjukan adalah seni tari. Seni tari Indonesia merupakan gambaran adat dan budaya selain itu seni tari salah satu bentuk pertunjukan yang mewakili ciri khas kebudayaan daerah asal tari tersebut.

II.2.2 Klasifikasi jenis Tari

1. Tari Tradisional

Pengertian tari tradisional menurut Soedarsono yaitu : “Tari tradisional adalah semua tarian yang telah mengalami perjalanan sejarah yang cukup lama yang selalu bertumpu pada pola-pola tradisi yang telah ada (Soedarsono, 1997 : 29).

Dalam buku Tari Tradisional Sulawesi Selatan oleh Munasiah Nadjamuddin, tari tradisional adalah suatu bentuk tari yang mengandung nilai-nilai luhur, bermutu tinggi, yang dibentuk dalam pola-pola gerak tertentu dan terikat, telah berkembang dari masa ke masa dan mengandung pula nilai-nilai filosofis yang dalam, simbolis, religius dan tradisi yang tetap. Keberadaan (Eksistensi).

2. Tari Kontemporer

Tari Kontemporer merupakan jenis tarian yang terpengaruh dampak modernisasi serta bersifat bebas dan tak terikat oleh ketentuan gerak sebagaimana pada tarian tradisional

3. Tari kreasi Baru

Tari Kreasi Baru nontradisi adalah tari kreasi yang garapannya melepaskan diri dari pola-pola tradisi baik dalam hal koreografi , musik, rias, dan busana maupun tata teknik pentasnya. Di kabupaten Bone sendiri sudah banyak seni tari yang terkenal, ada beberapa seni tari yang terkenal, diantaranya sebagai berikut:

4. Tari Bissu Maggiri

Tari Bissu Maggiri merupakan tarian bissu yang biasanya dipertunjukkan ketika upacara adat. Para penarinya bissu (orang yang kebal) yang selalu mempertontokan kesaktian mereka dalam bentuk tarian, selain itu juga Para Bissu diyakini suci karena mereka tidak berdarah, tidak memiliki payudara, tidak mengalami haid. Karena itu mereka dipercaya sebagai mediator antara manusia dengan roh-roh gaib. Dahulu, Bissu ditempatkan pada posisi terhormat. Mereka mengendalikan protokoler kerajaan sebagai penasihat raja beserta keluarganya, merawat pusaka-pusaka kerajaan, dan memimpin ritual-ritual penting di kerajaan.

5. Tari Pajoge Angkong

Pajoge Angkong adalah bahasa Bugis yang terdiri dari dua kata yaitu Pajoge dan Angkong. Pajoge itu sendiri kata dasarnya adalah joge yang mendapat imbuhan berfungsi sebagai awal pa. Imbuhan pa dalam bahasa Bugis berarti pelaku atau subjek yang melakukannya, sedangkan kata joge merupakan kata kerja berarti sere yang dalam bahasa Indonesia menari, jadi kata Pajoge berarti penari atau orang yang menari. Sedangkan kata Angkong adalah calabai atau waria. Jadi Pajoge Angkong adalah tari tradisional dari daerah Bone yang penarinya adalah komunitas waria (laki-laki berpenampilan perempuan).



Gambar II.1 Taria Bissu Maggiri (Google Search, 2020)

6. Tari Alusu Makkunrai

Tari Alusu Makkunrai adalah tari yang menggambarkan tentang kehalusan, kesopanan dan kasih sayang yang merupakan bentuk penghargaan yang berwujud pada keanggunan.

7. Tari Pakanna

Tarian Pakkanna merupakan tarian sakral di mana para penarinya melakukan atraksi menusuk lehernya dan anggota tubuh lainnya dengan menggunakan badik asli khas Bugis bernama Gecong. Tarian ini sekaligus menceritakan bahwa dulu terdapat prajurit wanita pada zaman kerajaan kuno Bugis. Kaum perempuan saat itu turut berperan dan memiliki kekuatan kebal sehingga badik pun enggan memakan kulitnya meski hanya goresan sedikit

II.2.3 Pengertian Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional adalah alat musik khas yang terdapat di daerah-daerah seluruh Indonesia. Jenisnya banyak sekali. Alat musik tradisional menjadi identitas suatu daerah di Indonesia dan semuanya tidak bisa dilupakan begitu saja karena seharusnya justru dilestarikan dengan baik, namun kelangkaan menjadi penyebab kurang diminatinya alat musik tradisional tersebut hanya orang, sanggar atau organisasi tertentu yang memilikinya.

II.2.4 Klasifikasi Jenis Alat Musik

Jenis-jenis alat musik ini dibagi menjadi empat kelompok. Pengelompokan ini berdasarkan pusat sumber bunyi yang menghasilkan suara atau nada. Keempat kelompok dalam jenis-jenis alat musik ini adalah :

1. Alat Musik Tiup, menghasilkan suara sewaktu suatu kolom udara didalamnya digetarkan. Tinggi rendah nada ditentukan oleh frekuensi gelombang yang dihasilkan terkait dengan panjang kolom udara dan bentuk instrumen, sedangkan timbre dipengaruhi oleh bahan dasar, konstruksi instrumen dan cara menghasilkannya.
2. Alat Musik pukul, menghasilkan suara sewaktu dipukul atau ditabuh. Alat musik pukul dibagi menjadi dua yakni bernada dan tidak bernada. Bentuk dan bahan bagian-bagian instrumen serta bentuk rongga getar, jika ada, akan menentukan suara yang dihasilkan instrumen.
3. Alat Musik Petik, menghasilkan suara ketika senar digetarkan melalui dipetik. Tinggi rendah nada dihasilkan dari panjang pendeknya dawai.
4. Alat Musik Gesek, menghasilkan suara ketika dawai digesek. Seperti alat musik petik, tinggi rendah nada tergantung panjang dan pendek dawai.

Berdasarkan beberapa jenis dan klasifikasi alat musik, Berikut beberapa contoh alat musik tradisional khas Bugis :

a. Gendang

Gendang merupakan salah satu alat musik perkusi yang mempunyai dua bentuk dasar, yakni bulat panjang dan bundar mirip seperti rebab. Instrumen dalam musik yang salah satu fungsi utamanya mengatur irama. Instrumen ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu.



Gambar II.2 Gendang Khas Bugis (Google Search, 2020)

b. Suling

Suling bambu terdiri dari tiga jenis, yaitu:

1. Suling Panjang (Suling Lampe) yang memiliki lima lubang nada dan jenis suling ini telah punah.
2. Suling calabai (suling ponco) suling jenis ini sering dipadukan dengan biola, kecapi dan dimainkan bersama penyanyi.
3. Suling dupa Samping (musik bambu) musik bambu masih sangat terpelihara biasanya digunakan pada acara karnaval atau acara penjemputan tamu.



Gambar II.3 Suling Khas Bugis (Google Search, 2020)

II.3 Studi Banding Proyek Sejenis

Kegiatan studi banding dilakukan oleh kelompok kepentingan untuk mengunjungi atau menemui obyek tertentu yang sudah disiapkan dan berlangsung dalam waktu relatif singkat. Intinya adalah untuk membandingkan kondisi obyek studi di tempat lain dengan kondisi yang ada di tempat sendiri. Hasilnya berupa pengumpul data dan informasi sebagai bahan acuan dalam perumusan konsep yang diinginkan.

II.3.1 Gedung kesenian Jakarta



Gambar II.4 Gedung Kesenian Jakarta (Okezone, 2020)

Gedung Kesenian Jakarta merupakan bangunan tua peninggalan bersejarah pemerintah Hindia-Belanda yang hingga kini masih berdiri kokoh di Jakarta Pusat. Gedung ini adalah tempat para seniman dari seluruh Nusantara mempertunjukkan hasil kreasi seninya, seperti drama, teater, film, dan sastra. Bangunan besar berwarna putih ini dibangun pada 1802. Setelah dikeluarkannya Surat Keputusan Gubernur DKI Jakarta No 24/1984, gedung tua ini kemudian dipugar dan dikembalikan fungsinya semula sebagai gedung kesenian bernama resmi Gedung Kesenian Jakarta.

Sebagai sebuah tempat pertunjukan seni, Gedung Kesenian Jakarta memiliki fasilitas yang bagus dan memadai, di antaranya:

- Ruang pertunjukan berukuran dengan kapasitas penonton sekitar 475 orang.

- Peralatan tata cahaya.
- Kamera CCTV di setiap ruangan.
- TV monitor.
- Ruang foyer.
- Electric billboard untuk keperluan publikasi.
- Ruang kamar rias

Gedung kesenian ini juga menerbitkan media publikasi, seperti surat kabar, rekaman audio, dan rekaman video.

II.3.2 Gadung Kesenian Makassar

Awalnya gedung ini merupakan tempat bertemunya bagi perkumpulan dagang yang datang dari Belanda pada masa Kolonial. Tempat ini juga digunakan sebagai tempat menerima tamu-tamu pemerintah Belanda yang saat itu menjajah Indonesia. Societeit de Harmonie atau Gedung Kesenian Sulawesi Selatan adalah salah satu gedung bersejarah di Makassar. Bangunan ini merupakan saksi pertunjukan seni-seni Eropa di tanah Sulawesi, Gedung Kesenian ini dibangun pada tahun 1896, Gedung yang berada di Jalan Riburena ini hadir dengan nuansa arsitektur Eropa abad XIX yang kemudian menjadi saksi bagaimana kehidupan seni dan budaya di kota Makassar. Pada masa pendudukan Jepang (1942 – 1945), tempat ini kemudian dipakai sebagai pertunjukan seni.

Sepeninggal pendudukan Jepang, tidak lantas membuat grup-grup kesenian lokal leluasa untuk menampilkan seni di tempat ini. Gedung kesenian ini dikuasai oleh golongan tertentu yang mempunyai pengaruh di Makassar, Prihatin dengan keadaan seniman kala itu, Gubernur Sulawesi Selatan saat itu, Andi Pangerang Pettarani, memberikan perhatian serius alhasil berhasil mengambil alih gedung ini. Setelah kemerdekaan, gedung ini mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai kantor dan tempat pertunjukan. Namun penggiat seni nampaknya menginginkan gedung ini sepenuhnya untuk pertunjukan seni yang tentunya dengan penambahan sarana pendukung. Gedung ini telah mengalami beberapa kali tahap renovasi tanpa menghilangkan kekhasnya jika dilihat dari

luar. Namun tampilan dalamnya yang sekarang berada dari sebelumnya, sekarang telah dilengkapi ruang pertunjukan lengkap dengan lighting, sound system, serta set panggung.



Gambar II.5 Gedung Kesenian Makassar (Google Search, 2020)

Sebagai sebuah tempat pertunjukan seni, Gedung Kesenian Makassar memiliki fasilitas yang bagus dan memadai, di antaranya:

- Theater
- Theater Arena
- Lobby Receptionist
- Café
- Galeri
- Ruang staff
- Kantor pengelola

II.4 Studi Banding Proyek Sejenis

Tabel II.1 Kesimpulan Studi Banding (Penulis, 2020)

Lokasi/Site	Program Ruang	Bentuk	Kelebihan/Kekurangan
1.Gedung Kesenian Jakarta	- Pengelompokan sesuai fungsi dan sifat ruang - Tiap ruang menggunakan pencahayaan	- Desain lebih menekankan pada fungsi. - Bentuk monoton	Kelebihan : - Jalur keluar masuk kendaraan dibedakan tidak menjadi satu arah - Fasilitas Gedung

	dan penghawaan buatan	- Desain bergaya Arsitektur Imperium Hindia.	Kesenian yang cukup memadai - Sudah di terapkan teknologi, informasi modern pada gedung kesenian Kekurangan : - Tidak terdapat kekurangan pada gedung kesenian jakarta karena gedung tersebut sudah sepenuhnya dikelola oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta dibawah tanggung jawab dinas Pemprov DKI dan berfungsi sebagai gedung pertunjukan.
2. Gedung Kesenian Makassar	- Pengelompokan sesuai fungsi dan sifat ruang - Pemrograman ruang secara horizontal - sirkulasi dua arah pada gedung kesenian	- Dinamis - Desain bergaya Reineisance atau Yunani Baru (Neo Griekse Stijl) - Bentuk asimetris dengan bangunan	Kelebihan : - Jalur keluar masuk kendaraan dibedakan tidak menjadi satu arah - Sudah di terapkan teknologi, informasi modern pada gedung kesenian - Dekorasi interior setelah di revitalisasi menggunakan ornamen tradisional Makassar

		tunggal	Kekurangan : - Kurang nya fasilitas penunjang bagi pengunjung disabilitas dan difabel
--	--	---------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

BAB III

TINJAUAN KHUSUS TEMA

III.1 Tinjauan Khusus Tema

III.1.1 Definisi Arsitektur Simbolisme

Arsitektur Simbolik dapat diartikan sebagai pemakaian symbol untuk mengekspresikan ide secara arsitektural untuk memperlihatkan jati diri suatu karya arsitektur dan sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolik yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur dan langgam. (Ramadani, tanpa tahun)

Menurut P. Gauguin and O Redon, Simbolisme adalah gerakan baru dalam seni. Dalam hal ini seni lukis sebagai reaksi terhadap gerakan naturalisme, dimana gerakan naturalis mengutamakan gerakan yang sewajarnya atau sesuai dengan hal-hal yang nyata. Seseorang tidak usah melukiskan kenyataan secara seksama (naturalis) dan setiap warna, bentuk, maupun garis tetapi dapat menimbulkan berbagai perasaan atau makna simbolis. Sedangkan menurut Charles Sanders Peirce, Simbol merupakan tanda yang hadir karena mempunyai hubungan yang sudah disepakati bersama atau sudah memiliki perjanjian (arbitrary relation) antara penanda dan petanda. Ungkapan simbolik dalam arsitektur erat kaitannya dengan fungsi arsitektur sendiri yang melayani dan memberikan suatu arti khusus dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Ekspresi dalam arsitektur adalah hal mendasar dalam komunikasi, ekspresi berhubungan dengan bentuk arsitektur.

III.1.2 Teori Penggunaan Simbolisme

Penggunaan simbolisme terbagi dua, yaitu:

1. Simbolisme secara langsung

Penggunaan metaphora secara langsung/jelas dipengaruhi oleh sebuah sifat dasar pada objek itu sendiri, sehingga makna yang timbul dari objek tersebut menyerupai artinya. Misalnya tempat penjualan alat musik, dengan bentuk bangunan seperti piano.

2. Simbolisme tidak langsung/tersamar

Suatu bentuk akan memberikan suatu makna yang tersamar pada jenis bangunan tertentu yang merupakan suatu symbol yang timbul memenuhi fungsi bangunan tersebut.

III.1.3 Penggolongan Jenis Simbol

1. Simbol yang tersamar yang menyatakan peran dari bentuk.
2. Simbol sebagai unsur pengenalan.
3. Simbol metafora.

III.1.4 Pengertian Tanda

Pengertian Tanda Sign dalam kamus Webster (1997) memiliki arti sebagai berikut :

1. Sesuatu yang mengindikasikan suatu kenyataan, kualitas dan lain-lain, contoh: warna hitam sebagai tanda atau indikasi perkabungan.
2. Suatu isyarat atau gerak yang menyampaikan informasi, memberikan perintah dan lain-lain, contoh anggukan sebagai tanda setuju.
3. Suatu tanda atau simbol yang telah diterima dan memiliki makna yang khusus, contoh tanda H untuk sen (dalam definisi ini sign sama dengan symbol).
4. Bagian dari linguistik sebagai kata, huruf dan lain-lain yang merupakan simbol dari ide, fungsi dan lain-lain.
5. Berupa papan yang dipajang, plakat dan lain-lain yang memberikan informasi, iklan atau peringatan dan lain-lain.
6. Sesuatu tanda dari jejak seekor binatang, contoh jejak kaki.
7. Beberapa jejak nyata atau indikasi yang nyata, contoh tanda musim semi (ket : pada negara empat musim, musim semi ditandai dengan mulai munculnya bakal bunga dari tanaman-tanaman tertentu yang kemudian menjadi bunga pada musim semi).

III.2 Studi Banding Tema

Pada perancangan ini studi banding dilakukan untuk membandingkan bangunan yang sejenis sehingga tercipta ide yang baru untuk desain bangunan Symbolisme yang menarik.

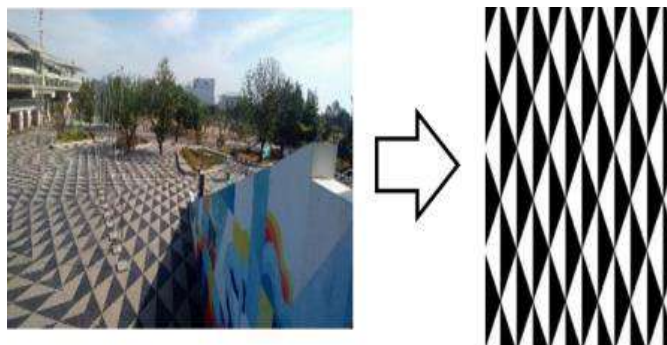
III.2.1 Jakarta International Velodrome

Jakarta International Velodrome adalah sebuah velodrome yang terletak di Rawamangun, Jakarta. Velodrome ini digunakan sebagai salah satu tempat penyelenggaraan cabang balap sepeda trek pada Asian Games 2018. Velodrome memiliki luas 9,5 hektar dan memiliki panjang lintasan 250m yang dirancang oleh Schuermann Architects dengan kapasitas 3.500 kursi penonton untuk perlombaan balap sepeda. Pada tahun 2018, Velodrome menjadi sebuah arena balap sepeda berstandar Internasional sesuai standar dan sertifikasi oleh UCI.



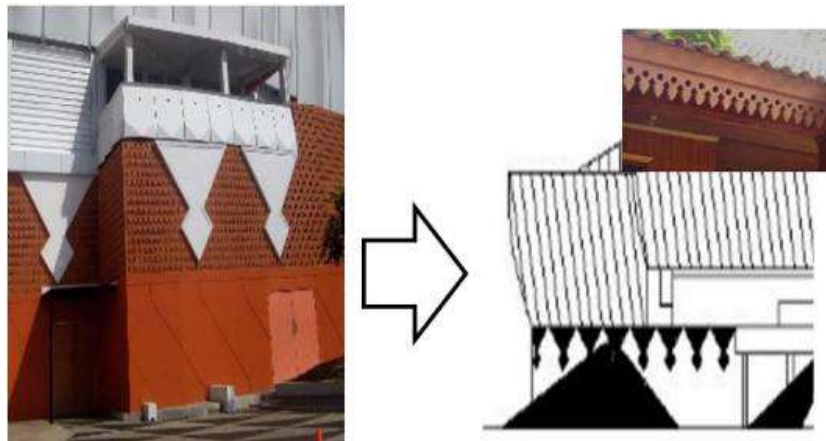
Gambar III.1 Jakarta International Velodrome (Google Search, 2020)

Suasana Jakarta International Velodrome Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019 Pada kawasan Velodrome dikelilingi oleh bangunan olahraga lainnya seperti, lapangan jogging, lapangan baseball, dan lain lain. Velodrome menerapkan prinsip TOD (Transit Oriented Development), karena terdapat stasiun LRT, halte bus Transjakarta dan lainnya. Selain itu kawasan Velodrome terletak tepat di jalan utama yaitu Jalan Pemuda.



Gambar III.2 Elemen Lantai Tapak Velodrome (Google Search, 2020)

Ornamen pada lantai tapak berbentuk segitiga sejajar tegak lurus dan saling bertolak belakang menyerupai belah ketupat mengutip filosofi ketupat menggambarkan wujud prinsip empat arah mata angin yang memiliki keseimbangan.



Gambar III.3 Elemen Dinding pada fasade Velodrome (Google Search, 2020)

Elemen dinding memiliki pola yang teratur dan desain khas budaya Betawi dengan material bata. Bagian fasade ini diduga memiliki simbol khas Betawi apabila dipersepsikan pada sisi kebudayaan. Dalam budaya Betawi corak tersebut merupakan corak wajik. Ornamen segitiga berjajar menyerupai gigi belalang yang mempunyai makna bahwa hidup harus selalu jujur, rajin, ulet dan sabar, karena belalang hanya bisa mematahkan kayu jika dikerjakan secara terus menerus dan biasanya dalam waktu yang lama. Pada sisi pemaknaan maka keuletan dari belalang merupakan gambaran seorang atlet yang harus terus berusaha walaupun sesulit apapun itu. Dalam segi konsep itu merupakan sebuah cita dan prestasi yang harus dimiliki dan pencapaian yang baik bagi setiap atlet yang bertanding pada tempat bangunan tersebut yaitu Jakarta International Velodrome.

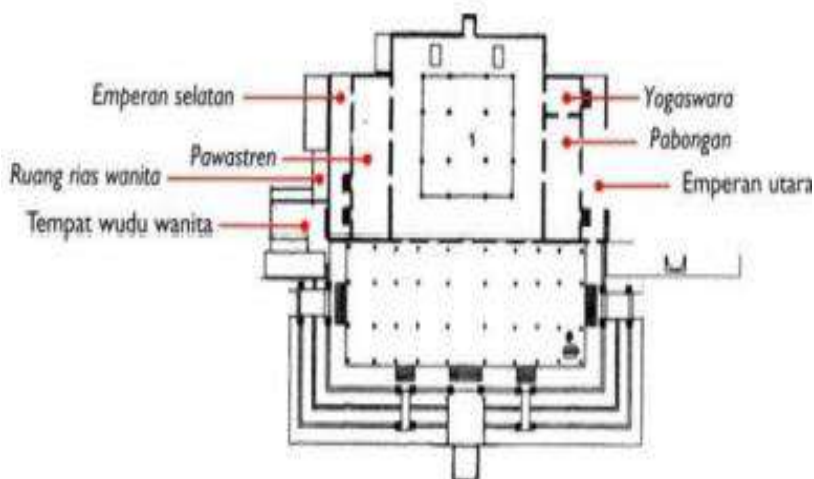
III.2.2 Masjid Agung Surakarta

Bentuk simbolisme dalam arsitektur tradisional Jawa dapat dilihat pada tata susun atau struktur bangunannya. Struktur ruang rumah tradisional Jawa yang paling lengkap terdapat pada istana dan rumah pangeran yang merupakan strata pembesar kerajaan, yaitu menggunakan bentuk joglo.

Sebagai pengaruh dari akulturasi budaya Jawa, Masjid Agung Surakarta menjadi bagian dari arsitektur tradisional Jawa yang memberi manifestasi entitas masjid dengan menampilkan nilai-nilai kearifan lokal Jawa serta pemaknaan pada unsur-unsurnya baik itu pada wujud bentuk (bangunan fisik) maupun pada wujud ruang (spasial; ruang utama dan serambi) masjid.

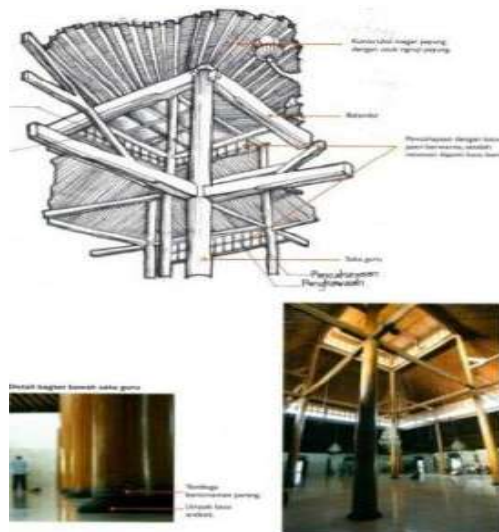
Struktur denah Masjid Agung Surakarta bersifat linier dengan prinsip hierarki dalam pola ruangnya. Ruang shalat utama (dalem) adalah ruang yang tertutup, menandakan ruang yang sakral dan bersifat transenden. Ruang serambi (pendopo) adalah ruang terbuka dan bersifat profan. Tambahan pawestren sebagai ruang khusus shalat Wanita.

Bentuk denah masjid mewakili konsepsi wujud ruang arsitektur Jawa yaitu dalem dan pendopo. Pada dasarnya bentuk denah ruang utama tidak memiliki orientasi kecuali setelah dibentuk ruang kecil yaitu mihrab yang menjadi penanda orientasi ke arah kiblat. Bentuk denah juga dipengaruhi oleh jarak antar keempat soko guru masjid yang menjadi dasar terbentuknya masjid.



Gambar III.4 Denah Masjid Agung Surakarta (Google Search, 2020)

Ruang utama Masjid Agung Surakarta menghadirkan makna spasial yang sangat kuat, yapencapaian kebaikan hidup dunia dan akhirat. Semua termuat sebagai nilainilai religiusitas yang terpancar sebagai penanda ruang yang sakral sekaligus berperan sebagai sense of place dari bangunan masjid secara keseluruhan.



Gambar III.5 Detail Soko Guru Masjid Agung Surakarta (Google Search, 2020)

III.3 Kesimpulan Studi Banding Tema

Berdasarkan uraian teoritis dan contoh-contoh di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel III.1 Kesimpulan Studi Banding (Penulis, 2022)

No	Nama Bangunan	Penerapan
1.	Jakarta International Velodrome	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan simbol yang dilestarikan karena memberikan sebuah konsep budaya dalam penyampaian pesan berbentuk simbolik. 2. Bangunan berstandar Internasional sesuai standar dan sertifikasi. 3. Velodrome menerapkan prinsip TOD (Transit Oriented Development), Karena terdapat stasiun LRT, Halte bus transjakarta dll.
2	Mesjid Agung Surakarta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan filososfi dan simbolik merupakan nilai-nilai budaya dan lokalitas daerah. 2. Representasi unsur-unsur budaya diterapkan pada bentuk dan struktur dan konsepsi wujud ruang bangunan masjid

Dari studi banding yang telah dibahas diatas, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. Tanda mewakili kenyataan atau fakta tertentu sedangkan simbol mewakili sesuatu yang lebih abstrak.
2. Tanda dan simbol adalah alat untuk berkomunikasi, dalam arsitektur tanda dan simbol merupakan sistem yang terintegrasi dalam karya arsitektur itu sendiri, jadi bentuknya bisa merupakan bagian spasial bahkan nama tempat di mana karya arsitektur berada.
3. Keberhasilan tanda dan simbol terbaca oleh pengamat sangat bergantung pada setting sosial, budaya, lingkungan dan waktu yang ada di pikiran pengamatnya.
4. Tanda dan simbol adalah alat untuk berkomunikasi, dalam arsitektur tanda dan simbol merupakan sistem yang terintegrasi dalam karya arsitektur itu sendiri, jadi bentuknya bisa merupakan bagian spasial bahkan nama tempat di mana karya arsitektur berada.
5. Keberhasilan tanda dan simbol terbaca oleh pengamat sangat bergantung pada setting sosial, budaya, lingkungan dan waktu yang ada di pikiran pengamatnya.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

IV.1 Analisis Lokasi Site

IV.1.1 Analisis Lokasi

Kabupaten Bone adalah salah satu kabupaten di pesisir timur Provinsi Sulawesi Selatan yang berjarak 174 km dari Kota Makassar dengan luas 4.559 km². Secara astronomis, Kabupaten Bone terletak pada posisi 04°13'–05°06' Lintang Selatan, serta 119°42' – 120°30' bujur Timur. Berdasarkan posisi geografisnya, Kabupaten Bone memiliki batas-batas wilayah yaitu sebelah utara kabupaten Wajo dan Soppeng, sebelah selatan kabupaten Sinjai dan Gowa, sebelah barat kabupaten Maros, Pangkep, dan Barru Timur - Teluk Bone.



Gambar IV.1 Peta Administratif Kabupaten Bone (Penulis, 2020)

Wilayah Administratif Kabupaten Bone pada tahun 2020 terdiri atas 27 kecamatan dan 372 kelurahan dan desa. Kelurahan/desa yang terbanyak terdapat di Kecamatan Dua Boccoe dengan jumlah 22 kelurahan dan desa, sedangkan kelurahan/desa yang paling sedikit terdapat di kecamatan Tanete Riattang Barat, Tanete Riattang, dan Tanete Riattang Timur dengan jumlah 8 kelurahan. Adapun 27 kecamatan yang tersebar di Kab Bone meliputi Bontocani, Kahu, Kajudara, Salomekko, Tonra, Patimpeng, Libureng, Mare, Sibulue, Cina, Barebbo, Ponre, Lappariaja, Lamuru, Tellu Limpoe, Bengo,

Ulaweng, Palakka, Awangpone, Tellu Siattinge, Amali, Ajangale, Dua Boccoe, Cenrana, Tanete Riattang Barat, Tanete Riattang, Tanete Riattang Timur.

IV.1.2 Lokasi Terpilih



Peta Kecamatan Tanete Riattang

Gambar IV.2 Peta Kecamatan Tanete Riattang (Profil Kab. Bone 2020)

Pemilihan lokasi yang ideal untuk perancangan bangunan Pusat Kesenian dan Budaya di Kabupaten Bone, maka perlu memperhatikan segala aspek yang ada dengan dasar pertimbangan dalam penentuan lokasi juga sarana dan prasarana yang mendukung. Untuk memenuhi pemilihan lokasi yang sesuai dengan peruntukan wilayah, dengan pedoman pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bone yaitu; pusat-pusat kegiatan yang ada di Kabupaten Bone sebagaimana dimaksud dalam pasal 1 ayat (30-36) , terdiri atas: Pusat Kegiatan Lokal (PKL), Pusat Pelayanan Kawasan (PPK) dan Pusat Pelayanan Lingkungan (PPL). Pusat kegiatan Lokal (PKL) sebagaimana dimaksud pada pasal 10 ayat (2) yaitu kawasan perkotaan Watampone yang meliputi Kecamatan Tanete Riattang, Kecamatan Tanete Riattang Barat, dan Kecamatan Tanete Riattang Timur. (Perda Kabupaten Bone No. 2 Tahun 2013 tentang RTRW Tahun 2012-2032).

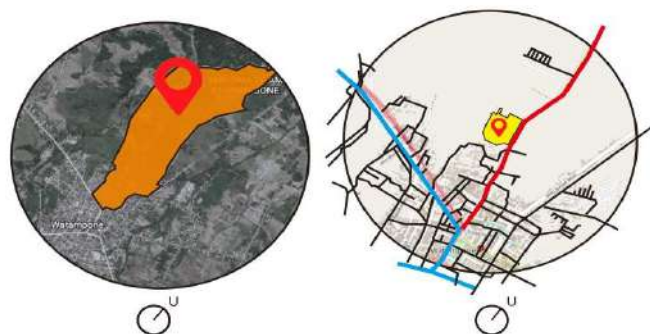
Berdasarkan peruntukan wilayah Kabupaten Bone, dengan pedoman Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) tentang Pusat Kegiatan Lokal (PKL),

maka lokasi yang dipilih sesuai dengan lokasi pengembangan dan perzoningan adalah Kecamatan Tanete Riattang. Lokasi perencanaan Gedung Kesenian dan Taman budaya Kabupaten Bone ini terletak di Jl.Cempalagi, Kelurahan Bukaka, kecamatan Tanete Riattang, kabupaten Bone. Jarak lokasi perencanaan dari pusat Kota Bone ± 2 Km.

Pemilihan lokasi perencanaan yang berada di Jl.Cempalagi, Kelurahan Bukaka, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone, ini sesuai dengan kriteria lokasi perencanaan yaitu mudah di jangkau oleh wisatawan/pengunjung dikarenakan sangat dekat dengan pusat kota Bone. Lokasi tersebut juga dekat dengan objek-objek wisata serta beberapa situs sejarah, sehingga sangat mendukung perkembangan pariwisata Kabupaten Bone.

IV.1.3 Penentuan Lokasi Site

Lokasi perencanaan berada di Jl.Cempalagi, Kelurahan Bukaka, Kecamatan Tanete Riattang yang merupakan lokasi pengembangan dan lokasi yang sangat ideal untuk perencanaan Gedung Kesenian dan Taman Budaya. Lokasi perencanaan yang dipilih merupakan kawasan yang tidak terlalu padat, hanya sebagian perumahan warga disekitaran site. Disekitaran site yang terpilih juga didominasi oleh persawahan, terdapat beberapa cafe/warkop, dan rumah penduduk yang tidak terlalu padat.



Gambar IV.3 Lokasi Site Perencanaan (Penulis, 2020)

Site yang terpilih berada di jalan protokol kota Bone hal ini menjadi keuntungan tersendiri karena didukung dengan jalan yang lebar, kendaraan

yang lancar, dan juga kenyamanan pengguna jalan karena akses jalan yang sangat memadai. Adapun data site terpilih yaitu:

Letak : Jl.Cempalagi, Kelurahan Bukaka, Kecamatan Tanete Riattang.

Luas Lahan : \pm 11 Ha

Kondisi lahan : lahan kosong berupa persawahan

GSB : lebar jalan 7 meter

KDB maks : 60 %

KDH minim : 30 %

KLK : maksimal 4 (empat) lantai dan selebihnya harus berjarak dengan persil tetangga.

➤ Kelebihan Site

- Berada di Jl. Cempalagi yang merupakan jalan protocol Kab. Bone.
- Dekat dengan makam Raja-raja Bone.
- Dekat dengan Masjid Raya Bone.
- Dekat dengan Masjid Tua Al-Mujahidin.
- Dekat dengan Museum Lapawawoi.
- Dekat dengan Lapangan Merdeka Bone.
- Dekat dengan Taman Arung Palakka.
- Jarak lokasi dengan pusat kota \pm 2 Km

IV.1.4 Kondisi Eksisting Tapak

Lokasi tapak tepatnya berada di jalan Jl.Cempalagi, Kelurahan Bukaka, Kecamatan Tanete Riattang, Kondisi tapak merupakan lahan kosong, dan didominasi oleh area persawahan sehingga perluasan lahan dapat dilakukan.



Gambar IV.4 Kondisi Eksisting Tapak (Penulis, 2020)

Pada lokasi perencanaan Gedung Kesenian dan Taman Budaya ini yang terletak di Jl Cempalagi, Kelurahan Bukaka, Kecamatan Tanete Riattang terdapat area-area yang berbatasan langsung dengan tapak, yaitu:

1. Area pemukiman dan Ruko
2. Jl. Protokol Kota Bone
3. Area persawahan

Dari lokasi eksisting tersebut, dapat dilihat potensi dan keadaan tapak yaitu:

- a. Akses ke tapak sangat mudah dan mudah diketahui oleh pengunjung karena terletak di jalan poros.
- b. Jarak dari pusat Kota Bone \pm 2 Km.
- c. terdapat area persawahan yang cukup luas yang dapat dimanfaatkan untuk perluasan lahan ataupun sebagai objek view dari dalam bangunan.
- d. Dekat dengan berbagai objek wisata dan situs sejarah.

IV.2 Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi bangunan dalam suatu tapak yang kemudian faktor-faktor tersebut dievaluasi dampak positif dan negatifnya.

IV.2.1 Klimatologi Site

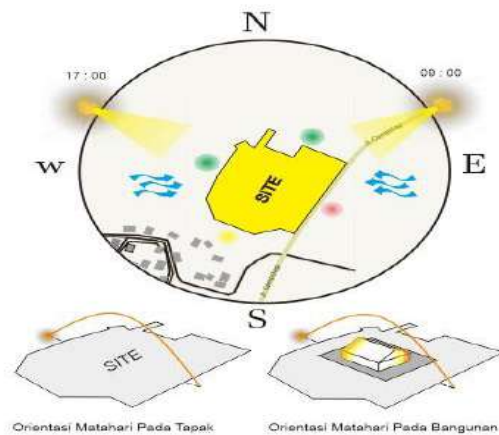
Klimatologi site merupakan analisa alam yang dilakukan terhadap perancangan bangunan maupun tapak. Analisis klimatologi bertujuan untuk mengetahui kondisi iklim terkait tapak dan dapat memanfaatkan potensi alam untuk menampung aktifitas dalam bangunan.

1. Analisis Matahari

Faktor orientasi matahari sangat berpengaruh pada perancangan yang berkaitan dengan kenyamanan pengguna bangunan. Dari analisis matahari yang telah dilakukan, serta mengidentifikasi arah terbit dan terbenamnya matahari terhadap tapak, maka respon terhadap analisis yaitu:

- a. Massa bangunan diusahakan untuk menghindari posisi yang tegak lurus dengan arah matahari agar permukaan bangunan terhindar dari panas matahari langsung.

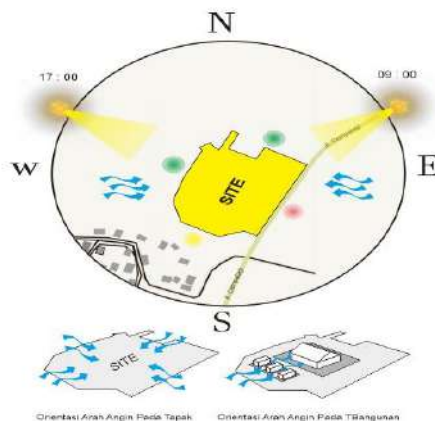
- b. Menghindari orientasi bangunan menghadap barat secara langsung
- c. Untuk memanfaatkan cahaya dari sinar matahari, massa bangunan akan dipisahkan agar cahaya matahari dapat masuk ke dalam sisi bangunan.
- d. Menempatkan bukaan pada setiap sisi bangunan untuk pencahayaan alami
- e. Pada sekeliling bangunan akan diberi pelindung berupa vegetasi atau pohon agar terhindar dari paparan sinar matahari langsung sehingga membuat bangunan menjadi nyaman dan sejuk.



Gambar IV.5 Analisis Matahari (Penulis, 2021)

2. Analisis Angin dan Curah Hujan

Orientasi arah angin terhadap bangunan sangat berpengaruh untuk mengatur sirkulasi udara dalam bangunan ataupun tapak. Selain itu, lokasi tapak terletak didaerah ketinggian yang memiliki curah huajn yang cukup tinggi.



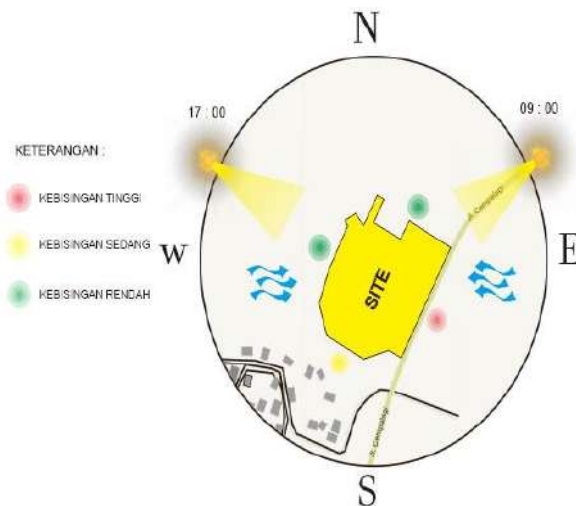
Gambar IV.6 Analisis Angin(penulis, 2021)

Dari orientasi arah angin dan curah hujan yang telah dianalisis, maka respon terhadap rancangan yaitu:

- a. Massa bangunan didesain sebisa mungkin untuk menghindari benturan angin.
- b. Pemisahan massa bangunan sangat efektif dilakukan untuk memaksimalkan penghawaan alami dan memaksimalkan sirkulasi udara didalam bangunan ataupun tapak.
- c. Memaksimalkan bukaan pada sisi bangunan terutama pada orientasi arah angin agar mengurangi penggunaan penghawaan buatan.
- d. Disekeliling tapak akan diberikan vegetasi agar polusi yang terbawa oleh angin tidak langsung masuk kedalam bangunan.

3. Analisis Kebisingan

Analisis kebisingan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi sumber-sumber kebisingan yang ada disekitaran tapak serta untuk mereduksi tingkat kebisingan yang berasal dari luar site dengan tujuan untuk mendapatkan kenyamanan dalam bangunan.



Gambar IV.7 Analisis Kebisingan (Penulis, 2021)

Sumber-sumber sumber kebisingan yang berasal dari luar site yaitu:

- a. Tingkat kebisingan tinggi berasal dari arah timur yaitu pada muka bangunan yang merupakan jalan protokol Cempalagi Kabupaten Bone dikarenakan banyak kendaraan yang berlalulintas.

- b. Tingkat kebisingan sedang berasal dari arah selatan yaitu terdapat pemukiman warga yang cukup padat.
- c. Kebisingan rendah berada pada sisi utara dan barat yang berupa hamparan sawah.

Berdasarkan identifikasi sumber-sumber kebisingan diatas, maka respon terhadap rancangan yaitu:

1. Menambahkan vegetasi pada sumber kebisingan tinggi untuk mengurangi kebisingan.
2. Menggunakan material akustik untuk ruangan yang membutuhkan ketenangan.
3. Penataan jarak massa bangunan menjauhi sumber kebisingan.
4. Memisahkan ruangan untuk kegiatan yang memiliki tingkat kebisingan dengan yang memerlukan ketenangan

IV.2.2 Analisis Vegetasi

Analisis vegetasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebaran dan seberapa banyak jenis tumbuhan yang ada disekitaran site.



Gambar IV.8 Analisis Vegetasi (Penulis, 2021)

Pada kondisi tapak yang didominasi oleh persawahan, vegetasi yang ada pada sekeliling tapak masih tergolong sedikit dikarenakan disekitaran site merupakan area persawahan dan hanya bagian-bagian tertentu yang ditumbuhi oleh pohon seperti di jalan poros dan beberapa halaman pemukiman warga. Untuk mengatasi hal tersebut, akan dilakukan cara berupa memperbanyak jumlah tanaman di sekitaran site.

IV.2.3 Analisis View

Analisis orientasi view ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan arah pandangan yang terbaik, baik dari dalam keluar site dan sebaliknya. Analisis view dilakukan dengan mengambil beberapa titik view ke luar tapak.



Gambar IV.9 Analisis View (Penulis, 2021)

View ke luar tapak yaitu:

- a. View ke arah barat pada titik 1 merupakan gambar kondisi eksisting pada site.
- b. View ke arah timur pada titik 2 merupakan jalan protokol Cempalagi Kabupaten Bone.
- c. View ke arah selatan pada titik 3 merupakan pemukiman warga yang tidak terlalu padat.
- d. View ke arah barat pada titik 4 hamparan persawahan yang dapat difungsikan sebagai perluasan lahan dan sebagai objek view pemandangan.
- e. View ke arah utara pada titik 5 merupakan ruko dan pemukiman warga.

Berdasarkan orientasi view yang telah dilakukan, maka tanggapan terhadap rancangan yaitu:

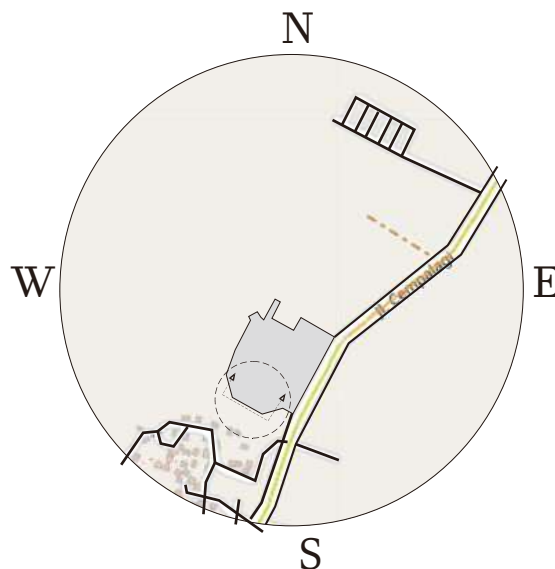
1. Orientasi bangunan akan menghadap ke arah timur yang memiliki view yang sangat baik karena merupakan jalan poros yang banyak dilalui kendaraan serta diperlukan juga pengolahan facade yang menarik dengan mengaplikasikan bahan material pada bangunan sehingga dapat mencerminkan karakteristik Kabupaten Bone.

2. Pada view arah utara dan selatan yang merupakan lahan kosong dan rumah akan di beri pembatas pada pinggir tapak.
3. Pada view arah barat akan dimaksimalkan bukaan karena memiliki pemandangan yang sangat baik.

IV.2.4 Analisis Topografi

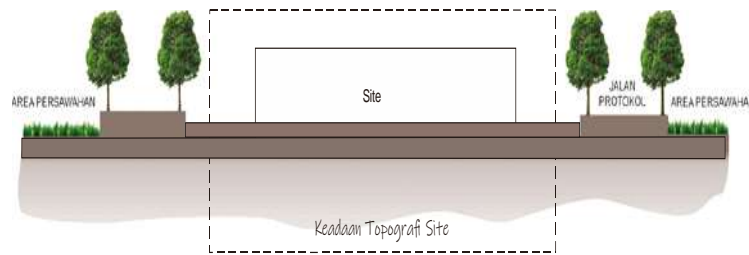
Topografi adalah ketinggian permukaan tanah pada suatu tempat terhadap permukaan laut yang digambarkan dengan garis-garis kontur. Analisis Topografi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data-data topografi pada tapak. Adapun data Topografi tapak, yaitu:

- Terletak antara 4°-5° Lintang Selatan dan 119°-120° Bujur Timur.
- Berada pada ketinggian 357 MDPL.
- Kondisi lahan yang relatif datar.
- Merupakan lahan persawahan.
- Memiliki jenis tanah yang lempung.



Gambar IV.10 Analisis Topografi(penulis, 2021)

Kondisi bentuk site pada sisi barat dan timur mengalami penurunan elevasi, dimana bentuk site tersebut mengikuti bentuk transisi dari area persawahan. Berdasarkan analisis topografi yang telah dilakukan diatas, maka respon terhadap tapak yaitu pada tapak akan dilakukan cut and fill guna meratakan lahan dan menghasilkan bentuk kontur yang diinginkan.



Gambar IV.11 Respon keadaan topografi pada tapak (Penulis ,2021)

IV.2.5 Analisis Aksesibilitas Dan Sirkusi

1. Aksesibilitas

Untuk mencapai Gedung Kesenian dan Taman Budaya dapat dicapai dengan sangat mudah. Hal ini dikarenakan lokasi tapak yang berada di pinggir jalan protokol Cempalagi, Kabupaten Bone. Untuk sarana pencapaian, bisa menggunakan kendaraan umum seperti bus ataupun mobil penumpang dan kendaraan pribadi seperti mobil/motor.



Gambar IV.12 Analisis Aksesibilitas(penulis, 2021)

Berdasarkan analisis aksesibilitas pada tapak yang telah dilakukan, maka respon terhadap rancangan yaitu:

- Untuk akses masuk site dibedakan menjadi 2 yaitu akses masuk dan keluar.
- Menyediakan area parkir disisi terluar bangunan tapak agar tidak mengganggu pengguna jalan utama dan tidak menimbulkan kemacetan.

2. Sirkulasi

Pada perancangan ini, sirkulasi dibedakan menjadi beberapa bagian jalur Sirkulasi pada Gedung Kesenian dan Taman Budaya, sirkulasi dibagi menjadi sirkulasi pengunjung, pengelola dan Seniman serta jalur sirkulasi kendaraan.

a. Sirkulasi Pengunjung

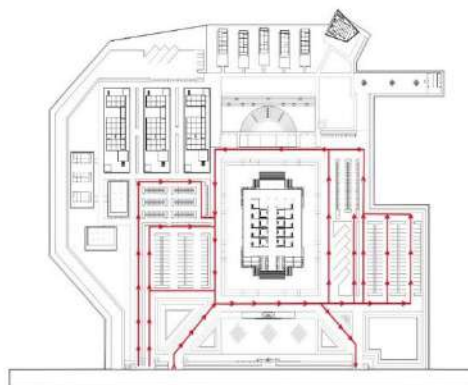


Gambar IV.13 Sirkulasi Pengunjung (Penulis,2021)

Setiap pengunjung diberikan akses utama melalui pintu masuk utama dan setelah itu bisa menuju masing-masing ruang atau bangunan lainnya melalui sirkulasi.

b. Sirkulasi Kendaraan

Jalur kendaraan dibuat terpisah dari pendestrian sejak awal masuk lahan dengan meletakkan sirkulasi parkir dari sisi terjauh lahan.



Gambar IV.14 Sirkulasi Kendaraan (Penulis, 2021)

Sirkulasi pada perancangan ini diciptakan seefisien mungkin dan direncanakan agar seminimal mungkin menghindari kebingungan. Sistem sirkulasi yang digunakan yaitu sirkulasi ruang tidak terkontrol. Sistem ini yaitu dimana para pengunjung diberikan keleluasan dan kebebasan untuk memilih alur pergerakannya namun tetap memperhatikan pola yang telah diatur agar ruang-ruang yang ada menjadi lebih fleksible.

IV.3 Analisis Fungsional

Bangunan merupakan suatu wadah bagi aktifitas-aktifitas didalamnya, yang mana pola aktifitas pelaku dalam satu bangunan berbeda dengan bangunan lainnya sesuai dengan fungsi dari masing-masing bangunan.

IV.3.1 Analisis Pelaku Kegiatan Dikompleks Gedung Kesenian Dan Taman Budaya Kabupaten Bone

Pelaku yang ada di Kompleks Gedung Pusat Kesenian dan Budaya Kabupaten Bone adalah :

1. Pengunjung
 - a. Seniman
 - Melakukan kegiatan seni yang berhubungan dengan sesama seniman yang lain seperti diskusi, sarasehan, berkolaborasi/bekerja sama dengan kegiatan seni lain yang berbeda dengan para seniman lain.
 - Mengobrol dan melihat-lihat sekeliling Kompleks Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 - Melakukan kegiatan seni
 - b. Masyarakat umum Pengunjung Kompleks Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 - Mengunjungi Gedung Kesenian dan Taman Budaya yang memiliki keanekaragaman fasilitas yang mendukung kegiatan kesenian budaya yang ada di Kabupaten Bone, misalnya: museum, perpustakaan budaya, penginapan, toko souvenir, cafe, ruang jajanan kuliner dan ruang terbuka hijau.
 - Turut bergabung dalam komunitas dan menggunakan fasilitas-fasilitas yang bersifat rekreatif dan edukatif yang tersedia di Kompleks Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 - Melihat-lihat dan mengobrol sambil menikmati ruang terbuka hijau di Kompleks Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 - c. Pengelola Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 1. Kepala Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.

- Mengatur keseluruhan dan bertanggung jawab penuh terhadap jalannya dan kelangsungan Gedung Kesenian dan Tman Budaya Kabupaten Bone.
 - Membawahi semua bagian pengelolaan dari staff pengelola umum, publikasi, fasilitas hiburan, servis dan keamanan tiap unit bangunan fasilitas yang ada.
1. Staf Pengelola Umum
 - Mengatur administrasi umum di Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 - Mengatur dan mengawasi manajemen operasional kegiatan di Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.
 2. Staf Keamanan dan Servis
 - Mengadakan kegiatan pemeliharaan dan perawatan
 - Menjaga keamanan lingkungan di sekitar Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone.

IV.3.2 Analisis Pelaku Kegiatan Didalam Gedung Kesenian Dan Taman Budaya Kabupaten Bone

Pelaku yang ada di dalam Gedung Pertunjukan Kesenian adalah:

1. Pengunjung
 - a. Seniman
 - Melakukan kegiatan seni yang berhubungan dengan sesama seniman yang lain seperti diskusi, sarasehan, berkolaborasi/bekerja sama dengan kegiatan seni lain yang berbeda dengan para seniman lain.
 - Mengadakan pertunjukan kesenian yang nantinya menjadi tontonan pengunjung yang datang di Gedung Pertunjukan Kesenian.
 - Merekam karya seni yang sedang dilakukan sebagai dokumentasi.
 - Melihat/membeli barang kerajinan yang di pamerkan pada Gedung Pertunjukan Kesenian, seperti: Pameran Lukisan, pameran kerajinan,dll
 - Melakukan workshop atau seminar mengenai kesenian tradisional yang dikuasai.
 - b. Masyarakat umum :

- Menyaksikan pertunjukkan seni yang dilaksanakan di Gedung Pertunjukan Kesenian seperti: pertunjukan rakyat/teater, seni tari, dan pertunjukan alat musik tradisional.
 - Turut bergabung dalam komunitas dan menggunakan fasilitas-fasilitas yang bersifat rekreatif yang tersedia dalam Gedung Pertunjukan Kesenian.
 - Melakukan kegiatan yang mendukung kesenian seperti: workshop, seminar, dan pelelangan barang kesenian.
 - Melihat-lihat dan membeli barang-barang seni kerajinan yang dipamerkan.
 - Mengikuti pelatihan kesenian pertunjukan rakyat/teater, seperti seni tari dan pertunjukan alat musik tradisional.
- c. Penyelenggara kegiatan (Event Organizer Intern)
- Menyelenggarakan pertunjukkan atau pameran kesenian
 - Mengadakan persiapan publikasi dan pertunjukkan kesenian

2. Pengelola

a. Kepala Gedung Pertunjukan Kesenian

- Mengatur keseluruhan Gedung Pertunjukan Kesenian dan bertanggung jawab penuh terhadap jalannya dan kelangsungan Gedung Pertunjukan Kesenian.
- Membawahi semua bagian pengelolaan dari staf pengelola umum, publikasi, fasilitas hiburan, servis dan keamanan.
- Staf Pengelola Umum
- Mengatur administrasi umum yang ada dalam Gedung Pertunjukan Kesenian.
- Mengatur dan mengawasi manajemen operasional kegiatan di Gedung Pertunjukan Kesenian keseluruhan.

c. Staf Publikasi dan Dokumentasi

- Memberikan informasi adanya pementasan kesenian yang akan diselenggarakan di Gedung Pertunjukan Kesenian.

- Mempersiapkan publikasi pementasan dan pameran kesenian budaya beserta kelengkapan administrasi publikasi.
 - Melakukan dokumentasi pada saat dilakukan suatu pementasan pertunjukan kesenian di Gedung Pertunjukan Kesenian.
- d. Staf Pementasan Gedung Pertunjukan Kesenian
- Mempersiapkan keperluan pertunjukkan pementasan kesenian.
 - Menjalankan kegiatan operasional.
- e. Staf Keamanan dan Servis
- Mengadakan kegiatan pemeliharaan dan perawatan.
 - Menjaga keamanan lingkungan di sekitar Gedung Pertunjukan Kesenian.
- f. Staf Pelatihan Kegiatan kesenian
- Melatih masyarakat yang mempunyai keinginan untuk mempelajari suatu karya seni, seperti melatih menari, melatih bermain alat musik tradisional, melatih teater dan dll.

IV.3.3 Analisis Kebutuhan Ruang Dan Aktifitas Pelaku

Di Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone, memiliki kebutuhan ruang yang akan dibutuhkan. Berikut akan disajikan tabel mengenai kebutuhan ruang yang dibutuhkan yaitu:

Tabel IV.1 Analisis Kebutuhan Ruang (Penulis, 2021)

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat
Pengunjung	Datang	<ul style="list-style-type: none"> • Drop off • Pintu masuk • Lobby 	Publik
	Memarkir kendaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir 	Publik
	Berbelanja produk kerajinan dan souvenir/jajanan	<ul style="list-style-type: none"> • Retail kerajinan • Retail souvenir 	Publik

		<ul style="list-style-type: none"> • Retail jajanan/oleh-oleh 	
	Berjalan-jalan/rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pedestrian/taman 	Publik
	Melihat pameran, menitip barang dan berkeliling	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang display/galery 	Publik
	Melihat proses kesenian	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Workshop/lego-lego 	Publik
	Menginap	<ul style="list-style-type: none"> • Guest House 	Publik
	Membaca buku	<ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan 	Publik
	Mengunjungi Rumah Adat Bola Soba	<ul style="list-style-type: none"> • Rumah Adat Bola Soba 	Publik
	Makan	<ul style="list-style-type: none"> • Cafe/food court 	Publik
	Sholat	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola 	Publik
	Metabolisme	<ul style="list-style-type: none"> • Lavatory 	Publik
Seniman	Datang	<ul style="list-style-type: none"> • Drop off Service • Pintu masuk 	Publik
	Memarkir kendaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir 	Publik
	Berdikusi Kesenian	<ul style="list-style-type: none"> • Sanggar Seni 	Semi Privat

	Menata tempat	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Workshop /Lego-lego 	Publik	
	Mempersiapkan alat dan bahan			
	Membuat hasil produk kesenian			
	Melayani/mengedukasi pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Sanggar Seni 	Semi Privat	
	Pentas Seni			
	Latihan			
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Auditorium 	Publik		
Sholat			<ul style="list-style-type: none"> • Mushola 	Publik
Metabolisme				
Pengusaha swasta atau penyewa retail	Datang	<ul style="list-style-type: none"> • Drop off Service • Pintu masuk 	Publik	
	Memarkir kendaraan			<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir
	Mempersiapkan tempat/Retail	<ul style="list-style-type: none"> • Retail kerajinan • Retail jajanan kuliner/oleh-oleh 	Publik	
Menjual produk-produk kerajinan dan souvenir/jajanan				

	Menyiapkan pesanan pengunjung Melayani pengunjung Istirahat		
	Sholat	• Mushola	Publik
	Metabolisme	• Lavatory	Publik
Pengelola	Datang	• Drop off • Pintu masuk	Publik
	Memarkir kendaraan	• Area parkir	Publik
	Bekerja	• Ruang pengelola	Private
	Menerima tamu	• Ruang tamu	Semi Private
	Rapat	• Ruang rapat	Semi Private
	Menyimpan barang	• Gudang	Private
	Istirahat	• Lounge	Private
	Makan dan minum	• Pantry	Private
	Sholat	• Mushola	Publik
	Metabolisme	• Lavatory	Private
Service	Pelayanan keamanan	• Ruang satpam • Ruang CCTV	Private
	Pelayanan kebersihan	• Janitor • Ruang cleaning service	Private

	Pemeliharaan pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang MEE • Ruang kontrol • Ruang pompa 	Private
--	------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

Berdasarkan kelompok aktifitas yang dilakukan, sistem kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Aktifitas utama

Merupakan kegiatan utama pada Gedung Pusat Kesenian dan Budaya Kabupaten Bone, termasuk didalamnya kegiatan proses kesenian, kegiatan jual beli suatu produk kesenian ataupun souvenir/jajanan dan atraksi kegiatan.

2. Aktifitas penunjang

Merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan utama yaitu; workshop, rekreasi, pameran, pengelolaan dan administrasi.

3. Aktifitas pelayanan

Merupakan kelompok aktifitas yang terdiri dari kegiatan servis dan peribadatan.

IV.3.4 Analisis Perkiraan Jumlah Pengunjung

Data pengunjung pada Gedung Kesenian dan Taman Budaya Kabupaten Bone dianalisis berdasarkan pendekatan terhadap jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bone.

Tabel IV.2 Grafik Jumlah Kunjungan Kabupaten Bone (2010 - 2016)

Tahun	Kunjungan Wisatawan (Orang)
2010	377.417
2011	126.753
2012	103.724
2013	91.121
2014	121.393
2015	111.082
2016	123.500

Berdasarkan pada tabel, dapat dilihat perkembangan jumlah kunjungan wisatawan selama tujuh tahun terakhir yaitu tahun mulai tahun 2010-2017. Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa perkembangan jumlah kunjungan wisatawan mengalami fluktuatif. Naik turunnya jumlah kunjungan wisatawan tiap tahunnya menunjukkan bahwa kunjungan wisatawan sulit untuk di prediksi, dan juga obyek wisata mempengaruhi minat orang untuk berkunjung.

Data tersebut menunjukkan grafik pertumbuhan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bone dari tahun 2010-2017. Proyeksi pertumbuhan rata-rata kunjungan wisatawan pertahun yaitu:

$$\left(\frac{\text{nilai akhir}}{\text{nilai awal}} \right)^{\frac{1}{t}} - 1 \times 100\%$$

Ket: nilai akhir = jumlah wisatawan pada tahun 2010
 Nilai awal = jumlah wisatawan pada tahun 2017
 t = jumlah tahun

$$\begin{aligned} \text{Jadi,} &= \left(\left(\frac{377.417}{127.800} \right)^{\frac{1}{5}} - 1 \right) \times 100\% \\ &= \left((2,953)^{\frac{1}{5}} - 1 \right) \times 100\% \\ &= (1,953 - 1) \times 100\% \\ &= (1,953 - 1) \times 100\% \\ &= 95,3\% \end{aligned}$$

Jadi, proyeksi pertumbuhan rata-rata kunjungan wisatawan pada tahun 2014-2019 sebesar 95,3%.

Maka kemungkinan jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2031 (proyeksi 12 tahun kedepan) adalah:

$$P_n = P_o (1 + r)^n$$

Keterangan: P_n = jumlah wisatawan pada tahun n (ditanyakan)
 P_o = jumlah wisatawan pada tahun o (diketahui)
 n = jumlah proyeksi tahun
 r = tingkat pertumbuhan penduduk pertahun (%)

jadi:

$$P_n = P_o (1 + r)^n$$

$$P_{2031} = P_{2019} (1 + r)^{12}$$

$$P_{2031} = 377.417 (1 + 95,3\%)^{12}$$

$$P_{2031} = 377.417 (1 + 0,953)^{12}$$

$$P_{2031} = 377.417 (1 + 0,953)^{12}$$

$$P_{2031} = 377.417 (1,953)^{12}$$

$$P_{2031} = 377.417 (23,4)$$

$$P_{2031} = 8.831.557$$

Jadi, proyeksi jumlah wisatawan untuk tahun 2031, dengan tingkat pertumbuhan wisatawan 95.3% pertahun adalah 8.831.557.

Untuk mendapatkan jumlah pengunjung perhari, maka digunakan data kunjungan wisatawan tahun terakhir, dimana jumlah pengunjung wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara pada tahun 2010 yaitu 377.417 pengunjung.

Jadi, jumlah pengunjung perhari = $\frac{377.417}{365} = 1034$ Pengunjung/hari.

Diasumsikan bahwa jumlah pengunjung wisatawan yang akan berkunjung ke Pusat Kesenian dan Budaya adalah 15% dari total wisatawan yang berkunjung perharinya ke Kabupaten Bone.

Jadi $15\% \times 1034 = 150$ pengunjung/hari.

Angka tersebut didapat dengan pertimbangan lokasi perancangannya yang sangat strategis, dekat dengan pusat kota, dekat dengan beberapa objek wisata terkenal, dan lokasinya berada dijalan protokol Kabupaten Bone sehingga wisatawan yang berkunjung akan menyempatkan waktu untuk berkunjung itupun belum termasuk jika ada event atau pagelaran seni yang diadakan di tempat Gedung Pusat Kesenian dan Budaya, analisa tersebut hanya perhitungan jumlah wisatawan yg berkunjung. Selain itu belum tersedianya Gedung Pusat Kesenian dan Budaya di Kabupaten Bone.

IV.3.5 Analisis Besaran Ruang

Untuk memperoleh masing-masing besaran ruang yang dibutuhkan, study besaran ruang harus lebih rinci dan dianalisa berdasarkan standar dan asumsi. Dalam menghitung besaran ruang, perlu juga diperhatikan sirkulasi (flow). Standar sirkulasi atau Flaw Area yang digunakan yaitu sebagai berikut:

- 5% - 10% : Standar minimum sirkulasi
- 20% : Standar kebutuhan keleluasan sirkulasi
- 30% : Tuntutan kenyamanan fisik
- 40% : Tuntutan kenyamanan Psikologis
- 50% : Tuntutan spesifik kegiatan
- 70 – 100% : Terkait dengan banyak kegiatan

Tabel IV.3 Analisis Besaran Ruang (Penulis, 2021)

Kelompok Ruang Utama				
Nama Ruang	Standard	Unit	Perhitungan	Luas
Entrance, Lobby, Hall	1.5m ² /org (NAD)	1	30% dari total jumlah pengunjung = 30% x 150 = 45 = 45 x 1.5m ² = <u>67,5 m²</u> Luas + sirkulasi 30% = 67,5 m²	67,5 m²
Ruang Pameran/Gallery Display	3-5 m ² / karya (NDA)	1	Asumsi 20 karya = 20 x 5m ² = <u>100 m²</u> Luas + sirkulasi 50% = 150 m²	150 m²
Loket	1.5m ² /org (NAD)	3	6 orang 6 x 1.5 = 9 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = 13,5 m²	40,5 m²
Auditorium	1.5m ² /org (NAD)	1	150 pengunjung 150 x 1.5 = 225 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = 275 m²	275 m²

Ruang Latihan	1.5m ² /org (NAD)	1	30 orang 30 x 1.5 = 45 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = <u>70 m²</u>	70 m²
Ruang Tata Rias	1.5m ² /org (NAD)	1	20 orang 20 x 1.5 = 30 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = <u>45 m²</u>	45 m²
Back Stage	1.5m ² /org (NAD)	1	10 orang 10 x 1.5 = 15 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = <u>20 m²</u>	40 m²
Ruang Kontrol	1.5m ² /org (NAD)	1	5 orang 5 x 1.5 = 7.5 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = <u>12 m²</u>	12 m²
Pantry	1.5m ² /org (NAD)	2	15 orang 10 x 1.5 = 20 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = <u>35 m²</u>	65 m²
Ruang Penyelenggara	1.5m ² /org (NAD)	1	20 orang 20 x 1.5 = 30 m ² Luas total + Sirkulasi 50% = <u>45 m²</u>	45 m²
Luas Total				770 m²
Kelompok Ruang Pendukung				
Nama Ruang	Standard	Unit	Perhitungan	Luas
Retail	1.5m ² /org (NAD)	20	5 penjual, 10 pembeli = 8 x 1.8m ² = <u>12 m²</u> 4 rak pajangan = 4 x (2,5 x 1m ²) = <u>10 m²</u> 1 meja kasir 0,8 x 1,5 m ² = <u>1,2 m²</u> Gudang = <u>6 m²</u> Luas = 12 + 10 + 1,2 + 6 = <u>29,2 m²</u> Luas + sirkulasi 30% = <u>38 m²</u>	760 m²
Cafeteria/ Food Court	120 orang	1	Area makan 1,25 x 1,57 = 2 m ² (DA) = 120 x 2m ² = <u>240 m²</u> Dapur : 15% x 240 = <u>36 m²</u>	365 m²

			<p>1 meja kasir $0,8 \times 1,5 \text{ m}^2 = \underline{1,2 \text{ m}^2}$ Luas = $240 + 36 + 1,2 = \underline{277,2 \text{ m}^2}$ Luas + sirkulasi 30% = <u>365 m²</u></p>	
Mushola	ASS	1	<p>Kapasitas 30 orang Area sholat = $1,08 \text{ m}^2/\text{org}$ (DA) $= 1,08 \times 30 = \underline{32,4 \text{ m}^2}$ Tempat wudhu: $= 30\% \times 32,4 = \underline{9,72 \text{ m}^2}$ Luas = <u>42,12</u> Luas + sirkulasi 20% $= 50,54 = \underline{50,5 \text{ m}^2}$</p>	50,5 m²
R. Workshop	5m ² / pengrajin 1,5 m ² / org (ASS)	1	<p>5 pengrajin, 10 pengunjung $5 \times 5 \text{ m}^2 = \underline{25 \text{ m}^2}$ $10 \times 1,5 \text{ m}^2 = \underline{15 \text{ m}^2}$ 1 Meja Pajang $0,8 \times 3 = 2,5 \text{ m}^2$ Gudang 6 m² Luas = $25 + 5 + 2,5 + 6 = \underline{38,5 \text{ m}^2}$ Luas + sirkulasi 50% = <u>57,75 m²</u></p>	288 m²
Sanggar Seni	1.5m ² /org (NAD)	1	<p>10 orang $10 \times 1.5 = 15 \text{ m}^2$ Luas total + Sirkulasi 50% = <u>22,5 m²</u></p>	22,5 m²
Perpustakaan	1.5m ² /org (NAD)	1	<p>10 orang $10 \times 1.5 = 15 \text{ m}^2$ Luas total + Sirkulasi 50% = <u>22,5 m²</u></p>	<u>22,5 m²</u>
Rumah Adat Bola Soba	1.5m ² /org (NAD)	3	<p>100 orang $100 \times 1.5 = 150 \text{ m}^2$ Luas total + Sirkulasi 50% = <u>225 m²</u></p>	<u>675 m²</u>
Guest House	1.5m ² /org (NAD)	3	<p>5 orang $5 \times 1.5 = 7,5 \text{ m}^2$ Luas total + Sirkulasi 50% = <u>11,25 m²</u></p>	<u>33,75 m²</u>
Ruang Pamer Outdour/ Plaza	3-5 m ² / karya (NDA)	1	<p>Asumsi 20 karya $= 20 \times 5 \text{ m}^2 = \underline{100 \text{ m}^2}$ Luas + sirkulasi 50% = <u>150 m²</u></p>	150 m²

Taman Tradisional	1.5m ² /org (NAD)	1	150 orang 150 x 1,5 = <u>225 m²</u> Luas + sirkulasi 50% = 337,5 m²	337,5 m²
Luas Total				2.704 m²
Kelompok Ruang Pengelola				
Nama Ruang	Standard	Unit	Perhitungan	Luas
R. Pimpinan	ASS	1	1 orang pimpinan Meja kursi = <u>2,26 m²</u> 2 kursi tamu = 2x0,5 = <u>1 m²</u> Rak arsip 1,2x2m ² = <u>2,4 m²</u> Luas = <u>5,66 m²</u> Luas + sirkulasi 50% = 8,49 = 9 m²	9 m²
Ruang Tamu	ASS	1	Kapasitas 4 orang Sofa 0,85 x 0,7 = 0,595 m ² = 4 x 0,595 = <u>2,38 m²</u> Meja tamu 0,8x1,2 = <u>0,96 m²</u> Luas = <u>3,34</u> Luas + sirkulasi 50% = 5m²	5 m²
Ruang Staf	ASS	1	Kapasitas 30 Staf Meja kursi = 2,3 m ² = 30 x 2,3 = <u>70 m²</u> Rak arsip = 1,2 m ² = 4 x 1,2 = <u>4,8 m²</u> Luas = <u>74,8 m²</u> Luas + sirkulasi 30% = 97 m²	97 m²
Ruang Rapat	ASS	1	Kapasitas 15 orang Meja kursi = 1,9 m ² (DA) = 1,9 x 15 = <u>28,5 m²</u> Luas + sirkulasi 50% = 42,75 = 43 m²	43 m²
Gudang prabot dan peralatan	ASS	1	40 m ²	45 m²
Pos Jaga	2 m ² /org (ASS)	1	Kapasitas 10 orang = <u>30 m²</u>	30 m²
Luas Total				229 m²
Kelompok Ruang Service				
Nama Ruang	Standard	Unit	Perhitungan	Luas
Lavatory	ASS	4	Diasumsikan 10 % dari jumlah pengunjung = 150 x 10% = 15 orang Kapasitas 13 orang/unit	160 m²

			$4 \text{ km/wc pria} + \text{wastafel} = 14 \text{ m}^2$ $4 \text{ urinoir pria} = 4,8 \text{ m}^2$ $4 \text{ km/wc wanita} + \text{wastafel} = 14 \text{ m}^2$ $\text{Luas} = 32,8 \text{ m}^2$ $\text{Luas} + \text{sirkulasi } 20\% = 40 \text{ m}^2$	
R. Janitor	ASS	1		4 m²
R. Genset	SR	1		12 m²
R. Pompa	SR	1		9 m²
R. Kontrol	SR	1		12 m²
R. MEE	SR	1		9 m²
R. Cleaning service		4		28 m²
Luas Total				235 m²
Kelompok Ruang Parkir				
Nama Ruang	Standard	Unit	Perhitungan	Luas
Parkir Mobil	2,5x5=12.5m ² /mobil (NAD)		Pengunjung maks 500 orang. Diasumsikan pengguna roda empat 50% dari jumlah pengunjung = 250 orang. Diasumsikan 1 mobil = 4 orang. Jadi: 250 / 4 = 65 mobil 65 x 12.5m ² = 800 m²	800 m²
Parkir Motor	1 x 2 = 2m ² /motor (NAD)		Pengunjung maks 500 orang. Diasumsikan pengguna sepeda motor 30 % dari jumlah pengunjung = 195 orang. Diasumsikan 1 motor = 2 orang. Jadi: 195 / 2 = 97,5 motor. 97,5 x 2 = 195 m²	160 m²
Parkir Bus	12,5 x 2,5 =31,25m ² /bus (NAD)		Pengunjung perhari maks 500 rang. Untuk bus diasumsikan 10 % dari jumlah pengunjung = 50 orang. Diasumsikan 1 bus = 15 orang. Jadi: 50 / 15 = 3 bus 3 x 31,25 m ² = 125 m²	125 m²
Luas total parkir + sirkulasi 100%				1.100 m²

Rekapitulasi besaran ruang:

Kelompok Ruang Utama : 770 m²

Kelompok Ruang Pendukung	: 2.704 m ²
Kelompok Ruang Pengelola	: 229 m ²
Kelompok Ruang Service	: 235 m ²
Kelompok Parkir	: 1.100 m ²

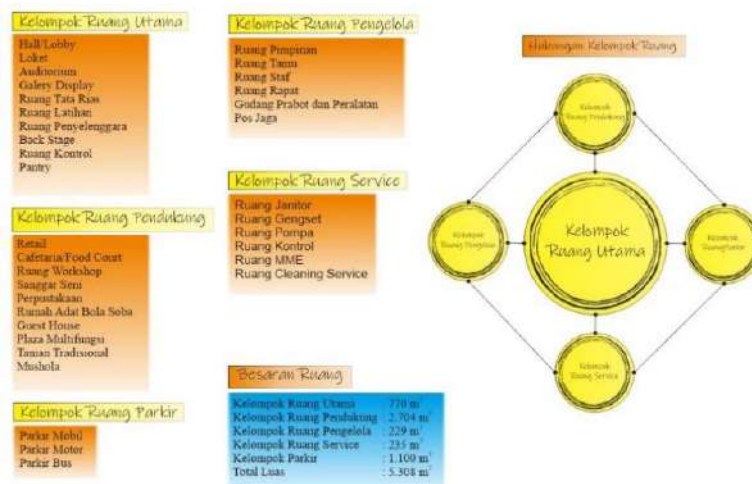
Total : **5.038 m²**

Keterangan Sumber:

- NAD : Neufert Architect Data
- T.S.S : Time Saver Standart For Building
- SR : Standar Ruang
- ASS : Asumsi & Pengamatan

IV.3.6 Analisis Hubungan Antar Ruang

Konsep kelompok dan hubungan antar ruang ini bertujuan untuk menentukan tata ruang dalam pada perancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya..

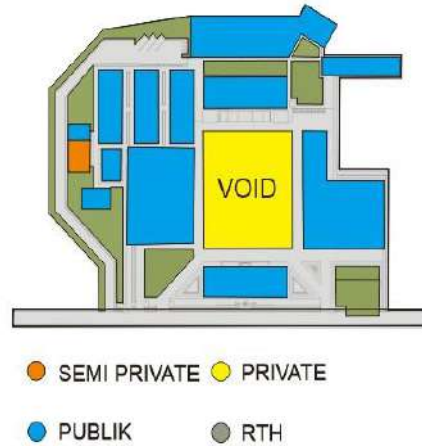


Gambar IV.15 Analisis Hubungan Antar Ruang (Penulis,2021)

IV.3.7 Analisis Zonasi Tapak

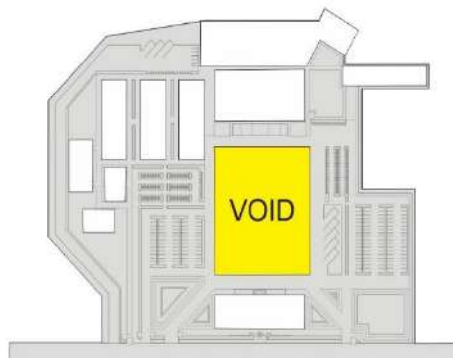
Analisis zonasi berfungsi untuk menentukan zonasi pada tapak yang membutuhkan tingkat privasi tinggi, sedang, atau rendah sesuai dengan kebutuhan. Pembagian zona pada tapak terbagi menjadi tiga zona yaitu zona private, zona semi private, dan zona publik semua massa bangunan dapat

dilihat dan tercapai dengan mudah namun tetap menjaga privasi dan hubungan antar bangunan.



Gambar IV.16 Zoning Plan(Penulis,2021)

Pada pola tata massa site, bangunan utama berada ditengah yang menjadi pusat ruang dari massa bangunan lainnya, menggunakan pola radial konsentris yang memusat diambil dari kosmologi Rumah Bugis dimana *possibola* merupakan pusat rumah.



Gambar IV.17 Konsep Gubahan Massa pada Site (Penulis, 2022)

IV.3.8 Analisis Bentuk Dan Kesesuaian Tema

Pada perancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya ini, penggunaan Pendekatan Arsitektur Simbolisme, bentuk arsitektur merupakan perpaduan antara masa dan ruang. Untuk menciptakan suatu kawasan yang berkonsep arsitektur simbolisme, maka harus memperhatikan elemen-elemen penunjang konsep baik bentuk bangunan, elemen ruang dalam maupun elemen ruang luar.

Bentuk dan ruang kawasan menggunakan konsep arsitektur simbolisme, bisa didapatkan lambang khas Kabupaten Bone, filosofi daerah dan budaya-budaya yang dimiliki dari daerah Kabupaten Bone, yaitu:

1. Bola Soba (Rumah Persahabatan)

Bola Soba (rumah persahabatan) yang menjadi salah satu ikon Kabupaten Bone memiliki perjalanan sejarah yang panjang seiring eksistensi Bone di masa kerajaan. Arsitektur Rumah Bugis adalah refleksi kebudayaan bugis. Bentuk rumah dan strukturnya mencerminkan pandangan orang bugis terhadap tata ruang jagad raya (makrokosmos) dan kehidupan manusia. Dalam pandangan kosmologis bugis, rumah adalah mikrokosmos yang merupakan replika dari makrokosmos yang terdiri dari tiga susun yaitu, Boting-langi (Dunia Atas), Ale Kawa (Dunia Tengah), dan Buri Liung (Dunia Bawah). Sebuah rumah akan dikatakan rumah sempurna jika berbentuk segiempat, yang berarti memiliki empat kesempurnaan. Implikasi terhadap bangunan perencanaan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya ada pada bentuk dasar ataupun prinsip-prinsip Bola soba (rumah persahabatan).

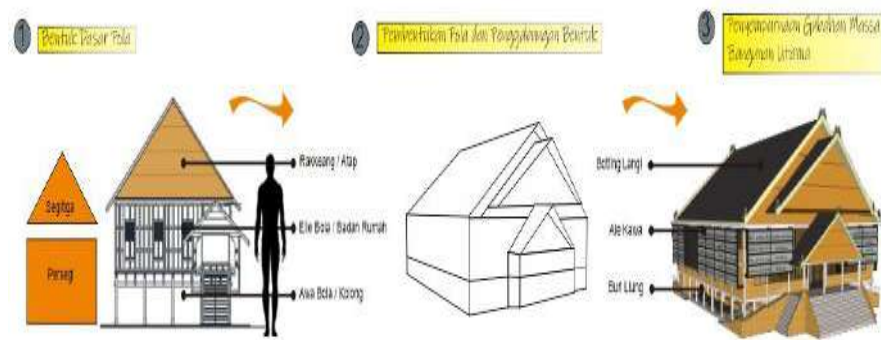
2. Songko Recca

Songkok Recca merupakan jenis songkok yang terbuat dari serat pelepah daun lontar dengan cara dipukul-pukul dimana pelepah daun lontar tersebut hingga yang tersisa hanya seratnya. Pemberian nama songkok recca ini karena bahan utamanya yang hendak di anyam sebelumnya telah dipukul-pukul dimana dalam bahasa bugis (Buginese) berarti “direcca-recca”. Implikasi songko recca terhadap bangunan ada pada main gate atau pintu gerbang bangunan Gedung Pusat kesenian dan Budaya sebagai simbol daerah.

3. Lontara Bugis

Hampir semua kerajaan bugis dan seluruh daerah bawahannya hingga ketika paling bawah memiliki kronik sendiri. Mulai dari kerajaan paling besar dan berkuasa sampai dengan kerajaan paling terkecil akan tetap hanya sedikit dari kronik yang memandang seluruh wilayah di sekitarnya sebagai suatu kesatuan. Naskah itu yang dibuat baik orang makassar maupun orang bugis

yang disebut lontara oleh orang bugis berisi catatan rinci mengenai silsilah keluarga bangsawan, wilayah kerajaan, catatan harian, serta berbagai macam informasi lain seperti daftar kerajaan-kerajaan atau daerah-daerah bawahan, naskah perjanjian dan jalinan kerjasama antar kerajaan dan semuanya disimpan dalam istana atau rumah para bangsawan. Implikasi lontara bugis terhadap bangunan ada pada fasad bangunan sehingga dinilai oleh orang lain dari dapat menunjukkan karakter, kesan, serta estetika yang mencerminkan khas kabupaten Bone.



Gambar IV.18 Skema Penerapan Arsitektur Simbolisme (Penulis,2021)

Konsep bentuk pada perancangan bangunan ini menggunakan Tema Arsitektur Simbolisme, dimana nilai-nilai ataupun ciri khas kabupaten Bone di implementasikan ke bangunan maupun diluar bangunan itu sendiri. Bentuk yang dihasilkan akan di olah sedemikian mungkin untuk mendapatkan bentuk arsitektur yang di inginkan. Dari bentuk arsitektur yang dihasilkan tersebut, akan tetap menampilkan karakteristik budaya dan seni sesuai dengan pendekatan Arsitektur Simbolisme. Sedangkan peletakan massa bangunan kedalam site orientasi bangunan disesuaikan dengan keadaan site.

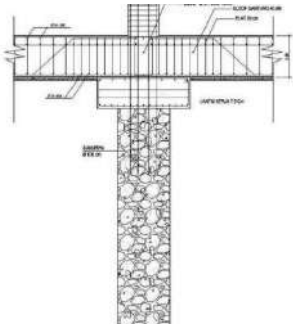
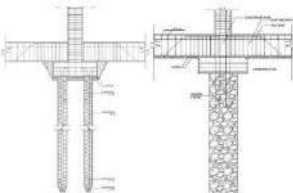
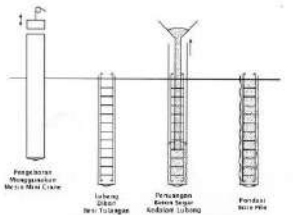
IV.4 Analisis Sistem Struktur Bangunan

Dalam menciptakan sebuah bentuk diperlukan adanya suatu system struktur sehingga bentuk yang di rancang dapat terealisasi. Selain itu, struktur yang baik dapat menciptakan rasa aman dan nyaman bagi penggunanya. Secara umum, system struktur terbagi atas 3 bagian, yaitu:

1. Sub strukture

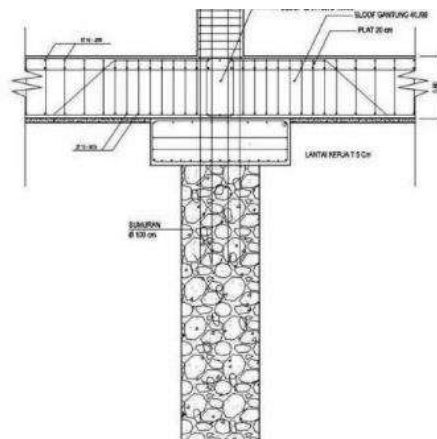
Sub strukture merupakan sistem struktur penopang bangunan yang berfungsi untuk menyalurkan beban yang diatasnya dan menyalurkannya ke tanah. Adapun alternatif sub struktur yang akan digunakan yaitu:

Tabel IV.4 Alternatif Sub Struktur (Penulis, 2021)

Jenis pondasi	Deskripsi
<p data-bbox="424 658 651 689">Pondasi Sumuran</p> 	<p data-bbox="746 658 1316 1077">Pondasi sumuran adalah suatu bentuk peralihan antara pondasi dangkal dan pondasi tiang. Pondasi ini digunakan apabila tanah dasar terletak pada kedalaman yang relatif dalam. Pondasi ini cocok untuk bangunan berlantai 3-4, dan biaya cenderung murah namun kurang mendukung untuk tanah berdaya lemah.</p>
<p data-bbox="392 1189 683 1220">Pondasi tiang pancang</p> 	<p data-bbox="746 1106 1316 1585">Pondasi tiang pancang adalah bentang yang relatif panjang dan langsing yang digunakan untuk menyalurkan beban pondasi melewati lapisan tanah dengan daya dukung rendah kelapisan tanah yang mempunyai kapasitas daya dukung tinggi. Pondasi jenis ini cocok untuk digunakan pada bangunan berlantai banyak namun pembiayaannya lumayan mahal</p>
<p data-bbox="416 1644 659 1675">Pondasi bored pile</p> 	<p data-bbox="746 1603 1316 1966">Jenis pondasi ini adalah jenis pondasi dalam yang umum digunakan pada bangunan vertikal dengan lapisan lantai yang jumlahnya cukup banyak. Pondasi ini banyak digunakan pada konstruksi bangunan yang berlokasi dikawasan padat penduduk karena dianggap efektif dan tidak</p>

	menyebabkan pergerakan tanah yang besar. Namun proses pengerjaan pondasi ini harus melibatkan alat berat untuk pengerjaannya
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Struktur Pondasi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah jenis Pondasi Sumuran. Pondasi Sumuran menjadi alternatif yang baik dan efisien untuk menyesuaikan jenis tanah pada site yang merupakan area persawahan. Ada beberapa keunggulan penggunaan pondasi sumuran yaitu; alternatif jenis pondasi dalam yang ideal, kontruksi tanpa menggunakan alat berat, dan hemat biaya pembangunan.

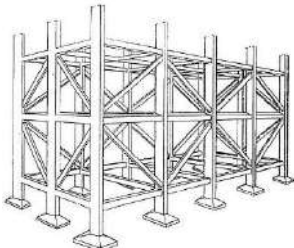


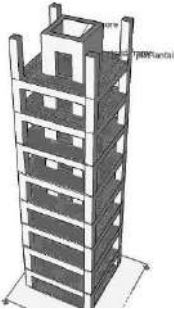
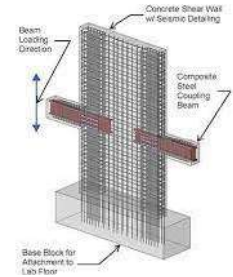
Gambar IV.19 Pondasi Tiang Pancang(Google Search, 2021)

2. Super Struktur

Super struktur atau stuktur utama adalah penyusun dari bangunan yang anttinya akan berbentuk dinding dan lantai

Tabel IV.5 Alternatif Super Struktur (Penulis, 2021)

Sistem kolom dan balok	Kelebihan dan kekurangan
<p>Struktur rangka</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Struktur rangka memadukan konstruksi antara kolom sebagai unsur vertikal yang berfungsi menyalurkan gaya beban menuju ke tanah dan balok sebagai unsur gaya ke kolom

	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah diterapkan ke semua jenis bangunan - Dapat dikombinasikan dengan sistem lain - Mudah dalam penampilan bentuk - Mudah dikerjakan
<p style="text-align: center;">Core wall</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Berfungsi sebagai inti bangunan - Dapat digunakan sebagai unit service - Mempunyai kekakuan dalam menahan benturan angin dan gaya akibat gempa - Pengerjaan relatif lama dan susah - Biaya yang mahal
<p style="text-align: center;">Shear wall system</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketinggian bangunan relatif terbatas - Dapat dikembangkan menjadi system core wal - Mudah dalam pengerjaan - Cenderung lebih murah

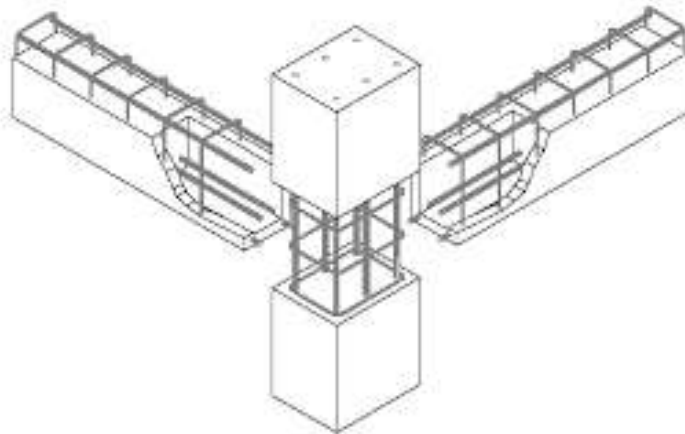
Pada perancangan ini, jenis super struktur yang akan digunakan yaitu struktur rangka kolom dan balok beton bertulang. Struktur rangka yang merupakan perpaduan antara kolom sebagai unsur vertikal dan balok sebagai unsur horizontal. Adapun karakteristik struktur rangka kolom dan balok yaitu:

- Mudah diterapkan ke semua jenis bangunan
- Dapat dikombinasikan dengan sistem lain

- Mudah dalam pengerjaan
- Dapat dikomposisikan menjadi berbagai macam bentuk
- Fleksibilitas penggunaan ruang cukup tinggi
- Beban pikul oleh kolom dan balok
- Memungkinkan bukaan yang cukup banyak

Tanggapan terhadap rancangan:

- Untuk modul kolom dalam ruangan menggunakan prinsip-prinsip rumah bugis.
- Konstruksi dinding luar menggunakan kaca untuk mendapatkan pencahayaan alami dengan pelindung facade.
- Menggunakan material akustik untuk beberapa ruangan tertentu






Gambar IV.20 Struktur Kolom dan Balok(Google Search, 2021)

3. Struktur atap

Struktur atap adalah bagian bangunan yang menahan/ mengalirkan beban-beban dari atap. Struktur atap terbagi menjadi rangka atap dan penopang rangka atap.

Tabel IV.6 Alternatif Struktur Atap (Penulis, 2021)

Jenis struktur atap	Kelebihan dan kekurangan
Rangka atap baja ringan	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbobot ringan sehingga beban yang diterima struktur bawahnya kecil - Bersifat tidak mudah terbakar

	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak memiliki nilai muai dan susut - Tahan terhadap rayap, <p>Kelemahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apabilah salah satu salah terhitung, maka akan mempengaruhi struktur lain - Tidak fleksibel - Rentan terkena karat
<p>Struktur atap space frame</p> 	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenderung ringan karena terbuat dari pipa galvanis atau aluminium - Merupakan produk fabrikasi - Hemat tenaga kerja - Hemat material struktur - Memiliki unsur estetika <p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenderung lebih mahal - Memiliki tenaga ahli yang masih sedikit - Tidak tahan terhadap api
<p>Atap plat beton</p> 	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permukaan yang datar dan bisa difungsikan juga sebagai lantai

	<ul style="list-style-type: none"> - Memungkinkan penambahan tinggi bangunan dan merubah fungsi atap sebagai lantai - Tergolong atap yang kuat - Mudah dalam pembersihan - Hemat biaya perawatan - Mampu menahan panas sinar matahari dengan baik - Tahan terhadap api <p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Harga cenderung lebih mahal - Proses pengerjaan atap dak beton masih tergolong rumit - Rentan bocor - Mudah terserang lumut - Tingkat kelembapan tinggi
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pada perancangan ini, struktur atas akan menggunakan struktur campuran dimana atap kanopi pelana menggunakan struktur baja, dan atap dak dicor beton.



Gambar IV.21 Atap Dak Beton(Google Search, 2021)

Atap dak beton adalah atap dengan konstruksi yang pada dasarnya sama dengan plat lantai, yang terbuat dari coran beton. Karena terbuat dari beton, atap ini kokoh, kuat pijakan, serta mampu menahan beban. Selain sebagai atap, dak beton juga berfungsi sebagai roof garden atau area semi terbuka lainnya. Kelebihan atap dak beton yaitu: daya tahan kuat dan tahan lama, mampu meredam panas, tidak mudah terbakar, mudah dibersihkan dan pengerjaan serta finishingnya yang mudah. Tanggapan terhadap rancangan:

- Terdapat plat lantai yang dapat menjadi tambahan ruang bilamana kedepannya ada penambahan ruang terhadap bangunan.

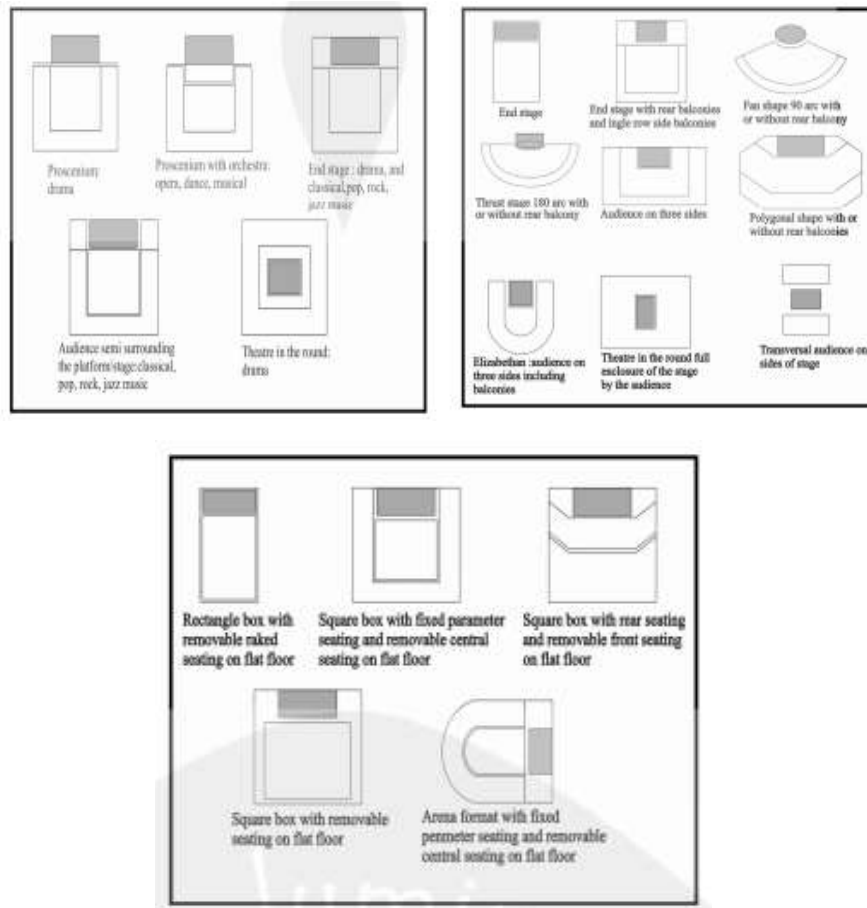
IV.5 Analisis Utilitas dan Kelengkapan Bangunan

IV.5.1 Analisis Ruang Pertunjukan dan Teater

Penggolongan jenis gedung pertunjukan atau teater dapat berdasarkan bentuk maupun sistem pertunjukannya.

- a. Teater berdasarkan bentuknya (Roderick, 1972)
 - Teater terbuka : pertunjukan seni dilakukan pada ruangan terbuka.
 - Teater tertutup : pertunjukan seni dilakukan pada ruangan tertutup.
- b. Teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya (Roderick, 1972) .
 - Tipe Arena : dimana penonton mengelilingi pertunjukan, tidak memerlukan penghayatan yang serius.
 - Tipe Transverse : merupakan perkembangan dan variasi dari tipe arena, dimana penonton duduk pada dua sisi yang berlawanan menghadap panggung.
 - Tipe $\frac{3}{4}$ Arena : merupakan variasi dari tipe arena, dimana pemain atau aktor/aktris dapat naik ke panggung tanpa melalui ruang penonton.
 - Tipe $\frac{1}{4}$ Arena : dimana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah. Luasan panggung kecil.
 - Tipe Procenium : merupakan perkembangan tipe $\frac{1}{4}$ arena akibat kurangnya luasan panggung. Penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah di depan panggung.

- Tipe Calliper Stage/Extended Stage : Panggung mengelilingi sebagian dari penonton.
- penonton.

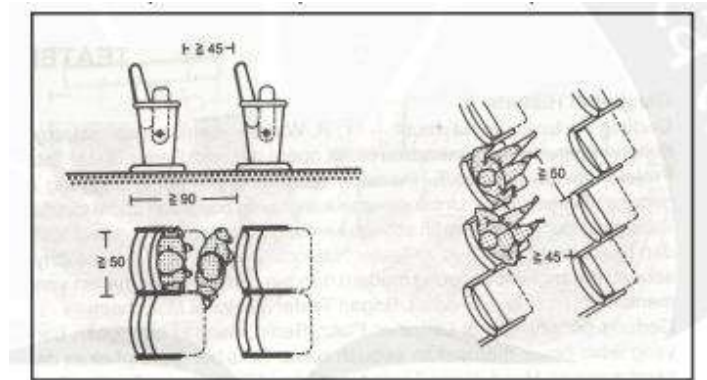


Gambar IV.22 Tipe-tipe Teater (Ian Appleton , 2021)

Pada perencanaan Gedung Kesenian dan Taman Budaya menggunakan type panggung ¼ arena dimana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah, pemilihan type panggung tersebut bertujuan untuk penyesuaian kebutuhan pengguna dimana gedung pertunjukan tidak hanya digunakan untuk pertunjukan kesenian saja namun bisa juga digunakan acara-acara formal lainnya.

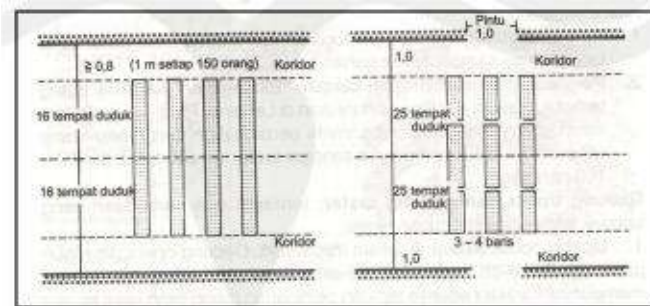
IV.5.2 Ruang Penonton dan Panggung /Area Pertunjukan

Ukuran ruang penonton: jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Untuk penonton diperlukan $\geq 1,5 \text{ m}^2$ /penonton.



Gambar IV.23 Ukuran Tempat Duduk.(Data arsitek edisi 33 jilid 2 : 138)

Di setiap 3 atau 4 baris tempat duduk tersedia pintu keluar dengan lebar 1 m.



Gambar IV.24 Letak Pintu Keluar Pada Ruang Teater(Data arsitek, 2021).

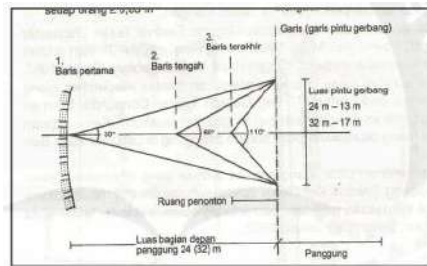
IV.5.3 Propersi Ruang Penonton

Dihasilkan dari sudut persepsi psikologi dan sudut pandang penonton, atau dari tuntutan pandangan yang baik dari semua tempat duduk.

- Pandangan yang baik, tanpa gerakan kepala tetapi mudah menggerakkan mata kira-kira 30° .
- Pandangan yang baik, dengan sedikit gerakan kepala dan mudah menggerakkan mata kira-kira 60° .
- Maksimal sudut persepsi(pandangan) tanpa gerakan kepala kirakira 110° , ini berarti pada bidang ini orang dapat menangkap hampir semua jalannya peristiwa.

IV.5.4 Propersi Ruang Penonton Klasik

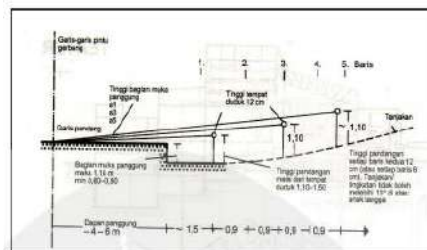
Jarak baris tempat duduk terakhir dari garis pintu gerbang (tepi panggung) maksimal 24 m, ini merupakan jarak maksimal untuk melihat perubahan ekspresi wajah.



Gambar IV.25 erbandingan Ruang Penonton(Data arsitek, 2021)

IV.5.5 Tinggi Tempat Duduk

Di ruang penonton, tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandang berlaku untuk semua tempat duduk di ruang penonton (tempat duduk di lantai bawah dan juga di balkon). Setiap baris membutuhkan ketinggian pandangan secara penuh 12 cm.



Gambar IV.26 Tinggi Tempat Duduk(Data arsitek, 2021)

IV.5.5 Analisis Akustik Ruang

Perencanaan akustik ruang harus menghasilkan dialog dan musik yang optimal bagi pendengarnya di ruang pagelaran. Berbagai macam pengaruh terpenting yang diperhatikan adalah:

- Waktu bunyi susulan Nilai optimal bergantung pada penentu tujuan dan volume ruang.

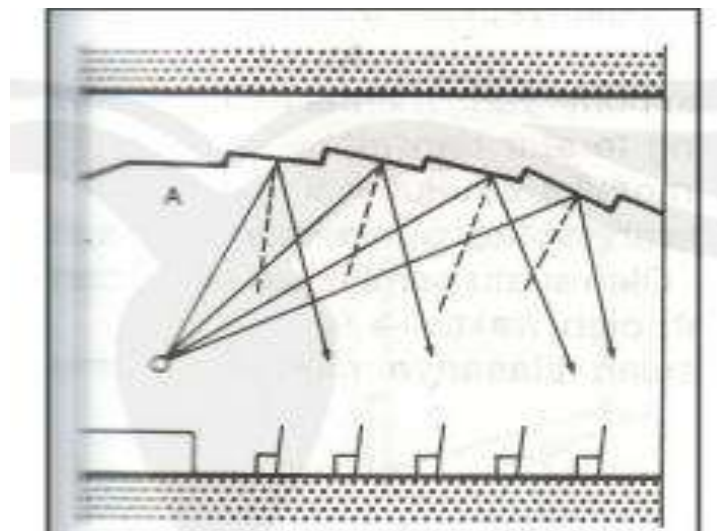
Tabel IV.7 Jangkauan Waktu Bunyi Susulan (Data arsitek, 2021)

Fungsi ruang		Waktu bunyi susulan dalam detik
Dialog	Kabaret	0.8
	Tonil	1.0
	Ceramah	
Musik	Musik kamar	1.0 ... 1.5
	Opera	1.3 ... 1.6
	Konser musik	1.7 ... 2.1
	Musik orgel	2.5 ... 3.0

Waktu bunyi susulan pada umumnya bergantung pada frekuensi, lebih panjang pada frekuensi rendah, dan lebih pendek pada frekuensi tinggi. Untuk $f = 500\text{Hz}$ diperoleh dari pemeriksaan, perkiraan sesuai dengan toleransi waktu bunyi susulan sebagai nilai optimal. Kejelasan terdengarnya dialog perlu dibakukan bagi penilaian jelas terdengarnya kata yang diucapkan. Jika tidak dibakukan, maka ada bermacam-macam istilah kejelasan terdengarnya kalimat, kejelasan terdengarnya suku kata, penilaian dengan logat membingungkan. Pada pengukuran dengan logat berlaku 70 % sebagai kejelasan terdengarnya dialog yang terbaik.

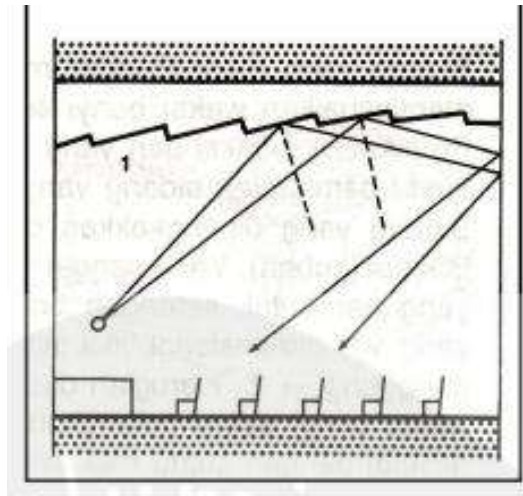
- Pantulan sebagai akibat struktur primer dan sekunder ruang
- Struktur primer ruang

Bentuk ruang: untuk musik, ruang yang sempit dan tinggi dengan dinding bersekat-sekat sangat cocok digunakan. Di dekat panggung diperlukan bidang refleksi untuk refleksi permulaan. Dinding dibelakang ruang tidak boleh menyebabkan refleksi kearah panggung, karena ini dapat bekerja sebagai gema. Langit-langit ruang berguna untuk menghantar bunyi untuk jangkauan ruang dibagian belakang dengan cara membuat lipatan-lipatan pada langit-langit kearah panggung.



Gambar IV.27 Bentuk Langit-langit Yang (Data arsitek,2021)

Sedangkan pada bentuk langit-langit yang tidak menguntungkan timbul perbedaan kerasnya suara oleh konsentrasi bunyi.



Gambar IV.28 Bentuk Langit-langit (Data arsitek, 2021)

Ruang dengan dinding yang mengarah terpisah kebelakang kurang menguntungkan karena refleksi dari samping suara dapat menjadi terlalu lemah. Dengan bidang refleksi tambahan atau dinding diberi suatu lipatan kuat untuk menghantarkan bunyi di dalam ruang, kerugian ini dapat di kompensasikan.

IV.5.6 Insulasi Bunyi

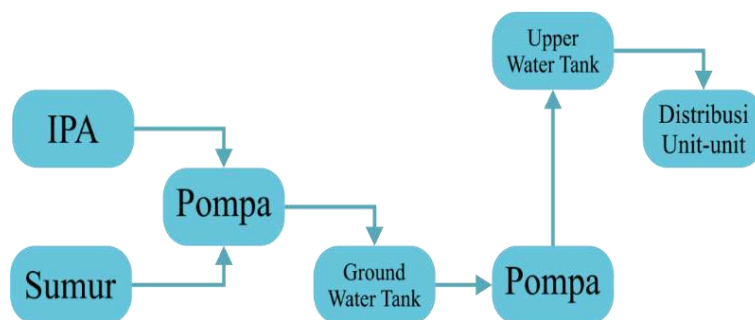
Auditorium membutuhkan insulasi dari sumber kebisingan dari luar seperti lalu lintas dan fungsi lain didekatnya. Beberapa pertunjukan memiliki batasan kebisingan yang diperbolehkan seperti pada musik klasik, opera dan tari noise rating (NR) berada pada angka 20 dan pada drama serta pertunjukan musik NR 20, bila pada pertunjukan terdapat perekaman langsung maka NR harus dibawah angka 15, semakin rendah NR semakin sulit untuk dicapai. Beberapa cara untuk meredam kebisingan suara dari luar adalah sebagai berikut :

- Isolasi auditorium secara struktural dari ruang lain atau penggunaan dinding ganda, penggunaan konstruksi dobel pada penutup atap bila terdapat kebisingan dari pesawat udara, penggunaan struktur dengan anti vibrasi untuk menghindari kebisingan getaran tanah.
- Penahan bunyi pada setiap pintu dan entry kedalam teater.
- Penggunaan peredam bunyi pada lantai dan dinding.

IV.5.7 Analisis Sistem Plumbing

1. Sistem Jaringan Air Bersih

Sistem air bersih adalah sistem yang digunakan untuk mendukung aliran air bersih dari sumbernya menuju keluaran sehingga air bersih bisa digunakan. Untuk sumber air bersih pada perancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya ini dapat diperoleh dari Instalasi Pengolahan Air (IPA) Terdekat dan untuk menambah persediaan air bersih dapat diperoleh dengan menggunakan Sumur.



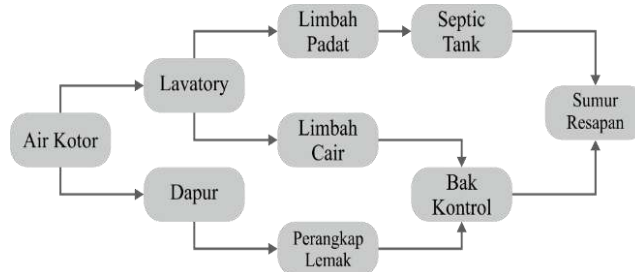
Gambar IV.29 Konsep Sistem Air Bersih (Penulis,2021)

Sistem air bersih yang akan digunakan pada perancangan Pusat Kesenian dan Budaya ini adalah Down Feed System. Pendistribusian dengan sistem ini akan memompa air dari ground water tank menuju ke tangki atas dan kemudian didistribusikan menuju unit-unit. Sistem down feed ini cukup efisien untuk diterapkan dimana pompa tidak bekerja terus-terusan dan cenderung lebih awet dan juga dapat menghemat penggunaan energi Listrik. Namun, beban struktur bangunan akan bertambah dikarenakan adanya tangki atas dan pengadaannya membutuhkan tambahan biaya.

2. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem ini merupakan sistem instalasi dalam bangunan yang mendukung aliran air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dari dapur. Konsep sistem pengolahan air kotor dan limbah padat pada perancangan Pusat Kesenian dan Budaya ini akan menggunakan sistem yang sama dengan bangunan lainnya, yaitu limbah air kotor yang berasal dari lavatory ataupun dapur akan dialirkan ke bak kontrol. Setelah itu diserapkan kedalam sumur resapan sedangkan untuk limbah dapur sebelum masuk ke

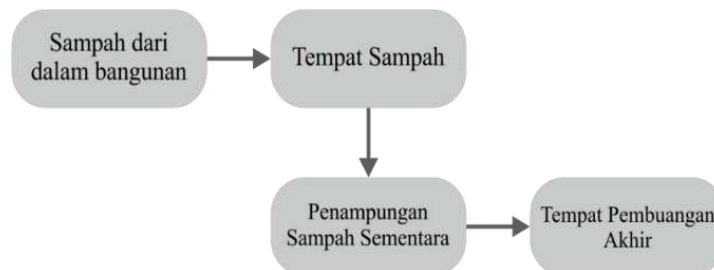
bak kontrol limbah akan dialirkan ke perangkap lemak agar menghindari penyumbatan saluran. Sedangkan untuk limbah padat, akan diarahkan ke dalam septic tank sebelum diresapkan ke sumur resapan.



Gambar IV.30 Konsep Sistem Pembuangan Air Kotor(Penulis, 2021)

IV.5.7 Analisis Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pengolahan sampah dalam bangunan akan dilakukan dengan memisahkan sampah organik dan anorganik. Sampah dalam bangunan akan disalurkan melalui shaft sampah menuju ke penampungan sampah sementara. Setelah tertampung di tempat penampungan sampah sementara, kemudian sampah alihkan ke unit pengolahan sampah dan langsung dibawa ke tempat pembuangan akhir sampah.



Gambar IV.31 Konsep Sistem Pengolahan Sampah (Penulis, 2021)

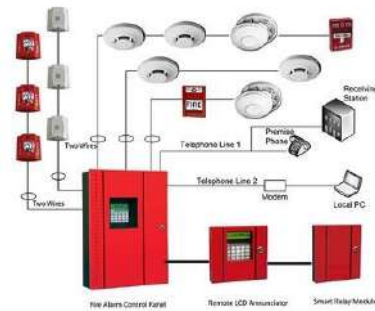
IV.5.8 Analisis Sistem Proteksi Kebakaran

Untuk menjamin keamanan bahaya terjadinya kebakaran, maka dalam perancangan bangunan Pusat Kesenian dan Budaya ini harus dilengkapi dengan peralatan penanganan terjadinya kebakaran, yaitu:

1. Sistem Fire Alarm

Sistem ini berfungsi untuk mengetahui dan memperingatkan terjadinya bahaya kebakaran. Jenis alarm ini menggunakan dua sistem, yaitu sistem otomatis yang menggunakan smoke and heat detector dan one push button

system yang masing-masing dilengkapi dengan sensor untuk mengetahui lokasi terjadinya kebakaran.



Gambar IV.32 Sistem Fire Alarm(Google,2021)

2. Fire Estinguisher

Alat ini biasa disebut dengan Alat Pemadam Api Ringan (APAR). Alat ini berupa tabung yang terdiri dari beberapa jenis yaitu; cairan, busa, tepung kering, dan gas yang digunakan untuk memadamkan api secara manual oleh manusia. Penempatan alat ini setiap 20-25 meter dengan jarak jangkauan seluas 200-250cm.



Gambar IV.33 Fire Estinguisher (Google Search, 2021)

3. Hydrant Kebakaran

Hydrant adalah suatu alat untuk memadamkan kebakaran yang sudah terjadi dengan menggunakan alat baku air. Jumlah pemakaian hydrant adalah satu buah per luasan 800 m². Hydrant kebakaran terdiri dari 2 jenis yaitu Hydrant Indoor dan Hydrant Outdoor. Hydrant Indoor digunakan didalam gedung ketika terjadi kebakaran yang harus terbuat dari bahan yang tahan panas, memiliki selang yang berdiameter 1,5"-2" dengan panjang 20-30m.

Sedangkan Hydrant Outdoor digunakan pada saat terjadi kebakaran di luar gedung. Hydrant Outdoor menggunakan katup pembuka dengan diameter 4” untuk 2 koping, diameter 6” untuk 3 koping dan mampu mengalirkan air 950 liter/menit untuk setiap koping.



Gambar IV.34 Hydrant Kebakaran(Google Search, 2021)

4. Tangga Darurat

Tangga darurat adalah tangga yang direncanakan dan digunakan untuk penyelamatan bila terjadi kebakaran. Tangga yang menghubungkan kegiatan vertikal dalam bangunan yang digunakan hanya dalam keadaan darurat.



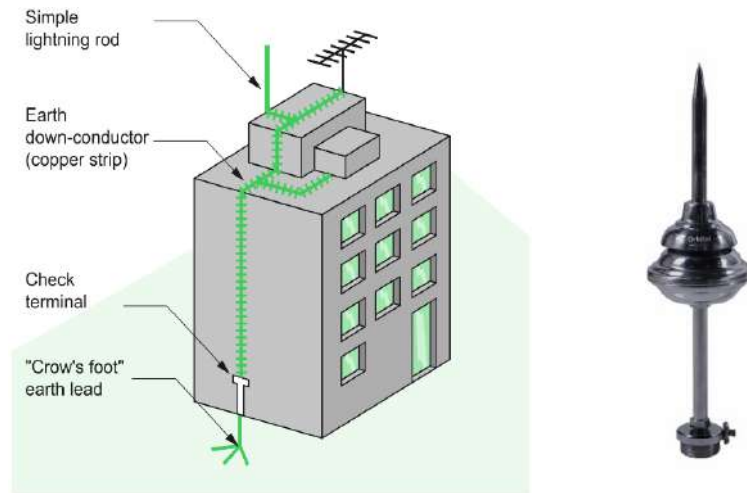
Gambar IV.35 Tangga Darurat (Google Search, 2021)

IV.5.9 Analisis Sistem Jaringan Listrik

Pada perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Souvenir ini, distribusi listrik utama berasal dari PLN yang disalurkan ke gardu utama. Setelah melalui Trafo, aliran tersebut didistribusikan ke tiap unit-unit yang membutuhkan listrik. Untuk mengantisipasi keadaan darurat, akan disediakan Genset sebagai

sumber listrik cadangan yang diletakkan di ruangan khusus untuk meredam suara dan getaran yang di timbulkan.

IV.5.10 Analisis Sistem Penangkal Petir



Gambar IV.36 Penangkal Petir Sistem faradday (Google Search, 2021)

Sistem Penangkal Petir yang akan digunakan pada perancangan Pusat Kesenian dan Budaya adalah sistem Faraday. Sistem ini merupakan sistem penangkal petir yang biasa digunakan di Indonesia. Bentuknya berupa tiang setinggi 30cm, kemudian dihubungkan dengan kawat menuju ke ground.

IV.5.11 Analisis Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

1. Penghawaan Alami

Sistem penghawaan alami dengan menggunakan sistem cross ventilation. Berbagai cara dapat digunakan untuk memaksimalkan ventilasi silang yaitu dengan memberikan bukaan pada dinding bangunan, pengaturan orientasi, pola, dan jarak tata massa bangunan.

2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan dikhususkan untuk ruang-ruang yang membutuhkan kondisi kenyamanan untuk penggunaanya. Penghawaan buatan yang akan digunakan yaitu;

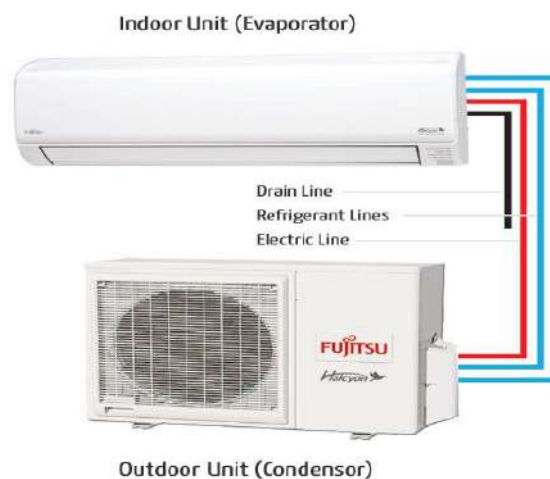
a. AC Central

AC central diletakkan di ruang-ruang public atau ruang yang berkapasitas dan luasan yang besar seperti lobby, hall, koridor, workshop, dan sebagainya. Sistem ini memerlukan menara pendingin yang ditempatkan di luar bangunan.



Gambar IV.37 Sistem Kerja AC Central (Google Search, 2021)

b. AC Split



Gambar IV.38 Sistem Kerja AC Split (Google Search, 2021)

Ac Split diterapkan pada ruang kecil dan sedang seperti pada Retail, Ruang kerja atau Kantor dan sebagainya. Unit kompresornya berada di luar bangunan dan kondesornya berada dalam ruangan.

IV.5.12 Analisis Sistem Pencahayaan

Pada perancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya ini penataan pencahayaan pada bangunan berbeda-beda tergantung kebutuhan tiap ruangan. Sistem pencahayaan yang akan diterapkan pada perancangan ini yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

1. Pencahayaan Alami



Gambar IV.39 Pencahayaan Alami (Google Search, 2021)

Pencahayaan alami berasal dari intensitas cahaya matahari yang besar dan terang langit yang dapat dimanfaatkan untuk pencahayaan pada siang hari untuk ruangan tertentu. Pencahayaan alami dapat dimanfaatkan pada area-area yang luas seperti koridor dengan cara memaksimalkan setiap bukaan yang ada pada bangunan seperti ventilasi dan jendela sehingga cahaya matahari dapat menyinari ruangan yang di inginkan.

2. Pencahayaan Buatan

Sistem Pencahayaan buatan pada umumnya digunakan pada seluruh ruangan yang membutuhkan penerangan. Sistem pencahayaan buatan pada perancangan ini diutamakan pada ruang-ruang utama seperti ruang pertunjukan, workshop, ruang pameran indor dan ruang lainnya agar dapat menciptakan suasana yang berbeda. Sistem pencahayaan buatan ini berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan secara visual, pembentuk suasana, dan penunjang kualitas visual.



Gambar IV.40 Pencahayaan Buatan(Google Search, 2021)

IV.5.13 Analisis Sistem CCTV



Gambar IV.41 Sistem Kerja CCTV (Google Search, 2021)

CCTV merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengawasi setiap tempat atau ruangan yang memiliki aktivitas dalam suatu bangunan. CCTV ditempatkan pada setiap ruang-ruang dengan sudut tertentu pada bangunan yang dapat menjangkau semua bagian ruangan.

IV.6 Analisis Interior dan Eksterior Bangunan

IV.6.1 Analisis Interior

Konsep interior yang akan diterapkan pada perancangan Gedung Kesenian dan Taman Budaya ini berbeda-beda tergantung dengan karakter aktifitas yang ada di dalamnya. Konsep interior yang digunakan sebisa mungkin memunculkan kesan seni dan harmonis dan tetap akan menampilkan budaya khas Bugis Bone. Dimana desain interiornya akan menggunakan material

modern berjangka panjang dan material akustik khususnya pada ruang auditorium.



Gambar II.6 Konsep Interior (Penulis, 2021)

Setiap interior ruangan akan dihiasi dengan ukiran atau simbol khas kabupaten Bone terutama pada interior, information center, auditorium, lobby, koridor dan ruang-ruang lainnya. Penambahan ornamen ukiran khas kabupaten Bone ini menunjukkan kesan yang bernilai seni dan tetap menjaga kelestarian budaya.

1. Ornamen Dinding

Ukiran ini adalah Ornamen Sulapa Eppa / Wala Suji (Segi Empat Belah Ketupat) memiliki arti filosofis yaitu susunan alam semesta, api, udara, tanah dan air menggambarkan empat kesempurnaan dalam kehidupan. Ornamen ini digunakan pada dinding interior bangunan, penggunaannya terletak pada dinding interior lobby/hall, koridor, Ruang auditorium, Ruang Information center, dan ruang-ruang pengelola. Material dari ornamen ini terbuat dari bahan dasar kayu.



Gambar II.7 Ukiran Sulapa Eppa / Wala Suji (Penulis, 2021)

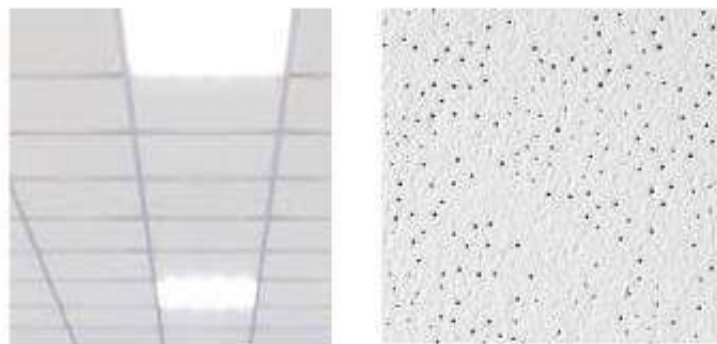
2. Lantai Keramik dan Karpet.



Gambar II.8 Material Lantai (Penulis, 2021)

Material lantai pada Gedung Kesenian dominan menggunakan lantai keramik yang memberikan kesan eksklusif, mewah dan nyaman. Untuk material lantai pada ruang auditorium menggunakan karpet.

3. Plafond Gypsum dan Plafond Akustik



Gambar II.9 Material Plafond (Google Search, 2021)

Material plafond pada Gedung Kesenian khususnya ruang auditorium dominan menggunakan material akustik agar menghasilkan dialog dan suara yang optimal bagi pendengarnya.

IV.6.2 Analisis Eksterior

Konsep eksterior pada perancangan ini juga tetap mengutamakan kesan seni dan tetap menampilkan budaya khas Bugis Bone. Seperti halnya dalam interior bangunan, eksterior bangunan pada perancangan ini juga tetap menampilkan ukiran dan ornamen yang dipadukan dengan facade bangunan.



Gambar IV.42 Konsep Eksterior (Penulis, 2021)

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Perancangan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya di Bukaka Kabupaten Bone sebagai Pusat kegiatan Seni dan budaya dengan tema Arsitektur Simbolisme ini menghasilkan suatu rancangan yang tidak hanya merupakan representasi dari sebuah tempat menciptakan seni, tetapi juga dengan konsep arsitektur simbolisme dan menjadi gambaran tentang kebudayaan yang ada di Kabupaten Bone. Gedung Pusat Kesenian dan Budaya di Bukaka Kabupaten Bone ini dapat menjadi icon kota yang tak hanya sebagai sarana pertunjukan dan edukasi, tetapi juga dapat mengembalikan kesadaran terutama orang Bugis Bone terhadap jati diri mereka sendiri dan mencintai seni dengan kebudayaan yang ada di miliki selama ini.

Penerapan Tema Arsitektur Simbolisme merupakan sebuah simbol atau tanda representasi dari sebuah objek kemudian diimplementasikan kedalam bentuk bangunan ataupun facade bangunan. Penerapan Arsitektur Simbolisme pada perancangan ini mengambil beberapa objek dan nilai-nilai filosofis khas Kabupaten Bone sebagai upaya menunjukkan karakter budaya dan lokalitas daerah.

Peletakan massa pada bangunan disesuaikan dengan pola kegiatan dan hasil dari analisis-analisis yang telah dilakukan. Kebutuhan ruangan disesuaikan dengan aktifitas yang ada pada yang terjadi dalam bangunan serta besaran-besaran ruangnya.

V.2 Saran

Dari hasil pembahasan laporan Tugas akhir ini, penulis dapat memberikan beberapa saran dalam perancangan Gedung Pusat Kesenian dan Budaya di Bukaka Kabupaten Bone diantaranya sebagai berikut:

1. Peruntukan lahan harus sesuai dengan peraturan daerah dengan fungsi bangunan
2. Selalu memperhatikan fungsionalitas dalam perencanaannya
3. Selalu memperhatikan kondisi pada Kawasan site, sehingga tidak merusak lingkungan dengan adanya pembangunan

4. Dalam perancangan diharapkan tetap mempertimbangkan aspek-aspek dan nilai-nilai kebudayaan baik dari segi simbiolisasi maupun dari segi filosofinya, agar keberadaan arsitektur dan kebudayaan tetap dapat dipertahankan dan dilestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azka Rifqi, M., Anisa, & Azza. (2014). Kajian Arsitektur Simbolik Pada Bangunan Masjid Muhammad Azka Rifqi Azza dan Anisa.
- Ahmad, F., Hasanuddin, U., Hasanuddin, U., & Hasanuddin, U. (2020). Khazanah Pengabdian, *02*(1), 45–54.
- Arsitektur, J., Teknik, F., Sam, U., Manado, R., & Belak, L. (2016). Gedung Kesenian Papua Sebagai Pusat Seni Dan Budaya (Arsitektur Simbolisme). *Jurnal Arsitektur DASENG*, *5*(1), 258–268.
- Bugis, M., Di, B., & Selatan, S. (2020). Budiarti-Tudang Adeq-20201643-4892-1-PB, *13*(1), 41–54.
- Bruce, 2011. (2013). Tari Pajaga Andi Burane di Kabupaten Bone. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.
- Brata Ida Bagus. (2016). Kearifan BudayaLokal Perekat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB*, *05*(01), 9–16. <https://doi.org/10.1007/s11104-008-9614-4>
- Bugis, B., Persebarannya, D. A. N., Perspektif, D., & Budaya, A. (2020). 27 - 36, *15*(1), 27–36.
- Gustami, P. P. Y. S. (2011). Simbolis Bentuk dan Seni Hias Pada Istana-Istana Raja Bugis. *Brikolase*, *3*(2), 1–22.
- Harisah, A., & Masiming, Z. (2008). Persepsi manusia terhadap tanda,symbol dan spasial. *SMARTek*, *6*(1 Februari), 29–43.
- Irhandayaningsih, A. (2018). Pelestarian Kesenian Tradisional sebagai Upaya dalam Menumbuhkan Kecintaan Budaya Lokal di Masyarakat Jurang Blimbing Tembalang. *Anuva*, *2*(1), 19. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.19-27>
- Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Jurnal Unair*, *24*(4), 302–308. Retrieved from http://journal.unair.ac.id/filerPDF/03_Safiril_Strategi_Meningkatkan_Daya_Tahan_Budaya_Lokal_Safiril_mda.pdf
- Rezah, F. S., & Muzakkir, A. K. (2020). Adat sebagai Konsep Kunci dan Siri'sebagai Konsep Inti Budaya Bugis-Makassar. *De Nomos: Jurnal Ilmiah Hukum*, *1*(1), 1–12.

- Riswandi, R., Andi Patawari, A. T. Y., & Fathiah, N. (2019). Pengaruh Nilai Budaya Siri' Na Pacce dalam Pelayanan Publik di Kabupaten Bone. *Pleno Jure*, 8(2), 60–67. <https://doi.org/10.37541/plenojure.v8i2.141>
- Simbolisme, A. (2020). Gedung kesenian di minahasa utara arsitektur simbolisme, 9(1), 445–453.
- Simbolisme, A., Sangkoy, F. R., Mononimbar, W., & Warouw, F. (2020). Christian Youth Center Di Amurang. *Arsitektur Simbolisme. Jurnal Arsitektur DASENG*, 9(1), 54–66.
- Villela, lucia maria aversa. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.