

BAB II

TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Perancangan

Tinjauan umum obyek perancangan yang memuat pengertian judul *Omah* Budaya Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual dan penjabarannya yang sesuai dengan data yang diambil dari beberapa studi pustaka, untuk mengkaji beberapa aspek yang terkait. Selain itu, menganalisa studi kasus objek perancangan yang dapat dijadikan acuan dalam proses perancangan nantinya.

2.1.1 Pengertian Judul

Judul objek rancangan yaitu *Omah* Budaya Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual memiliki arti sebagai sebuah tempat pelestarian budaya yang menyimpan makna sejarah, memori, dan kenangan yang berhubungan dengan kebudayaan Kabupaten Lamongan dengan melalui pendekatan Arsitektur Kontekstual.

Omah merupakan bahasa jawa yang berarti rumah. *Omah* adalah sebuah kata dari bahasa Jawa Ngoko Kasar, yaitu bahasa yang sering digunakan di daerah Lamongan. Globalisasi dapat membuat suatu masyarakat menjadi teralienasi terhadap dirinya sendiri dengan meninggalkan identitas dirinya sendiri dan menjadi seperti orang lain. Oleh karena itu, untuk menghadapi pengaruh negatif globalisasi, suatu masyarakat membutuhkan tempat untuk dapat bersandar pada sebuah identitas dan makna tertentu. Tempat ini yang disebut dengan *Omah (home)*.

Omah tidaklah semata tempat tinggal, tetapi tempat yang memberikan dan menyimpan makna sejarah, memori, dan kenangan yang diwariskan kepada generasi ke generasi; tempat dimana kata-kata bijak diucapkan, identitas diteguhkan, dan cita-cita dicanangkan. *Omah* menjadi tempat bersejarah di mana kehidupan dinarasikan. Di sini kita melihat konteks *Omah* yang harus ada adalah cerita yang dibangun berdasarkan memori dan kenangan penuh makna. Tanpa

cerita, tidak akan ada home maupun identitas. Untuk itu, jauh dari *Omah* bukanlah soal jarak, tetapi lupa, yaitu lupa akan cerita dan sejarah.

Dalam situasi dan kondisi saat ini, masyarakat yang memang ingin mempertahankan identitas budaya dan kebudayaan mereka harus memiliki sebuah *Omah Budaya* karena *Omah Budaya* merupakan salah satu jawaban yang penting untuk memelihara, mengembangkan dan meneruskan budaya dan kebudayaan tradisional. *Omah Budaya* bagaikan sebuah jangkar budaya dan kebudayaan dalam arus deras pengaruh-pengaruh globalisasi. *Omah Budaya* menjadi tempat seluruh identitas budaya dan kebudayaan yang ada dan menjadi sebuah pengingat bagi masyarakat akan identitas mereka. *Omah Budaya* menjadi pegangan identitas bagi masyarakat sehingga mereka tidak hanyut dan tenggelam dalam lautan identitas yang lain.

Arsitektur Kontekstual adalah hubungan atau integrasi yang mempunyai makna selaras, menyatu, dan mempunyai ketertarikan yang berhubungan secara visual dengan lingkungan sekitar yang telah ada sehingga tercapai kontinuitas visual. Pendekatan Kontekstual Budaya berfungsi untuk mengangkat seni dan budaya setempat. Sehingga dengan menerapkan unsur-unsur budaya Lamongan pada bangunan akan mempermudah masyarakat dalam memahami budaya setempat.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Omah Budaya* Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pusat kebudayaan yang melestarikan dan mengembangkan budaya Lamongan. Sebagai pelestarian, *Omah Budaya* mengabadikan budaya leluhur yang pernah ada. Sebagai pengembangan, *Omah Budaya* berfungsi sebagai tempat untuk meneliti dan mengembangkan tradisi budaya Lamongan dengan mencari bagian mana dari budaya yang dapat diteruskan, bagian mana yang tetap dapat dihayati dengan kontekstualisasi makna, bagian mana yang harus diubah dan disesuaikan dan bagian mana yang memang harus ditinggalkan karena sudah tidak memiliki makna lagi untuk kehidupan generasi sekarang.

2.1.2 Studi Literatur

Pada bagian ini menurakan dan menganalisis secara mendetail terhadap objek perancangan tugas akhir ini berdasarkan studi pustaka, persyaratan-persyaratan pada bangunan Pusat Budaya, serta standar-standar dan panduan yang tercantum dengan objek perancangan.

2.1.2.1. Kajian Tentang Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi yang artinya budi dan akal sehingga kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata Latin *Colere* yaitu mengolah atau mengerjakan. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi (Syakhrani, A. W., 2022). Berikut ini pengertian kebudayaan menurut beberapa ahli :

Menurut Kusumohamidjojo setiap budaya dan kebudayaan selalu memiliki nilai-nilai filosofis yang mendasarinya. Budaya dan kebudayaan bukan sekedar ritual atau upacara yang kosong melainkan yang penuh dengan makna. kebudayaan dapat dipahami sebagai keseluruhan proses dialektik yang lahir dari kompleks peripikir, perijiwa dan perinurani yang diwujudkan sebagai kompleks perilaku, karya manusia dalam bentuk materialisasi (things) dan lebih-lebih lagi sebagai gagasan (ideas) yang diadopsi, diterapkan, distandarisasikan, dikembangkan, diteruskan melalui proses belajar dan diadaptasikan dalam kehidupan bersama, Bentuk-bentuk ungkapan konkret/lahiriah setiap budaya dan kebudayaan tentu menyesuaikan dengan apa yang ada di sekitar alam kehidupan mereka.

Kebudayaan manusia selalu mencakup dimensi historis dan sosial. Kebudayaan dari dimensi historis berarti bahwa kebudayaan itu lahir dari zaman tertentu dengan makna tertentu atau untuk menanggapi situasi tertentu. Selain itu, kebudayaan ini menjadi suatu identitas yang diwariskan secara turun-temurun dari

generasi ke generasi. Ini merupakan proses tradisi. Kebudayaan dari dimensi sosial dapat berarti kebudayaan itu muncul dari relasi dan interaksi dengan diri sendiri (batin-lahir, rohani-jasmani), relasi dan interaksi dengan sesama (sosial), relasi dan interaksi dengan alam, serta relasi dan interaksi dengan yang “ilahi”. Dalam relasi dan interaksi itu manusia berusaha menyempurnakan dirinya dan berusaha menciptakan keharmonisan di dalamnya. Segala usaha dan upaya manusia ini dalam wujud apapun merupakan kebudayaan. Oleh karena itu, kebudayaan dapat diartikan sebagai sarana dan upaya manusia untuk menyempurnakan dan mengembangkan bakat dan jiwa raganya. Manusia dapat mencapai kepenuhan kemanusiaannya yang sejati melalui kebudayaan. Kebudayaan itu selalu mengarahkan manusia kepada kesempurnaan hidupnya. Karena kebudayaan itu selalu bersifat menyempurnakan, maka semua yang bersifat merusak kemanusiaan tidak dapat disebut kebudayaan.

Nilai filosofis dan nilai moral-spiritual budaya dan kebudayaan itu begitu menyatu erat dengan ungkapan lahiriahnya sedemikian rupa sehingga berubahnya atau hilangnya ungkapan lahiriah akan dapat mempengaruhi makna dan nilai yang ada di dalamnya. Dengan demikian, pewarisan budaya dan kebudayaan berarti juga pewarisan nilai filosofis dan nilai moral-spiritual yang ada di dalamnya. Apabila budaya dan kebudayaan ini tidak diwariskan kepada generasi muda dan menjadi lenyap maka dengan demikian akan lenyap pula tata nilai yang ada di dalamnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa unsur kebudayaan merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang dapat digunakan sebagai satuan analisis tertentu. Menurut Clyde Kluckhohn (1989) dalam bukunya yang berjudul *Universal Categories of Culture*, terdapat klasifikasi kebudayaan yang terbagi menjadi tujuh unsur kebudayaan, klasifikasinya adalah sebagai berikut

a. Sistem Bahasa

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, karena dengan bahasa masyarakat akan mudah berinteraksi dan berkomunikasi. Selain itu, bahasa merupakan identitas suatu suku atau suatu bangsa.

b. Sistem Kemasyarakatan dan Organisasi

Unsur ini merupakan produk dari manusia sebagai homo socius yaitu kodrat manusia yang senantiasa selalu bergantung dengan orang lain dalam kehidupannya. Pengertian ini lebih familiar dengan sebutan sistem kekerabatan dan lembaga sosial, maksud dari sistem kekerabatan adalah hubungan seorang individu dengan individu lainnya berdasarkan aspek hubungan darah atau kekeluargaan. Sedangkan organisasi sosial adalah berbagai lembaga masyarakat yang dibentuk untuk mengurus kepentingan bersama.

c. Sistem Ekonomi dan Mata Pencaharian

Unsur ketiga ini merupakan produk dari manusia sebagai homo economicus yang menjadikan tingkat kehidupan manusia secara umum terus meningkat.

d. Ilmu Pengetahuan

Unsur ini didapatkan dari pemikiran suatu individu itu sendiri ataupun dapat juga didapatkan dari pemikiran individu lain. e. Sistem Teknologi dan Peralatan Unsur ini didapatkan dari pemikiran manusia yang cerdas serta dibantu dengan kekuatan dan kemampuannya menciptakan suatu alat untuk mempermudah kehidupannya

e. Kesenian

Kodrat manusia sebagai homo esteticus inilah yang melahirkan kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan. Unsur kebudayaan ini dapat dinikmati melalui panca indra manusia yang memiliki beberapa wujud diantara lain tari, musik, dan kerajinan. Kesenian sangat penting perannya karena menjadi ciri pembeda antara suatu kelompok suku bangsa dengan yang lainnya.

f. Kepercayaan dan Agama

Manusia memiliki aspek spiritual di dalam dirinya dan percaya serta meyakini bahwa ada sesuatu yang lebih tinggi dari alam semesta yang mengatur segala sesuatunya

Pada perancangan bangunan *Omah* Budaya Lamongan ini nantinya akan lebih diprioritaskan pada unsur Kesenian dan kebudayaan dengan mengangkat kasus berupa pelestarian dan pengembangan budaya Lamongan meliputi pementasan, event dan workshop. Kebudayaan yang akan diwadahi yaitu tradisi

masyarakat, sendratari cerita rakyat, kesenian, kriya tradisi, dan makanan khas Lamongan. Dengan penggabungan unsur tersebut akan melahirkan pariwisata berbasis edukasi yang ditujukan untuk masyarakat setempat maupun wisatawan. Selain itu, perancangan bangunan *Omah* Budaya Lamongan juga dapat mengangkat unsur ekonomi yang mengangkat kasus mengenai penjualan produk kerajinan setempat untuk menarik wisatawan.

2.1.2.2. Kajian Tentang Seni Budaya Lamongan

Kota Lamongan memiliki banyak kebudayaan. Kebudayaan yang akan disajikan pada *Omah* Budaya Lamongan terdiri dari beberapa jenis kebudayaan sebagai berikut:

1. Upacara Adat

a. Pengantin Bekasri

Kata Bekasri berasal dari dua suku kata, yakni “bek” yang artinya penuh dan “asri” yang berarti indah menarik. Dengan demikian, bekasri diartikan sebagai penuh dengan keindahan yang menarik hati.



Gambar 2.1. Pengantin Bekasri
Sumber : detik.com, 2023

Saat pelaksanaan peresmian pernikahan, pengantin menjadi pusat perhatian semua tamu yang hadir. Pada hari spesial tersebut, pengantin dirias dengan busana pengantin Bekasri. Pakaian ini memiliki keunikan tersendiri yang pada dasarnya meniru pakaian raja dan permaisuri alias bangsawan. Mahkota ini memiliki makna tersendiri, cunduk mentul atau kembang goyang yang bergoyang saat berjalan ini

memiliki makna kebahagiaan diantara kedua mempelai. Daerah Lamongan pada zaman kerajaan Majapahit merupakan wilayah yang dekat dengan ibu kota Majapahit. Maka, busana pengantin yang ditiru adalah busana raja dan permaisuri Majapahit. Selain itu, corak batik Lamongan juga memengaruhi corak busana pengantin Bekasi. Tak heran jika ada beberapa corak busana pengantin Bekasi, mulai warna hitam, biru, hingga merah. Upacara tersebut akan dipertontonkan pada auditorium *Omah* Budaya Lamongan pada hari-hari tertentu.

2. Cerita Rakyat

a. Drama Panji Laras Liris

Cerita panji laras liris menceritakan tentang cerita Panji Laras dan Panji Liris yang merupakan putra Adipati Lamongan yang ketiga, yaitu Raden Panji Puspo Kusumo.



Gambar 2.2. Sendratari Panji Laras Liris
Sumber : beritajatim.com, 2023

Pemuda kembar yang gemar menyabung ayam ini mempunyai wajah yang sangat tampan, sehingga menjadi buah bibir para remaja putri baik dari dalam maupun luar daerah Lamongan. Ketampanan tersebut membuat kedua orang putri Wirosobo yang bernama Dyah Andansari dan Dyah Andanwangi terpikat dan terpesona akan ketampanan pemuda tersebut. Hingga adipati wirosobo melamar kedua pangeran tersebut untuk putrinya. Namun, lamaran tersebut ditolak oleh panji laras dan liris hingga membuat adipati wirosobo murka dan menyerang Lamongan. Pertempuran tersebut membuat semua punggawa Kadipaten Lamongan Meninggal dunia termasuk Adipati Lamongan Beserta istrinya, begitu pula Adipati Wirosobo, patih dan hulubalangannya. Begitu pula Panji Laras dan Panji Liris, Juga terbunuh oleh Andansari dan Andanwangi,

namun kedua putri ini akhirnya juga meninggal akibat peperangan ini. Cerita rakyat tersebut sering dipentaskan menjadi seni drama tari pada acara-acara Kabupaten Lamongan. Sendratari tersebut akan dipertontonkan pada auditorium *Omah Budaya Lamongan*.

b. Drama Lele Lamongan

Cerita lele Lamongan menceritakan tentang kisah hilangnya keris sakti milik Sunan Gresik. Menurut legenda yang terus berlanjut, ternyata keris Sunan Gresik tersebut dicuri oleh seorang perempuan bernama Mbok Rondho



Gambar 2.3. Sendratari Lele Lamongan
Sumber : youtube.com, 2023

. Dalam usahanya untuk mengembalikan keris yang hilang, Sunan Gresik mengirim Boyopati, salah satu prajurit terbaiknya, untuk mencari dan mengambil kembali keris tersebut. Boyopati, yang mengetahui bahwa rumah Mbok Rondho dijaga oleh pengawal yang tangguh, memutuskan untuk mengambil keris secara diam-diam. Tak lama setelah berhasil mengambil kembali keris milik Sunan Gresik, tindakan Boyopati terbongkar oleh pengawal Mbok Rondho. Dia pun berlari secepat mungkin, menyadari bahwa akan terkejar jika terus melarikan diri. Akhirnya, Boyopati memilih untuk bersembunyi di sebuah telaga yang dipenuhi oleh ikan lele. Di tempat persembunyiannya, Boyopati mengadakan perjanjian dengan entitas supranatural. Dalam perjanjian itu, Boyopati berjanji bahwa dirinya beserta keturunannya tidak akan pernah menyantap daging ikan lele. Sendratari tersebut akan dipertontonkan pada auditorium *Omah Budaya Lamongan*.

3. Seni Tradisi

a. Tari Boran

Kesenian Tari Boran merupakan kesenian khas dari Kabupaten Lamongan

yang unsur-unsurnya diambil dari identitas daerah atau sesuatu yang khas pula dari Kabupaten Lamongan yakni Nasi Boran atau Boranan.



Gambar 2.4. Tari Boran
Sumber : blogsiana.com, 2023

Nama boran diambil dari properti yang digunakan para penjual nasi boran untuk wadah nasi beserta lauk-pauk dan perlengkapan lainnya. Oleh karena itu dalam konsep penggarapan Kesenian Tari Boran terutama pada gerakan merupakan hasil stilirisasi aktivitas pedagang nasi boran sehari-harinya

b. Tayub

Tayub menjadi salah satu seni tari yang hidup di lingkungan masyarakat pedesaan dan keraton. Tayub merupakan seni pertunjukan tradisional Rombongan anggota pada seni tayub berjumlah kurang lebih 25 orang yang terdiri dari 15 penabuh gamelan, lima Waranggana (vokalis sekaligus penari tayub), dan satu pramugari (orang yang mengatur jalan sajian tayub).



Gambar 2.5. Tari Tayub
Sumber : tantyadwiprianti.com, 2023

Waranggana menggunakan pakaian berupa kebaya, memakai kemban (penutup dada). Sajian tayub dimulai dengan gending Eling-eling kemudian Pramugari menari Gedhog Jawi Wetan sebagai tanda bahwa tayub segera dimulai. Setelah menari Gedhog Jawi Wetan Kemudian Pramugari mengajak waranggana ke meja tuan rumah untuk doru-doro (menyajikan gending kepada tuan rumah)

kemudian menyerahkan sampur/slendang kepada tuan rumah atau tamu kehormatan sebagai ajakan untuk menari di atas panggung. Tuan rumah dan tamu yang akan berjoget menyampaikan permintaan gending kepada panjak (penabuh gamelan).

c. Kentrung Sunan Drajat

Menurut Vansina (1985) dalam masyarakat Jawa sastra lisan Kentrung hanya terdapat pada daerah pedesaan. Salah satu jenis kesenian lisan Jawa disebut dengan kesenian Kentrung yang mana kesenian tersebut berada di daerah Kabupaten Lamongan dan membawakan lakon yang berjudul cerita Kentrung Sunan Drajat.



Gambar 2.6. Kentrung Sunan Drajat
Sumber : beritajatim.com, 2023

Vansina (1985) menguraikan tentang cerita Kentrung yang belum sempat diteliti tadinya serta berfokus mencari nilai-nilai serta guna dari kesenian Kentrung yang mempunyai guna bagaikan pembelajaran. Tidak hanya itu, para leluhur pula banyak menanamkan nilai-nilai moral dalam berbagai macam wujud melalui pasemon kesenian Kentrung.

d. Tari Caping Ngancak

Tari Caping Ngancak merupakan salah satu jenis tari kreasi baru. Pada dasarnya tari kreasi baru merupakan perkembangan gerak tari tradisional yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. Selain itu tari Caping Ngancak merupakan tari pertunjukan yang fungsinya adalah sebagai hiburan atau tontonan

dalam masyarakat.



Gambar 2.7. Tari Caping Ngancak
Sumber : cintaindonesia.web.id, 2023

Tari Caping Ngancak merupakan salah satu bentuk tari yang menggambarkan keadaan Lamongan sebagai salah satu kabupaten dengan petani sebagai mayoritas pekerjaan bagi penduduknya serta mempunyai gerak yang sesuai dengan dinamika kehidupan masyarakat petani sehingga menjadikan tari ini sebagai salah satu kesenian khas yang ada di Kabupaten Lamongan.

e. Tari Turonggo Solah

Tari Turonggo Solah menggambarkan sekelompok prajurit berkuda yang sedang berlatih. Mereka terlihat sangat lincah. Tari ini merupakan pengembangan dari kesenian Kepang Dor yang bertujuan untuk melestarikan kesenian-kesenian yang masih sangat banyak di Kabupaten Lamongan.



Gambar 2.8. Tari Turonggo Solah
Sumber : kompasiana.com, 2023

Tari Turonggo dapat ditampilkan dalam bentuk tunggal, berpasangan, atau secara kelompok. Tema yang dipergunakan Tari Turonggo Solah adalah tema pendidikan, yang dilatar belakangi dari Tari Kepang Jidor. Dalam penampilannya, Tari Turonggo Solah memiliki dua gaya, yaitu gaya feminim dan gagah. Penarinya membawa properti kuda-kudaan atau kuda lumping yang terbuat dari bahan bambu. Tari Turonggo Solah berkarakteristik gerakannya lincah dan gagah. Tarian

ini sering disajikan sebagai tari pertunjukkan dengan iringan musik gamelan jawa, akan tetapi yang lebih dominan adalah alat musik jidor. Busana penari memakai gaya Jawa Timuran. Perlengkapan tari ini adalah Ikat kepala, Jamang, Baju, Celana, Kalung, Post dekker, Stagen, Sabuk, Rapek, Ilat - ilatan, Kain waron, Kain panjang. Jenis alat musik untuk mengiringi tarian Turonggo Solah nyanyian atau vokal manusia seperangkat gamelan jawa berlaras slendro atau pelog.

f. Tari Kiprah Balun

Tarian ini biasanya sebagai pembuka sebuah pertunjukan yang mulanya penari berias secara langsung diatas panggung pentas. karakter gerak yang dinamis gemulai hingga tegas, sigrak, gagak keprahan salah satu ciri khasnya. Tari ini menceritakan tentang ucapan rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa



Gambar 2.9. Tari Kiprah Balun
Sumber : Lamongantourism.com, 2023

4. Kriya Tradisi

a. Batik Sendang

Batik Sendang Lamongan merupakan warisan yang berawal dari zaman Dewi Tilarasih istri dari Raden Noer Rachmat. Dalam sejarah batiknya, Dewi Tilarasih dianggap sebagai pelopor munculnya Batik. Batik Sendang mengalami perkembangan baik dari segi teknik, pemasaran, maupun motif.



Gambar 2.10. Batik Sendang
Sumber : Lamongantourism.com, 2023

Motif yang menjadikan ciri khas dari batik Sendang terinspirasi dari kehidupan Raden Nur Rahmat serta tumbuhan-tumbuhan yang ada di daerah sekitar, sehingga tercipta motif yang pertama yaitu motif batik byur, Modang Sungut, Modang Liris Pelangi dan Patinan. Sebelum tahun 2012 batik Sendang tidak memiliki motif baru, karena masyarakat kurang mengertinya sumber ide yang dapat dijadikan inspirasi untuk membuat motif batik khas Sendang Lamongan. Oleh karena itu Pemerintah Kabupaten Lamongan berinisiatif mengadakan lomba menggambar batik untuk mengembangkan motif yang menjadi salah satu ciri khas Lamongan dengan membatasi sumber ide, yaitu lambang kabupaten, gapuro tanjung kodok dan kepiting. Perlombaan membuat motif batik diikuti oleh pelajar tingkat SMP sederajat dan tingkat umum dengan jumlah peserta pelajar tingkat SMP 170 dan tingkat umum 139. Dengan adanya lomba tersebut, hasil yang diharapkan dapat melestarikan motif batik Sendang Lamongan. Objek yang diteliti merupakan pemenang lomba menggambar motif batik pada tahun 2013-2015, yaitu motif bandeng lele pemenang juara 1 tahun 2015, motif gapuro tanjung kodok pemenang juara 1 tahun 2013, dan motif kepiting pemenang juara 2 tahun 2014.

b. Tenun Ikat Parengan

Kerajinan kain tenun ikat, songket dan batik tradisoanal Paradila merupakan salah satu industri kain tenun sentra di Lamongan. Hasil karya anak daerah yang memiliki kemampuan dalam membuat berbagai macam motif kain tenun secara turun temurun. Karena hal inilah yang membuat desa Parengan Lamongan menjadi sentra industri tenunikat batik di kota Lamongan.



Gambar 2.11. Tenun Ikat Parengan
Sumber : tribunjualbeli.com, 2023

Dengan perkembangan yang sangat pesat hampir 3 tahun ini motif tenun

ikat batik di produksi. Hasilnya ada beberapa motif kain tenun ikat batik yang telah di ciptakan oleh bapak Miftahul Khoiry motif yang beliau ciptakan ini tiba-tiba muncul dalam pikirannya, sehingga sang pemilik ini langsung menuangkannya, maka terciptalah motif dengan berbagai macam bentuk. Motif tenun ikat batik ini mengambil lele dan ikan, motif batik Gapuro Paduraksa, sebagai ciri khas Kabupaten Lamongan dengan isian melati, teratai, uyeng, pyuk tiga roda, pyuk pecah, pyuk tiga roda, dan uker. Motif yang dari hasil karya pemilik ada pula yang dari pesanan konsumen dengan desain keinginan konsumen. Telah lama usaha ini didirikan belum ada masalah ataupun komplain dari para pelanggan dalam hasil tenunan yang dihasilkan oleh Paradila. Proses pembuatan kain tenun ikat ini tergolong jenis kain tenun pakan, karena dalam proses pemberian motif untuk kain tenun ini dilakukan pada saat menenun dan ditentukan oleh benang pakannya.

c. Gerabah Lamongan

Lamongan juga masih mempunyai hasil kerajinan tangan yang patut diapresiasi. Kerajinan Gerabah terletak di Kaliotik, Desa Tumenggungan, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan.



Gambar 2.12. Gerabah Lamongan
Sumber : mytrip.co.id, 2023

Kerajinan gerabah ini merupakan satu-satunya di Lamongan. Kebanyakan produk yang dihasilkannya berupa vas bunga mulai dari ukuran kecil hingga besar. Hasilnya pun akan terlihat mewah dengan mengedepankan unsur tradisional dan modern yang nampak dari bentuk dan motifnya. Harga gerabah bervariasi, mulai Rp10.000 hingga Rp500.000.

5. Makanan Khas

a. Sego Boran

Kata Boranan ini berasal dari tempat Nasi (terbuat dari Anyaman Bambu) yang digendong dengan selendang pada punggung, Nasi boranan belum banyak dikenal di luar Lamongan karena memang hanya dijual di Lamongan.



Gambar 2.13. Sego Boran
Sumber : traveldiva.id, 2023

Nasi boranan, terdiri dari nasi, bumbu, lauk, rempeyek (sejenis kerupuk bahan bakunya dari tepung beras yang dibumbui dan digoreng). Bumbu dari nasi boranan terdiri dari rempah-rempah yang sudah dihaluskan, serta lauk yang ditawarkan oleh penjual bervariasi, diantaranya daging ayam, jeroan, ikan bandeng, telur dadar, telur asin, tahu, tempe hingga ikan sili yang lebih mahal bila dibandingkan dengan lauk-lauk lainnya.

b. Soto Lamongan

Soto Lamongan adalah soto ayam khas kabupaten Lamongan, Jawa Timur, yang saat ini telah menyebar ke berbagai daerah di Indonesia.



Gambar 2.14. Soto Lamongan
Sumber : katadata.co.id, 2023

Soto Lamongan dikenal sebagai salah satu soto paling gurih lantaran memiliki ciri khas taburan koya udang yang tidak dimiliki oleh soto lainnya. Untuk alasan kepraktisan, pada umumnya daging pada soto ayam disajikan dengan cara

disuwir (disobek kecil-kecil mengikuti serat daging). Namun pada soto Lamongan, daging ayam tersebut diiris tipis-tipis sebelum dicampur dengan bahan-bahan lain dan kuah berkaldu.

c. Wingko Babat

Wingko biasanya berbentuk bundar biasa disajikan dalam keadaan hangat dan dipotong kecil-kecil. Wingko dapat dijual dalam bentuk bundar yang besar atau juga berupa kue-kue kecil yang dibungkus kertas.



Gambar 2.15. Wingko Babat
Sumber : Lamonganpos.com, 2023

Kombinasi gula dan kelapa menjadikan kue ini nikmat. Harga kue ini dapat bervariasi tergantung tempat menjualnya dan merek wingko ini. Wingko yang paling terkenal dibuat di Semarang. Ini menyebabkan banyak orang yang mengira bahwa wingko juga berasal dari kota ini. Meskipun demikian, wingko babat sebenarnya berasal dari Babat, yakni kecamatan di Lamongan, Jawa Timur. Babat adalah titik persimpangan Kabupaten Bojonegoro, Jombang, dan Tuban.

d. Tahu Campur

Tahu campur adalah salah satu makanan khas Jawa Timur, tepatnya dari kota Lamongan.



Gambar 2.16. Tahu Campur
Sumber : youtube.com, 2023

Tahu campur terdiri dari sop daging sapi kenyal, kikil sapi, tahu goreng, perkedel singkong, taoge segar, selada air segar, mi kuning, dan kerupuk udang.

Kemudian dicampurkan ke bumbu petis, bawang goreng, dan sambal. Masakan ini banyak dijual di warung kaki lima dengan label "Tahu Campur Lamongan". Pada perkembangannya tahu campur tidak selalui dihidangkan dengan kerupuk udang, tetapi juga bisa diganti dengan jenis kerupuk lain.

2.1.2.3. Kajian Tentang Pariwisata Lamongan

Kabupaten Lamongan merupakan sebuah daerah yang terletak di provinsi Jawa timur. Kabupaten Lamongan memiliki cukup banyak obyek wisata mulai dari wisata alam yaitu lautnya, wisata sejarahnya, sampai wisata religious juga terdapat di Kabupaten Lamongan. Untuk perkembangan obyek wisata di setiap tahunnya mengalami peningkatan meskipun tidak signifikan tetapi tidak pernah mengalami penurunan. Sedangkan untuk wisatawan menurut data yang telah di publikasi oleh Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamongan terdapat hasil kalau di setiap tahunnya mengalami naik turun.

Salah satu wujud keberhasilan pemerintah Kabupaten Lamongan dalam membangun industri pariwisata adalah keberadaan Wisata Bahari Lamongan dan Maharani Zoo Lamongan. Walaupun secara pengelolaan dilakukan oleh swasta murni, tetapi ini membuktikan keseriusan pemerintah daerah dengan cara menggandeng pihak swasta. Kedua objek wisata ini mampu mengangkat Kabupaten Lamongan sebagai salah daerah kunjungan wisata. Bahkan keduanya telah menjadi icon baru bagi Kabupaten Lamongan (LKPJ Disbudpar, 2014). Kabupaten Lamongan melekat dengan image sebagai Kota Soto dan Wingko. Selain itu, beberapa objek wisata lainnya. Keberadaaan Wisata Bahari Lamongan dan Maharani Zoo Lamongan membuat Kabupaten Lamongan tahun 2008 mendapat penghargaan dalam kategori perdagangan, pariwisata, dan investasi daerah dalam ajang *Regional Trade Tourism and Investment (RTTI) Award* (LKPJ, 2014). Penopang kegiatan ekonomi Kabupaten Lamongan adalah sektor pariwisata. Sektor pariwisata bukan saja menjadi sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Lamongan, tetapi juga berdampak terhadap peningkatan kesejahteraan warga yaitu melalui *home industri* berupa batik, bordir dan lainnya (BPPD

Lamongan, 2014). Jumlah kunjungan wisatawan sejak tahun 2019 hingga 2022 mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2019 tercatat ada 2.769.558 orang yang mengunjungi Kabupaten Lamongan dan di tahun 2022 jumlah wisatawan yang mengunjungi Kabupaten Lamongan mencapai 4.763.350 orang (Disparbud, 2023). Dari data tersebut kunjungan wisatawan pada tahun berikutnya akan terus meningkat.

Selain potensi pariwisata buatan di Lamongan, Lamongan mempunyai potensi alam berupa laut, bukit kapur, tanah yang subur dan juga didukung dengan kebudayaan berupa tari-tarian, makanan, aktivitas kebudayaan dan lainnya. Namun semua potensi alam dan budaya yang ada di Lamongan cenderung terbengkalai, terjadi kesenjangan dalam pengembangan objek wisata. Lamongan mempunyai 21 objek wisata. Hal ini dapat dilihat pada table 2.1. yang menunjukkan tempat wisata di Kabupaten Lamongan beserta pengunjungnya.

Tabel 2.1. Data Tempat Wisata Kabupaten Lamongan 2015 - 2022

No.	Nama Tempat Wisata	Jumlah Pengunjung
1	Gua Maharani (Mazoola)	1.961.675
2	Makam Sendang Duwur	455.062
3	Makam Sunan Drajat	4.544.919
4	Museum Drajat	2.228.007
5	Waduk Gondang	516.461
6	Wisata Bahari Lamongan	3.804.341
7	Brumbun	237.484
8	Tpi & Monumen Vand Der Wijk	1.696.720
9	Wego	247.758
10	Pantai Kutang	435.707
11	Makam Nyi Andong Sari	15.621
12	Makam Maulana Ishaq	2.388.830
13	Agrowisata Besur	51.284
14	Obyek Wisata Trinil	9.227
15	Gpark	25.366

16	Masjid Namira	511.590
17	Istana Gunung Mas	9.286
18	Kolam Renang Oro Oro Ombo Mantup	19.547
19	Wisata Edukasi Kampung Inspirasi Tlogoanyar	6.395
20	Makam Joko Tingkir	2.126
21	Bumi Perkemahan Moronyamplung	565
	Total	19.167.971

Sumber : Disparbud, 2023

Dari banyaknya wisata tersebut, baru wisata alam yang diberdayakan oleh pemerintah. Padahal Lamongan memiliki potensi seni dan budaya. Wisata berbasis seni dan budaya cenderung kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan banyak sekali Masyarakat yang melupakan budaya aslinya. Didukung dengan adanya era globalisasi mengurangi minat Masyarakat terutama siswa untuk mengenali budaya. Dengan kondisi seperti di atas dibutuhkan wadah untuk mengenalkan seni dan budaya daerah Lamongan kepada masyarakat maupun wisatawan.

Salah satu cara untuk untuk mengenalkan seni dan budaya Lamongan adalah dengan adanya sebuah wadah khusus yaitu pusat kesenian untuk memperkenalkan, mempromosikan serta mengadakan berbagai hal yang menyangkut kebudayaan, terutama melalui kegiatan-kegiatan pertunjukan, workshop, kerjasama, studi dan pembelajaran kebudayaan.

2.1.2.4. Kajian Tentang Pusat Budaya

Pusat Budaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian suatu tempat untuk membina dan mengembangkan kebudayaan. Pusat kebudayaan bertanggung jawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian. Pusat budaya merupakan tempat yang menjadi pangkal, pokok kedudukan kebudayaan atau aktifitas kehidupan, baik itu pola berfikir, karya dan hasil karya dari suku – suku etnis yang tergabung dalam kesatuan atau sesuai dengan unsur – unsur budaya dari kelompok etnis tertentu (Thalani, 1995).

Pusat budaya yang ada di Indonesia memiliki satu kesamaan visi dan misi, yaitu memperkenalkan, mempromosikan serta mengadakan berbagai hal yang menyangkut kebudayaan masing – masing pusat studi, terutama melalui kegiatan – kegiatan pertunjukan, workshop, kerjasama, studi dan pembelajaran kebudayaan yang diadakan (Yolanda, 2018).

Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pusat budaya dibentuk dengan adanya kebudayaan atau aktifitas kehidupan suku etnis yang tergabung dalam kesatuan. Pusat budaya juga dapat di jadikan pusat studi yang di kenalkan melalui kegiatan seperti pertunjukan, workshop, dan pembelajaran kebudayaan.

1. Fungsi Pusat Kebudayaan

Dalam prosesnya dalam membina dan mengembangkan kebudayaan, suatu bangunan pusat kebudayaan pada umumnya memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi Administratif
- b. Fungsi Edukatif
- c. Fungsi Rekreatif
- d. Fungsi Informatif

2. Tugas Pusat Kebudayaan

Suatu pusat kebudayaan memiliki tugas dan tanggung jawab yang harus dipenuhi, antara lain adalah:

- a. Mengenalkan kebudayaan yang belum dikenal oleh masyarakat secara luas
- b. Merancang, melaksanakan dan memantau kegiatan kebudayaan dan kesenian
- c. Menyediakan sarana dan prasaran untuk menunjang perkembangan pendidikan kebudayaan dan kesenian
- d. Menggalakkan program kebudayaan dan kesenian yang bertujuan untuk membina masyarakat agar kebudayaan dapat terus lestari dan tidak luntur termakan zaman
- e. Mengundang pakar dalam mengisi event atau kegiatan tertentu yang berhubungan dengan sosialisasi kebudayaan

3. Fasilitas Pusat Kebudayaan

Dalam menunjang performa suatu bangunan pusat kebudayaan, diperlukan beberapa fasilitas pokok yang ada di dalamnya, antara lain:

a. Kantor

Fasilitas ini merupakan fasilitas yang penting untuk menunjang fungsi administratif suatu pusat kebudayaan. Fasilitas perkantoran berfungsi untuk ruang dalam mencatat semua data program dan kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi, termasuk inventori dan property di dalam bangunan pusat kebudayaan hingga jumlah pengunjung dan sebagainya.

b. Perpustakaan

Perpustakaan pada pusat kebudayaan berfungsi untuk mengenalkan wisatawan akan kebudayaan di lokasi tersebut berupa wujud fisik seperti buku, majalah, tabloid ataupun artikel. Di perpustakaan juga menjadi sumber informasi mengenai kebudayaan dan pembelajaran mengenai lokasi pusat kebudayaan tersebut berasal.

c. Galeri Seni

Peran galeri seni pada pusat kebudayaan merupakan hal yang paling pokok, karena di dalamnya terdapat benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan kebudayaan dari daerah tertentu. Pada ruang galeri seni juga dapat menjadi ruang pameran yang ditunjukkan bagi pengunjung bangunan pusat kebudayaan tersebut, selain itu juga menjadi ruang untuk melakukan pagelaran seni dan kebudayaan.

4. Karakteristik Pusat Budaya

Menurut Yolanda (2018) Pusat Budaya memiliki karakteristik sebagai berikut :

a. Setidaknya memiliki satu *Stakeholder* dalam bidang seni.

Kemitraan ini harus bekerja sama dengan organisasi seni wilayah setempat dan melayani kepentingan pusat kebudayaan dan kelompok seni. Mitra utama dapat menjadi Mitra Seni Rupa, Mitra Budaya atau Komunitas, vendor yang dikontrak, atau penyewa; dengan tujuan

mengembangkan hubungan jangka panjang yang menciptakan kualitas tinggi, berbasis komunitas pemrograman yang memenuhi kebutuhan Pusat Budaya.

b. Program rutin sekolah

Staf Pusat Kebudayaan, mitra, atau organisasi seni yang dikontrak akan menyediakan pemrograman setiap minggu.

c. Program Sekolah Seni camp.

Pada saat libur panjang sekolah Staf Pusat Kebudayaan, Mitra Seni, atau organisasi seni yang dikontrak akan menyediakan program camp yang ditujukan untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya menjaga kebudayaan.

d. Program rekreasi untuk rombongan tertentu

Pusat Kebudayaan akan menawarkan program wisata budaya kepada setidaknya dua dari kelompok berikut: Rekreasi Spesial keluarga, orang dewasa, kelompok remaja atau prasekolah (kindergarten/ PAUD).

e. Pameran Seni Visual

Pusat Kebudayaan akan menyelenggarakan setidaknya satu pameran atau acara yang berfokus pada seni visual. Pameran atau acara itu bisa menjadi suatu presentasi dengan Departemen Kebudayaan Kota dan Acara Khusus lainnya

f. Penawaran program khusus

Program khusus dapat berupa program seni di hari libur sekolah, menjadi penyambut tamu-tamu seniman dan tokoh budaya / kelompok seni di Pusat Kebudayaan untuk acara komunitas, atau program event yang ditawarkan melalui Budaya, Seni & Alam.

2.1.2.5. Kajian Tentang Pendekatan Arsitektur Kontekstual

1. Arsitektur Kontekstual

Kontekstual adalah sesuatu yang berkaitan dengan mengambil sikap peduli akan eksisting yang sudah ada baik itu berupa bangunan buatan manusia maupun

lingkungan alam. Arsitektur Kontekstual adalah hubungan atau integrasi yang mempunyai makna selaras, menyatu, dan mempunyai ketertarikan yang berhubungan secara visual dengan lingkungan sekitar yang telah ada sehingga tercapai kontinuitas visual. Arsitektur Kontekstual dalam hubungannya dengan lingkungan mempunyai dua sisi sikap, yaitu kontras dan selaras. Kontras dimaksudkan satu bentuk yang banyak dipegang oleh kaum modernis dimana sikap ini cocok untuk menciptakan bangunan yang khusus diantara lingkungan yang sudah ada, sikap ini memutuskan hubungan rantai sejarah yang telah berjalan. Bentuk lain dari pengaruh sikap kontras terhadap lingkungan adalah sikap ini menimbulkan bentuk shock pada lingkungan sekitarnya. Sedangkan selarasa adalah suatu sikap yang menerapkan sikap Arsitektur Kontekstual yang memperhitungkan bentuk-bentuk yang terjadi dan eksisting lingkungan (Iskandar, 2002)

Menurut Antoniades (1992) Arsitektur Kontekstual merupakan salah satu prinsip perancangan dalam arsitektur yang mempertimbangkan pemasalahan desain dalam beberapa atau kesatuan bidang konteks arsitektural. klasifikasi dari bidang konteks dalam arsitektur dapat berhubungan dengan site dari lingkungan, kondisi bangunan sekitar, masyarakat, budaya dan material di daerah setempat. Tujuan dari Arsitektur Kontekstual adalah menjaga atau memanfaatkan keindahan/potensi alam letak keberadaannya (site) dan nilai-nilai lokal sekitarnya, serta mengidealkan kapabilitasnya melalui bangunan yang dirancang secara cermat yang mempunyai hubungan keterkaitan dengan daerah sekitarnya, dan membentuk keuntungan antara tapak (site) eksistingnya dengan keberadaan rancangan selanjutnya.

Menurut Wolford (2004), dalam penerapannya, Elemen kontekstual tergantung pada beberapa faktor, yaitu:

1. Fitur fisik bangunan; konfigurasi letak bangunan (bentuknya secara fisik atau faktor-faktor yang menunjangnya)
2. Konteks terhadap tapak (site) bangunan (faktor yang menampilkan nilai-nilai memori masa lalu),
3. Konteks terhadap bangunan-bangunan temporal (bangunan-bangunan yang sudah terbangun atau yang akan dibangun),
4. Batasan/perletakan bangunan (ada dipinggiran kota atau pusat kota),

5. Bagaimana bangunan berkaitan dengan daerah sekitarnya dan dengan bangunan yang berdekatan; kontras dalam gaya bangunan atau material dalam artian memiliki kesamaan atau saling mempengaruhi
6. Kecocokan bangunan dalam kaitan hubungannya dengan bangunan sekitarnya. Merancang bangunan dengan menyediakan visualisasi yang cukup antara bangunan yang sudah ada dengan bangunan baru untuk menciptakan suatu efek yang kohesif (menyatu).

Menurut Wahyudi (1999), setiap tempat mempunyai campuran ciri-ciri tersendiri, elemen-elemen dan struktur serta unsur-unsur rupa, dalam tingkat toleransi yang beragam dalam perancangan. Dengan memperhatikan ciri-ciri dasar proporsi, perletakan elemen dan struktur bangunan yang ada. Terdapat lima kategori yang dapat memberikan gagasan untuk menentukan keputusan, dalam situasi yang beragam, yaitu:

1. Bebas pilihan

Dapat bebas memilih artinya dapat bebas memilah apa saja yang bermanfaat untuk membantu pembangunan sebuah rancangan sehingga lingkungan tersebut memiliki identitas dan kontinuitas visual.

2. Gabungan Pilihan

Untuk lingkungan dengan keragaman visual yang begitu rumit, menyolok dan saling bertentangan, pendekatan secara kolektif sangat diperlukan. Adaptasi ini bisa dengan cara mengambil elemen-elemen atau unsur-unsur yang di perkuat atau hanya dengan sentuhan lunak dan seragam pada satu sisi.

3. Adaptasi lunak

Kebebasan yang lebih luas dalam menanggapi rancangan, memungkinkan pada lingkungan yang memiliki keragaman gaya bangunan. Dengan ciri-ciri kumulatifnya, yang menjadi kunci rancangan yang sesuai dan mengikat, adalah memberi rasa lebih akan kesatuan dan keselarasan. Elemen-elemen atau unsur-unsur baru dapat diberikan dalam lingkungan tersebut dengan diikuti oleh ikatan rancangan yang kuat.

4. Adaptasi kuat

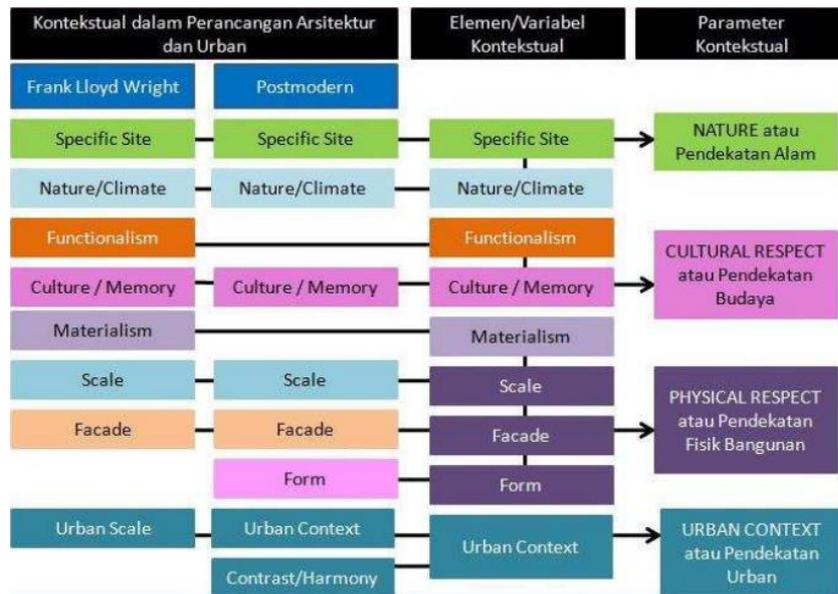
Ketelitian yang lebih cermat dalam menanggapi rancangan adalah penting pada lingkungan yang memiliki keragaman gaya bangunan. Dengan ciri-ciri kumulatifnya, yang menimbulkan kejenuhan dan monoton, perlu diberikan atribut-atribut khusus pada bangunan-bangunan yang penting. Hal ini untuk memberikan kesatuan dan sensitifitas yang lebih baik dari lingkungan tersebut.

5. Replikasi

Hal ini menyangkut rancangan pada lingkungan yang membutuhkan replikasi bangunan eksisting atau yang pernah ada dengan kecermatan dan ketelitian. Bangunan-bangunan eksisting tersebut dipertimbangkan atas dasar alasan-alasan historis, atribut kota, seperti gerbang masuk, kekuatan aksis dan lainlain. Ketentuan dibutuhkan dalam menetapkan detail, penampilan bangunan secara arsitektural mewakili replikasi tersebut, terutama dalam studi dokumen dan pelaksanaannya.

Menurut Taurens (2004), istilah “konteks” yang dipahami tidak hanya sebagai konteks spasial dan ekspresi arsitektur, tetapi yang lebih besar dan lebih luas lagi. Pertama, ini merupakan konteks spasial yang dalam interpretasi arsitektur terlihat tidak hanya biasa. Ini bisa berarti: (1) bangunan khusus yang dilihat dalam kaitannya dengan bangunan lain, (2) bangunan khusus yang dilihat dalam kaitannya dengan visual alam sekitar, (3) unsur khusus bangunan yang dilihat dalam kaitannya dengan semua unsur lain dari bangunannya, (4) hubungan antara luar dan dalam bangunan.

Terdapat beberapa Pendekatan Kontekstual dalam perancangan arsitektur yaitu : (1). Pendekatan Budaya (Cultural Respect), (2). Pendekatan Alam (Nature), (3) Pendekatan Urban (Urban Context), dan (4) Pendekatan Fisik Bangunan (Physical Respect).



Gambar 2.17. Parameter Pendekatan Kontekstual
 Sumber : Widati, 2015

Pendekatan Kontekstual Budaya menjadi pendekatan desain yang diterapkan pada *Omah* Budaya Lamongan untuk mengangkat seni dan budaya setempat. Sehingga dengan menerapkan unsur-unsur budaya Lamongan pada bangunan akan mempermudah Masyarakat dalam memahami budaya setempat. Seni dan budaya ini merupakan sebuah identitas yang membedakan antara Kabupaten Lamongan dengan kabupaten lainnya. Identitas sebagai penguatan karakter menjadi sangat penting khususnya unsur lokalitas. Hal ini dianggap penting karena merupakan buah pikir atau harta kekayaan intelektual yang harus dijaga dan dilestarikan agar identitas itu tidak hilang akibat arus globalisasi atau budaya-budaya asing. Dengan adanya *Omah* Budaya Lamongan ini diharapkan dapat mengabadikan dan mengembangkan seni budaya Kabupaten Lamongan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. dengan demikian, seni dan budaya Kabupaten Lamongan akan terus ada dan berkembang.

Dengan adanya *Omah* Budaya Lamongan diharapkan dapat memberikan wawasan kepada Masyarakat untuk mengetahui dan menjaga budaya Lamongan. Selain itu, wisatawan juga dapat mempelajari budaya Lamongan melalui *Omah* Budaya Lamongan sehingga budaya tersebut lebih dikenal.

2. **Arsitektur Simbolik**

Menurut Francis D.K. Ching (2015), Arsitektur berurusan dengan ruang, bentuk dan keteraturan. Hal ini berkaitan erat dengan fungsi bangunan. Tujuan bangunan mempengaruhi bentuk, ruang dan ketertiban. Pada dasarnya, simbol adalah persepsi tentang hal yang sama di antara orang-orang. karena kesamaan tempat, waktu, budaya dan faktor lainnya. Simbol tersebut dipercayai dapat menggabungkan semua ide desain. Pemahaman yang seragam ini disebabkan oleh fakta bahwa berkat penggunaan simbol, setiap orang memiliki penilaian yang sama tentang hal yang sama, sehingga setiap wawasan yang mengarah pada analisis desain disampaikan dengan tepat.

Simbol memiliki fungsi yang berbeda tergantung pada karakteristik dan tujuan pembuatannya. Tanda sebagai bentuk simbol dapat dimaknai untuk mengungkapkan sifat suatu objek secara tidak langsung. Menurut Broadbent, simbol sebagai tanda yang dapat diartikan secara tidak langsung menyampaikan informasi bahwa sesuatu objek memiliki tujuan tertentu atau berkaitan dengan objek yang spesifik (Nugraha, 2009).

Arsitektur simbolik mengungkapkan bentuk bangunan yang membangkitkan perspektif pribadi dan sosial. Arsitektur konkret mengekspresikan simbol-simbolnya melalui bentuk bangunan yang merangsang persepsi manusia. Simbol-simbol ini sering digunakan dalam arsitektur, baik dalam bentuk makna yang jelas yang terlihat secara fisik maupun makna tersirat atau simbol-simbol khusus yang menggambarkan analogi dan alegori.. misalnya orang Tionghoa menggunakan naga sebagai lambang kekuasaan. dan banyak dijumpai di candi-candi mereka (Soedarsono, 2000). Dengan demikian, arsitektur simbolik adalah penggunaan simbol untuk merepresentasikan konsep arsitektur yang memiliki makna simbolik dan nilai ekspresif melalui bentuk, struktur, dan gaya

Menurut Azza (2019) Beberapa jenis simbol terkait dengan sifat simbol itu sendiri. Hal Ini meliputi kesan yang dihasilkan oleh bentuk simbol dan pesan langsung yang dikomunikasikan oleh simbol tersebut. Berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis simbol tersebut:

1. Simbol agak tersamar

Simbol agak tersamar dicerminkan melalui tampilan. Misalnya, pabrik dengan atap berbentuk gerigi menggambarkan perannya sebagai sumber cahaya. Bentuk ini sering digunakan di pabrik-pabrik agar dikenal masyarakat sebagai simbol pabrik yang dimaksudkan untuk menghasilkan cahaya.

2. Simbol Metafora

Simbol tersebut berdasarkan pendapat satu orang terhadap bangunan yang dilihat dan dicari. manusia membandingkan bangunan yang mereka amati dengan bangunan atau benda lain. menurut pemahamannya secara keseluruhan atau Sebagian. Ada beberapa jenis metafora, antara lain:

- Pemakaian Metafora Secara Lugu dan Langsung

Simbolisme metafora ini jelas merupakan bentuk langsung dari apa yang ingin ditampilkan. Memahami bangunan tidak berbeda dengan memahami objek referensi.

- Pemakaian metafora secara tidak langsung

Simbolisme metafora ini jelas merupakan bentuk tidak langsung dari apa yang ingin ditampilkan. Memahami bangunan berbeda dengan memahami objek referensi.

3. Simbol Tanda Pengenal

Penggunaan simbol ini didasarkan pada bentuk yang disepakati oleh masyarakat untuk melambangkan bangunan tersebut. Contoh penggunaan simbol ini antara lain kubah masjid, bulan dan bintang sebagai simbol Islam. Arsitektur atap Jawa, Gereja dengan lambang salib dan simbol-simbol Buddha seperti stupa, mandala, dan dharmachakra Penggunaan simbol-simbol tersebut dapat berupa tata ruang yang mencerminkan budaya lokal, seperti pada Arsitektur Jawa.

Dalam Perancangan *Omah* Budaya Lamongan, Metode yang digunakan yaitu Simbolisme tanda pengenal. Bentuk-bentuk massa bangunan pada

perancangan ini menggunakan simbolisme Arsitektur Jawa sebagai kontekstual budaya Lamongan.

3. Arsitektur Jawa

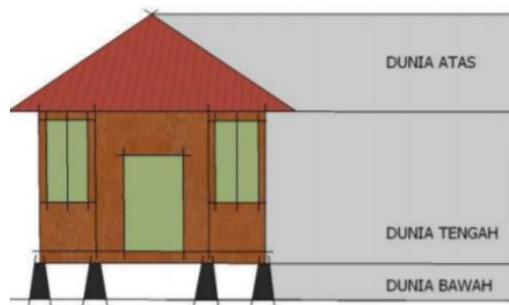
Menurut Mangunwijaya (2009) menyebutkan bahwa elemen “Guna” dan “Citra” mengacu pada keterampilan/bakat dan tingkat budaya lokal. Aspek ini mengandung makna bahwa arsitektur tidak hanya sekedar bangunan yang dapat berdiri kokoh dan hanya mempunyai satu fungsi saja, tetapi juga mencakup aspek-aspek lainnya. Arsitektur harus masuk akal, benar dan fungsional. Sejatinya arsitektur bukan sekedar bangunan yang “kosong”, melainkan sebuah bentuk yang menggambarkan kehidupan manusia, watak dan kecenderungan. Citra merujuk pada suatu gambaran yang menangkap arti bagi seseorang Mengintegrasikan citra bangunan ke dalam lingkungan sekitar merupakan hasil dari pengaruh faktor budaya lokal. Teori ini tidak hanya berlaku untuk menilai atau menerapkan bangunan yang besar dan canggih secara teknologi, tetapi juga berlaku untuk bangunan kaya akan tradisi lokal yang menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat Indonesia, khususnya dalam konteks Arsitektur Jawa.

Menurut Prijotomo (2023), Arsitektur Jawa berasal dari pandangan orang Jawa yang menitik beratkan pada keseimbangan dan harmoni antara mikrokosmos dan makrokosmos. Hal ini diwujudkan pada simbol materi termasuk gaya desain bangunan, spasial, penggunaan material dan dekorasi dari alam. Ciri fisik Arsitektur Jawa adalah bentukan atap. Konsepnya berasal dari bentuk gunung. Prinsip filosofi ini pertama kali diterapkan pada desain atap *Tajug*, yang dikembangkan sehingga terbentuk atap *Joglo*, dan akhirnya disederhanakan dan diberi nama atap *Kampung* dan *Limasan*.

Secara umum, bangunan gaya Jawa tradisional terdiri dari pondasi, struktur, dan atap, yang melambangkan tiga alam semesta: *Kamadhatu*, *Rupadhatu* dan *Arupadhatu* (Firmansyah, 2023) yang dapat diuraikan antara lain:

1. *Kamadhatu* yaitu dilambangkan dengan umpak atau pondasi yang melambangkan kontak dengan bumi. Hal ini mewakili kesadaran bahwa Ibu Pertiwi adalah tempat kehidupan dan rumah bagi semua makhluk yang menjalankan fungsinya.

2. *Rupadhatu*, yang dibuat dalam bentuk saka, artinya dalam kehidupan harus adil serta jujur dengan iman dan pengabdian kepada Pencipta alam semesta *Saka* tersebut dibagi menjadi tiga bagian: *Sakaguru* (pilar utama), *Sakarawa* (pilar penyangga), dan *Sakapracik* (pilar penyangga).
3. *Arupadhatu*, yang direpresentasikan sebagai atap yang miring ke titik lenyap, menganggap bahwa manusia akan kembali kepada penciptanya. sehingga manusia dapat masuk dalam hidup yang kekal. atap memiliki tingkatan antara lain: atap *Brunjung*, atap *penanggap*, atap *peniti* dan atap *peningrat*.



Gambar 2. 18. Susunan Vertikal Bangunan Tradisional Jawa
Sumber: Kustianingrum, 2013

Rumah dengan Arsitektur Jawa banyak ditemui pada Kabupaten Lamongan. Salah satu objek yang menggunakan Arsitektur Jawa pada daerah Kabupaten Lamongan adalah Makam Sunan Drajat. Oleh karena itu *Omah* Budaya Lamongan akan mengimplementasikan Arsitektur Jawa sebagai simbolisme kontekstual budaya setempat



Gambar 2. 19. Makam Sunan Drajat
Sumber: Kustianingrum, 2013

2.1.2.6. Ekonomi

Secara etimologi ekonomi berasal dari bahasa Yunani, yakni oikos yang artinya rumah tangga dan nomos yang artinya mengatur. Jadi ekonomi memiliki definisi sebagai cara mengatur rumah tangga. Ekonomi juga sering dikaitkan dengan bagaimana cara manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Menurut Sumardi dan Evers (1982), Dalam hal ini Ekonomi yang dimaksud adalah bagaimana masyarakat setempat dapat memanfaatkan *Omah* Budaya Lamongan sebagai penggerak perekonomian. Adapun Aspek Ekonomi masyarakat meliputi:

1. Kesempatan bekerja dan berusaha
2. Pola perubahan dan penguasaan lahan dan sumber daya alam (SDA)
3. Tingkat pendapatan
4. Sarana dan Prasarana infrastruktur
5. Pola pemanfaatan sumber daya alam (SDA)

Salah satu faktor yang menjadi penanda kemajuan/kemakmuran perekonomian suatu kota/kabupaten di tandai dengan perkonomiannya. Pertumbuhan ekonomi suatu wilayah dihitung dari Prduk Domestik Regional Bruto (PDRB) tahun yang sedang berjalan dan tahun lalu. Pada tahun 2016-2020 PDRB Kabupaten Lamongan terjadi peningkatan sebesar 23,54 persen. Pertumbuhan ekonomi Kabupaten Lamongan pada tahun 2016-2020 selalu berada diatas pertumbuhan ekonomi jawa timurdan nasional.

Perkembangan perekonomian yang terjadi di Kabupaten Lamongan yang ditunjukkan oleh peningkatan PDRB baik Atas Dasar Harga Berlaku (ADHB) maupun Atas Dasar Harga Konstan (ADHK), telah memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian Jawa Timur. Kontribusi tersebut terus meningkat dimana pada tahun 2016 sebesar 1,7 persen terhadap perekonomian Jawa Timur menjadi 2,11 persen pada tahun 2020. Namun demikian kontribusi ini masih lebih rendah jika dibandingkan dengan kontribusi kabupaten sekitar Lamongan. (RPJMD,2021)

Dari data diatas pendapatan perkapita Kabupaten Lamongan mengalami kenaikan tiap tahunnya, menunjukkan kemajuan dan kesejahteraan pada daerah tersebut. Namun, kontribusinya lebih rendah dari daerah disekitarnya. Oleh karena itu, *Omah* Budaya Lamongan tidak hanya mengembangkan dan melestarikan

budaya Lamongan, tetapi juga berusaha mengangkat ekonomi kebudayaan Lamongan dengan mengangkat kasus mengenai penjualan produk kerajinan setempat untuk menarik wisatawan. Produk kerajinan tersebut meliputi, Batik Sendang, Batik Daliwangun, Tenun Ikat Parengan, dan UMKM sekitar.

2.1.2.7. Studi Persyaratan Ruang Pusat Budaya

1. Karakteristik Pengunjung Pusat Budaya

Karakteristik pengunjung merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam merancang pusat seni, karena seni diminati oleh semua kelas social masyarakat. Sasaran pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat merupakan target utamanya. Dalam hubungan antar masyarakat, maka kelas-kelas social tersebut mempunyai karakteristik sebagai berikut :

a. Kelas Sosial Golongan Atas

- Memiliki kecenderungan membeli barang-barang mahal.
- Membeli pada tempat-tempat yang sudah berada di dalam ruang pameran.
- Konservatif dalam konsumsinya.
- Barang-barang yang dibeli cenderung untuk dapat menjadi warisan keluarga

b. Kelas Sosial Golongan Menengah

- Cenderung memilih barang melalui pemesanan langsung kepada seniman dalam menciptakan suatu karya seni.
- Membeli barang dengan hasil dan kualitas bagus dengan harga murah.

c. Kelas Sosial Golongan Bawah

- Cenderung membeli barang dengan memperhatikan kuantitas dari pada kualitasnya.
- Memanfaatkan penjualan barang yang baru diobral atau penjualan dengan harga promosi.

2. Standar Kebutuhan Ruang Pusat Budaya

Berdasarkan kebutuhan fasilitas pada pusat budaya, ruang-ruang pada pusat budaya dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 2.2. Tabel kebutuhan ruang pusat budaya

Ruang	Keterangan	
Staff dan Administrasi	Direktur/Kepala	Tempat kerja direksi berupa satu ruang kerja privat dan tempat untuk menerima tamu.
	Asisten/Sekretaris	Dapat berupa satu ruangan tersendiri atau dijadikan satu dengan staff lain.
	Bidang Seni dan Kebudayaan	Berupa satu ruangan tersendiri atau dijadikan satu dengan staff yang lain
	Administrasi dan Kebudayaan	Berupa satu ruangan tersendiri atau dijadikan satu dengan staff yang lain
Fasilitas Utama	Parkir	Tempat menaruh kendaraan para staff dan pengunjung.
	Lobby/Hall	Sebagai ruang penerima dan berkumpul
	Ruang Kelas/Workshop	Tempat kegiatan transfer ilmu berlangsung
	Kafetaria	Sebagai fasilitas tambahan yang bermanfaat, dan tempat alternative berkumpul dan berdiskusi
	Komersial/Retail	Sebagai tempat untuk mewadahi UMKM lokal
	Taman	Tempat untuk rekreasi dan area resapan
	Ruang Pertunjukan	Tempat mengadakan pagelaran karya seni pertunjukan maupun pameran.
	Plaza	Untuk alternatif kegiatan outdoor
	Musala	Tempat Peribadatan
Utilitas dan Servis	Lavatory	Tempat untuk BAB, BAK, dan petugas kebersihan
	Gudang	Tempat menyimpan barang – barang servis
	Dapur	Tempat untuk menyiapkan makanan.

Sumber: Cempaka, 2005

3. Pola Sirkulasi Ruang Pusat Budaya

Sirkulasi adalah elemen yang sangat kuat dalam membentuk struktur lingkungan. 3 prinsip utama dalam pengaturan teknik sirkulasi :

- Jalan harus menjadi elemen ruang terbuka yang memiliki dampak visual yang positif.
- Jalan harus dapat memberikan orientasi kepada pengemudi dan membuat lingkungan menjadi jelas terbaca.

- Sektor publik harus terpadu dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

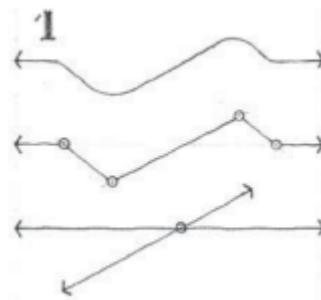
Seluruh jalur pergerakan, entah itu oleh manusia, mobil, barang, atau jasa, secara alamiah adalah linear. Dan seluruh jalur tersebut memiliki sebuah titik awal, yang darinya kita dibawa melalui suatu tahapan ruang – ruang hingga menuju tujuan kita.

Titik temu atau persimpangan jalur selalu menjadi sebuah titik pengambilan keputusan bagi orang yang mendekatinya. Ketika jalur – jalur di sebuah persimpangan setara satu sama lain, maka perlu disediakan ruang yang cukup agar memungkinkan orang berhenti sejenak untuk menyesuaikan orientasinya.

Sifat konfigurasi sebuah jalur mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh pola organisasi ruang – ruang yang dihubungkannya. Macam-macam konfigurasi jalur tersebut antara lain :

- Linier

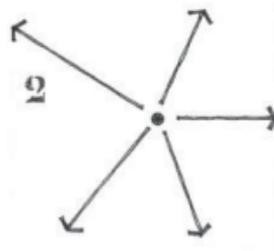
Seluruh jalur adalah linear. Namun, jalur yang lurus, dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong – potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik.



Gambar 2. 20. Sirkulasi Linear
Sumber : D.K. Ching, 2015

- Radial

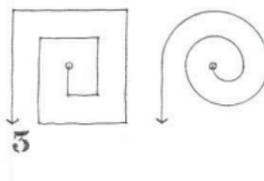
Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir disebuah titik pusat bersama.



Gambar 2.21. Sirkulasi Radial
 Sumber : D.K. Ching, 2015

- Spiral

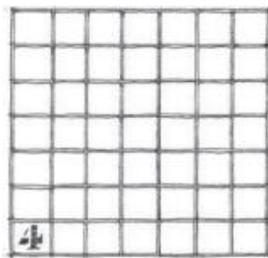
Sebuah konfigurasi spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh.



Gambar 2.22. Sirkulasi Spiral
 Sumber : D.K. Ching, 2015

- Grid

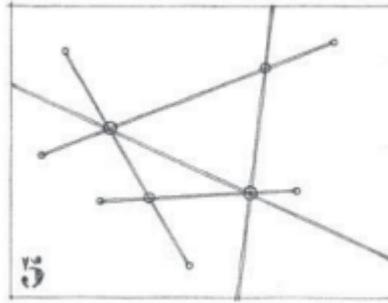
Sebuah konfigurasi grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval regular dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi Panjang.



Gambar 2.23. Sirkulasi Grid
 Sumber : D.K. Ching, 2015

- Jaringan

Sebuah konfigurasi jaringan terdiri dari jalur -jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.



Gambar 2. 24. Sirkulasi Jaringan
Sumber : D.K. Ching, 2015

- Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan biasanya menggunakan kombinasi pola – pola yang berurutan. Titik penting pada pola manapun akan menjadi pusat aktivitas, akses – akses masuk ke dalam ruangan dan aula, serta tempat bagi sirkulasi vertikal yang disediakan dengan tangga, ram, dan elevator. Untuk mencegah terjadinya sebuah jalur cabang yang berbelit dan tidak terorientasi, perlu ada susunan hirarkis di antara jalur dan titik – titik sebuah bangunan dengan cara membedakan skala, bentuk, panjang, dan penempatan mereka.

4. Tinjauan Kenyamanan Pengguna

- *Children Friendly*

Children Friendly ditujukan agar anak-anak dan remaja mendapatkan hak-hak sesuai dengan seusianya seperti hak untuk mendapatkan ruang untuk bermain, terhindar dari rasa terancam atau takut, dan terhindar dari diskriminasi (Zhafira, 2018). Dalam konteks ruang untuk memperlihatkan bangunan yang *Children Friendly* terdapat beberapa konteks yang dapat di tekankan yaitu :

- Memungkinkan untuk anak-anak aktif dan memiliki lifestyle yang sehat
- Mendesign ruang publik yang hijau dan ruang yang ramah
- Menyediakan anak-anak dan remaja pilihan transport/akses yang aman
- Design aman bagi anak-anak secara fisik dan psikologis.
- Design aksesibel dan multifungsi

Pada *Omah Budaya Lamongan* disediakan tempat yang difungsikan sebagai tempat bermain dan ruang terbuka bagi anak-anak dan remaja. Adanya fasilitas tersebut merupakan salah satu cara untuk memperoleh tujuan memberikan hak-

hak anak, membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang lebih baik, edukasi masyarakat dan anak-anak dan sebagai sarana untuk bersosialisasi. Dengan demikian, hak-hak anak untuk mendapatkan tempat yang layak untuk bermain dan mendapatkan ilmu selain di sekolah yang lebih interaktif dan menyenangkan akan terpenuhi

- ***Age Friendly***

Lingkungan yang *age-friendly* (baik rumah maupun komunitas) membantu perkembangan kesehatan dan keproduktivitasan orang tua (lansia) dengan bangunan dan pemeliharaan interaksi sosial. Lingkungan yang *age-friendly* dapat membuat perbedaan antara kemandirian dan ketergantungan individu (Sacharissa, 2021). Individu membutuhkan suatu modifikasi pada lingkungan yang membantu gerakan, stabilitas, dan kejelasan visual untuk memungkinkan orang tetap bisa melanjutkan rutinitas harian mereka seiring bertambahnya usia. Pada *Omah Budaya Lamongan* akan ditambahkan ramp dan railing untuk mendukung sirkulasi lansia. Penyediaan railing pada sisi ramp dan dinding difungsikan sebagai pendukung dan antisipasi lansia terjatuh. Penambahan railing juga untuk memberikan rasa bebas sekaligus mandiri pada lansia untuk dapat dengan bebas berjalan di proyek tanpa rasa cemas terjatuh.

Desain lingkungan berperan penting dalam kesehatan dan kesejahteraan lansia. Lingkungan luar (*outdoor*) dirancang dengan sangat baik dengan menyediakan sarana untuk berolahraga dan rekreasi, seperti berjalan, berenang, menari dan berpartisipasi dalam komunitas luar ruangan lainnya untuk meningkatkan kesehatan lansia. Penyediaan fasilitas olahraga pada bangunan diharapkan dapat membantu meningkatkan kesehatan para lansia, yaitu seperti ruang yoga, ruang olahraga, dan *roof deck* sebagai area untuk senam pagi dan pingpong. Pada *Omah Budaya Lamongan* terdapat ruang-ruang terbuka yang adaptif sehingga multifungsi. pagi hari sebagai area tersebut difungsikan untuk senam pagi, sore hari untuk main pingpong dan duduk bercengkrama untuk meningkatkan sosialisasi antar para lansia.

Pada *Omah Budaya Lamongan* ditambahkan *treatment area* untuk mendukung kesehatan lansia. Pada area tersebut ditambahkan fasilitas kesehatan

seperti jalan refleksi. Selain itu terdapat healing area berupa taman untuk memberikan suasana tenang dan sejuk bagi lansia.

- **Difabel Friendly**

Bangunan publik harus aksesibel dan dapat digunakan oleh orang yang memiliki Keterbatasan fisik. Orang yang mengalami keterbatasan fisik atau yang disebut difabel dapat berusaha untuk menjadi independen. Solusi secara Arsitektural adalah dengan mengeliminasi batasan-batasan sehingga cocok bagi antropometrik kaum difabel. Setiap jenis difabel mempunyai batasan mengenai apa yang mereka dapat lakukan dan yang mereka tidak dapat lakukan. difabel terbagi menjadi beberapa golongan, yaitu, sensori, manipulatori, difabilitas lokomotor, atau kombinasi. (Harkness, S. P. 1976).

- Difabilitas sensori adalah kaum tuna netra, dan tuna rungu
- Difabilitas manipulatori adalah yang mengalami keterbatasan dalam menggunakan satu atau kedua tangannya.
- Difabilitas lokomotor adalah mereka yang mengalami kesulitan dalam mobilitas (yang menggunakan tongkat, penguat kaki, atau kursi roda).
- Difabilitas kombinasi, adalah mereka yang mengalami difabilitas tidak hanya pada satu anggota gerak tubuhnya, misal kaki dan tangan.

Beberapa standar perancangan dan dimensi kebutuhan dasar mengacu pada pengguna kursi roda (difabilitas lokomotor). Pengguna kursi roda memiliki kebutuhan ruang untuk mobilitas yang paling luas. Berikut adalah persyaratan ruang gerak difabel:

- Modul kursi roda digunakan sebagai acuan karena paling lebar daripada modul difabilitas lain, yaitu Luas $1.07 \times 0.69 \text{ m}^2$.
- Area parkir terletak sedekat mungkin dengan bangunan publik atau zona publik.
- Ramp direkomendasikan memiliki perbandingan 1:12 (8,33%).
- Pencapaian menuju pintu masuk, kemiringan tidak boleh lebih dari 1:20 atau setara dengan 5%. Jikalau tersedia pegangan tangan (handrails), kemiringan area berjalan dapat mencapai 1:12 atau setara dengan 8,33%.
- Tangga tidak boleh memiliki tonjolan yang dapat mengganggu

penyandang cacat yang menggunakan penahan kaki atau kaki palsu. Pegangan tangga berbentuk oval atau lingkaran dengan standar diameter 4cm.

- Pintu harus cukup lebar, minimal pintu dengan lebar 86cm. Pegangan pintu dengan ketinggian 91cm.
- Koridor harus cukup lebar dan dapat digunakan pengguna kursi roda manufer 180°. Lantai datar dan menggunakan permukaan yang tidak selip atau licin.
- Penggunaan lantai *tactile tile* untuk membantu penyandang tuna Netra.
- Elevator diterapkan pada bangunan dengan jumlah lantai 2 atau lebih.
- Tombol-tombol untuk alarm kebakaran, jendela, kontrol pendingin ruangan (air conditioner), outlet listrik, dan panel elektrikal lainnya terletak pada ketinggian minimum 1,22m dari lantai.
- Pintu dari toilet difabel harus mengarah keluar untuk kenyamanan dan keamanan pengguna kursi roda.
- Pegangan tangan terdapat di toilet, shower, dan area lain yang membutuhkan.

5. Tinjauan Gedung Pertunjukan

a. Klasifikasi Gedung Pertunjukan

Fasilitas seni pertunjukan adalah tempat bagi pementasan karya seni yang diciptakan melalui proses, perasaan, pikiran dan pengalaman batin seniman yang mengekspresikan keindahan dan kenyataan dalam bentuk musik, tari, drama atau gabungan di antaranya. Berdasarkan kapasitas tempat duduknya, gedung pagelaran/pertunjukan dibedakan sebagai berikut (Atkinson, 2012):

- Teater kecil berkapasitas 350-375 orang,
- Ruang drama berkapasitas 1000 orang,
- Gedung teater berkapasitas 1500 tempat duduk (konser, recital, drama).
- *Concert hall* berkapasitas 2500-3000 tempat duduk.

Bagian dari theater terbagi atas 3 kategori ruang (Atkinson, 2012) yaitu *Performance space*, *Support space*, dan *Communal Space*

- *Performance space* (panggung)

Tempat tampil para pemain dan didalamnya penonton menyaksikan pertunjukannya. Faktor pentingnya adalah hubungan antara daerah penonton dan daerah pemain/pentas. Bentuk panggung terbagi menjadi 4 yaitu : proscenium, arena, panggung terbuka, eksperimental teater. Proscenium mempunyai 3 sisi tertutup dan satu sisi terbuka yang menghadap penonton. Performing area tidak selalu dibatasi dengan bukaan, namun dapat berupa pe aikan lantai dalam jarak tertentu dari auditorium dalam suatu bentuk yang disebut forestage atau apron. Bentuk panggung proscenium memiliki pemisah antara penonton dan pemain . Panggung arena berbentuk melingkar dimana penonton dapat melihat mengelilingi panggung sehingga hubungan antara pemain dan penonton menjadi lebih intim. Panggung terbuka adalah panggung utama yang menghadap penonton dan dikelilingi penonton dari beberapa sisi. Panggung ini menciptakan suasana yang sangat intim antara penonton dan pemain. Kelemahannya, penonton mengelilingi panggung sampai batas tertentu sehingga kadang pemain membelakangi penonton dan menimbulkan kelemahan akustik dan visual. Eksperimental teater dapat disesuaikan dan memungkinkan posisi panggung dapat diubah secara manual maupun secara mekanis menjadi bentuk panggung proscenium, terbuka atau arena (Nicholson, 2009).

- *Support space (ruang pendukung)*

Ruang yang membantu pelaksanaan pertunjukan dan pementasan. Memilikiposisi di belakang panggung (backstage), terdiri dari gudang, kantor, ruang latihan, ruang pakaian dan ruang rias (Dressing room), Switchboard untuk lampu dalam auditorium dan panggung, layar dan ruang property untuk menyimpan barang. Ruang property ada 2 : property besar dan property kecil. Diatas panggung terdapat ruang layar untuk menaikkan dan menurunkan layar serta menyimpan layar saat tidak digunakan.

- *Communal Space (Ruang bersama)*

Ruang terjadi komunikasi antara sesama penonton. Ruang

pendukung adalah ruang yang membantu pelaksanaan pertunjukan, dimana terjadi komunikasi antara sesama pemain, sutradara dan semua orang yang berkompeten dengan pelaksanaan pertunjukan. Terdiri dari Hub dan public space. Hub adalah ruang berkumpul antar kegiatan publik, dapat berupa ruang tersendiri atau hanya sebagai ruang sirkulasi (perpustakaan, pusat studi, ruang diskusi). Public space adalah ruang yang melayani kegiatan publik (cafeteria/retail, tiketing, lobby) (Nicholson, 2009).

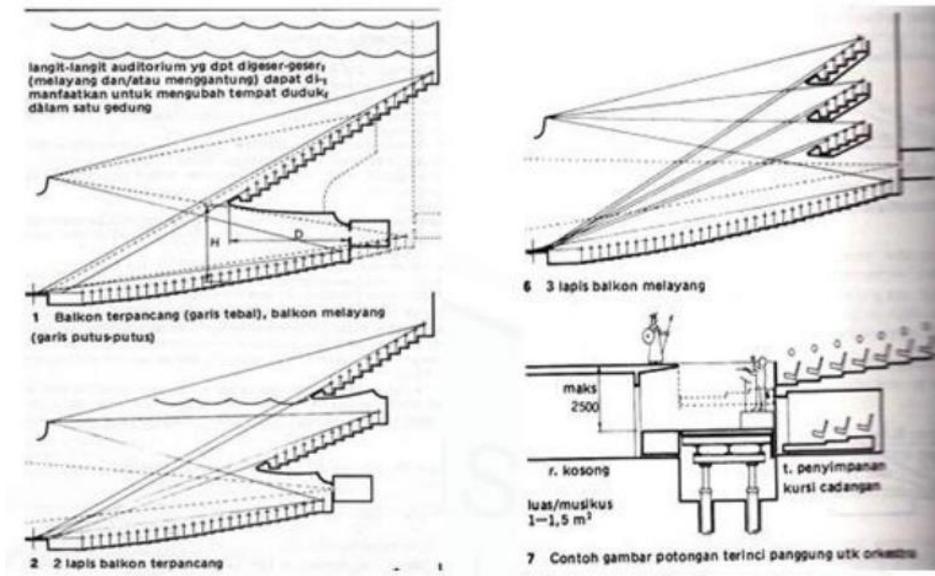
b. Organisasi Ruang

Gedung-gedung pertunjukan pada umumnya dibagi dalam 3 bagian sebagai berikut:

- Bagian penerimaan : Pintu masuk, pemesanan karcis, serambi depan, tempat penyimpanan pakaian, dan sebagainya.
- Panggung ; Panggung utama, sayap daerah belakang panggung, gudang layar pertunjukan, bengkel kerja, ruang pakaian, ruang latihan, dan sebagainya
- Tempat Duduk : Tempat duduk, tangga dan sebagainya.

c. Auditorium

Bentuk langit-langit yang permukaannya cembung dan tak beraturan membantu difusi suara dalam gedung. Sedangkan bentuk kubah, kolong (gang dengan bentuk cekung) dan bentuk-bentuk cekung besar lainnya sering menimbulkan masalah akustik. langit-langit yang lebih tinggi menyebabkan waktu pantul lebih lama seperti yang dibutuhkan untuk pertunjukan konser. Ruang tipikal diperhitungkan 20,5 m³ – 35 m³/t. Tempat duduk penonton pada gedung yang digunakan untuk konser, panggung dan sebagainya diperhitungkan sebagai satu kesatuan isi gedung.

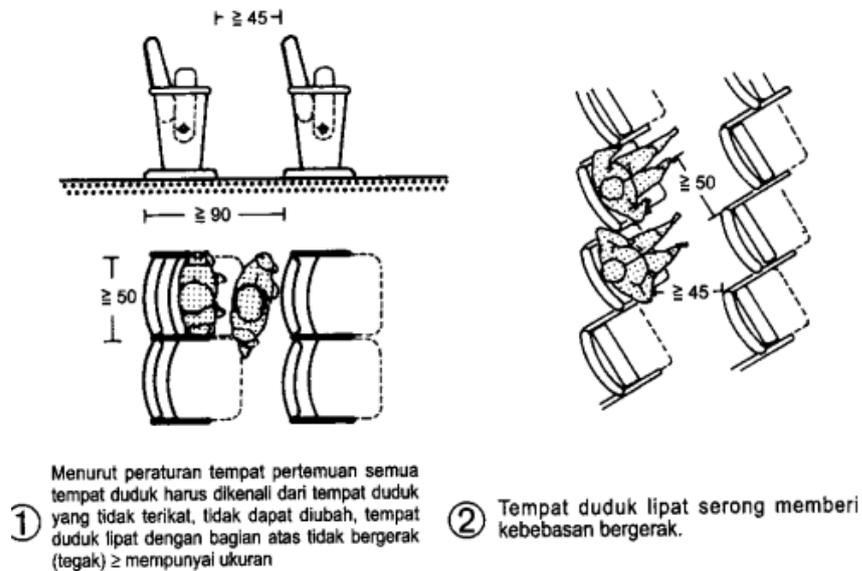


Gambar 2.25. Langit-langit pada Auditorium
Sumber : Neufert, E. 2002

Pada-gedung-gedung serba guna keadaan tersebut diatasi dengan memasang dinding-dinding penutup atau pembatas guna memperkeras suara-suara musik orkestra di mana panggung digunakan sepenuhnya hanya untuk tempat mengadakan pertunjukan dan gerak saja. Persyaratan akan kebutuhan akustik akan berpengaruh terhadap daya pantul permukaan langit-langit yang terletak di atas bagian ruang untuk orchestra atau konser yang akan memantul ke arah bagian atas tempat duduk penonton.

d. Tempat Duduk Penonton

Ukuran tergantung pada jenis kursi dan jaak tempat duduk yang diisyaratkan. Tentukan terlebih dahulu gaya kursi yang akan digunakan. Kursi bergaya tradisional membutuhkan jarak minimum 84cm dan lebar 50cm. kursi bergaya modern mempunyai ukuran yang bermacam-macam dapat membutuhkan jarak 140cm dan lebar 75cm. Ruang untuk tempat berdiri yang semula merupakan hal yang biasa, tetapi sekarang jarang ditemui pada gedung pertunjukkan modern.



Gambar 2.26. Tempat Duduk Penonton
Sumber : Neufert, E. 2002

Tempat duduk biasanya disusun dalam deretan lurus atau melengkung, pada beberapa gedung telah dicoba susunan kursi yang menyerong. Untuk mendapatkan titik titik pusat jari-jari deratan tempat duduk yang baik maka perlu mencoba berbagai posisi penataannya. Jari-jari yang pendek memungkinkan semua penonton dapat menghadap lurus ke pusat panggung, tetapi hal ini harus dipertimbangkan agar dapat memperoleh ruang sirkulasi yang cukup pada bagian sisi kursi-kursi disebelah bawah terdepan.

e. Kenyamanan Visual

Pencahayaan panggung haruslah fleksibel sebagai alat dalam produksi teater, tari, opera dan kesenian lain. Ada beberapa jenis instrument pencahayaan panggung yang digunakan untuk menimbulkan kesan yang berbeda-beda. Teknik pencahayaan telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir dengan peralatan yang lebih canggih. Pencahayaan memiliki beberapa fungsi walaupun untuk membuat efek artistic tidak ada aturan baku yang dapat diterapkan. Fungsi pencahayaan meliputi:

- Iluminasi : Kemampuan sederhana untuk melihat apa yang terjadi di atas panggung. Setiap desain pencahayaan akan efektif jika penonton bisa melihat karakter panggung yang ditampilkan.

- Revelation of form : pencahayaan yang dapat mengubah persepsi bentuk panggung.
- Fokus : mengarahkan bentuk perhatian penonton ke area panggung
- Mood : Pengaturan nada dari sebuah pertunjukan.
- Lokasi dan waktu hari : menetapkan atau mengubah posisi dalam ruang dan waktu
- Proyeksi : pencahayaan dapat digunakan sebagai pemandangan di atas panggung
- Plot : Sebuah peristiwa pencahayaan dapat memicu aksi panggung
- Komposisi : Pencahayaan dapat digunakan untuk menampilkan bidang tahapan jalannya suatu cerita yang ingin diperlihatkan pada para penonton dan membuat *background* dari pertunjukan tersebut.

f. Jalur Evakuasi

Jalur evakuasi harus dapat memudahkan pengunjung dalam menyelamatkan diri Adapun ketentuannya sebagai berikut:

- Jarak pintu evakuasi dari berbagai baris kursi antara 15-18m
- Waktu maksimal yang digunakan untuk evakuasi adalah 2,5 menit
- Lebar pintu evakuasi 52-23cm per 45 orang per menit

Tabel 2.3. Lebar Pintu Jalur Evakuasi

Jumlah Orang	Lebar Pintu (m)
≤200	2,2
201-300	2,4
301-400	2,6
401-500	2,8
501-1000	3,2
1001-2000	4,8

Sumber: Thorne, 2010

g. Ukuran Panggung

Tabel 2.4. Ukuran Panggung

Jenis Pertunjukan	Dimensi kecil (m)	Dimensi Sedang (m)	Dimensi Besar (m)
Opera	12	15	20
Musik	10	12	15
Tari	10	12	15

Drama	8	10	10
-------	---	----	----

Sumber: Thorne, 2010

h. Kapasitas Tempat Duduk

Tabel 2.5. Kapasitas Tempat Duduk

Skala Nasional	
Opera House	1.600-2.000
Teater Tari	1.200-1.500
Concert Hall	1.500-2.000
Ruang Pertunjukan	600-800
Ruang Musik Eksperimental	Bervariasi
Komersial Teater Drama	750-900
Komersial Teater Musikal	1.500-3.000
Arena	>2.000
Teater Drama	750-900
Drama Ukuran kecil dan sedang	150-500
Auditorium institusi pendidikan	150-350
Skala Provinsi	
Concert Hall	1.200-1.700
Touring theatre	900-1.400
Teater drama	750-900
Arena	>2000
Drama ukuran kecil dan sedang	150-500
Auditorium institusi Pendidikan	150-350
Skala Kota	
Teater Komunitas	150-350
Arts Workshop	150-350
Amateur Theatre	150-350

Sumber: Thorne, 2010

6. Tinjauan Ruang Pamer

a. Persyaratan Ruang

Ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi persyaratan berikut:

- Terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
- Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (untuk kedua bidang tersebut), biasanya dengan membagi-bagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada.
- Menurut koleksi untuk studi (missal: mengukir, menggambar) diletakkan dalam kantong-kantongnya dan disimpan di dalam lemari

(dilengkapilaci-laci) kira-kira berukuran dalam 80cm dan tinggi 160cm. Sedangkan benda koleksi untuk pajangan (missal: lukisan, lukisan dinding, patung, keramik, furniture).

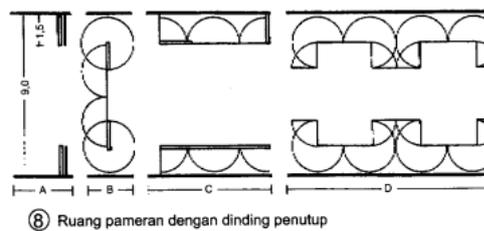
b. Kebutuhan Ruang

Besaran kebutuhan ruang pada ruang pameran sesuai tinjauan bendanya adalah sebagai berikut:

- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m² luas dinding.
- Ruang yang dibutuhkan untuk patung : 6-10 m² luas lantai.
- Ruang yang dibutuhkan untuk 400 keping: 1 m² ruang lemari cabinet

c. Tata Letak Ruang

Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan. Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran besar merupakan hal penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. Sudut pandang normal adalah 54' atau 27" terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m



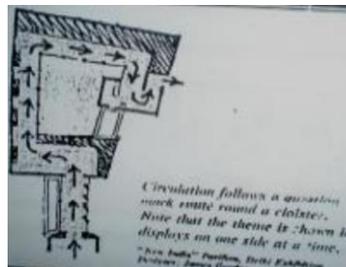
Gambar 2.27. Penataan Ruang Pamer
Sumber : Neufert, E, 2002

d. Sistem Sirkulasi Ruang Pamer

Penataan sirkulasi pada ruang pameran harus diencanakan semaksimal mungkin untuk memudahkan pengunjung mengakses karya-karya seniman. Adapun beberapa bentuk sirkulasi ruang pameran menurut Gardner (1960) dalam buku Display and Exhibition, antara lain:

- Sirkulasi Ruang Terkontrol

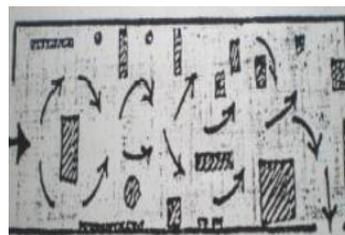
Sirkulasi terkontrol bertujuan agar setiap pengunjung melihat dan memperhatikan seluruh pameran sesuai dengan perencanaan ruang pameran. Sirkulasi sebagai pengarah tidak memberikan pilihan kepada pengunjung untuk menentukan arah pergerakannya. Pembentukan sirkulasi terkontrol dengan penataan obyek yang dipamerkan, misalnya obyek yang sejenis dan serangkai dikelompokkan menjadi satu. Setiap obyek yang dipamerkan yang berada pada jalur sirkulasi utama merupakan objek yang menarik dan haruslah dimengerti oleh semua pengunjung (Gardner, 1960).



Gambar 2. 28. Sirkulasi Terkontrol
Sumber : Gardner, 1960

- Sirkulasi Ruang Tak Terkontrol

Sirkulasi tak terkontrol adalah sirkulasi yang memberikan pilihan pergerakan pada pengunjung. Point utama pada sirkulasi tak terkontrol adalah sirkulasi ini memberikan kebebasan untuk berkeliling tetapi tetap berada pada pola yang teratur (Gardner, 1960).



Gambar 2. 29. Sirkulasi Tak Terkontrol
Sumber : Gardner, 1960

e. Sistem Pencahayaan Ruang Pamer

Sistem pencahayaan yang berkaitan dengan penataan obyek pameran adalah pencahayaan buatan. Sebelum menentukan tata pencahayaan buatan yang diaplikasikan tentu perlu memperhatikan dan memahami urutan tiap-tiap obyek pameran. Untuk obyek dua dimensi, pengaplikasian pencahayaan yang

diperlukan adalah pemberian cahaya merata bebas bayangan, sedangkan obyek tiga dimensi perlu pengaplikasian pencahayaan terarah, setempat, dan sistem pencahayaan pancaran untuk mendapatkan efek khusus suasana ruang pameran. Dalam pencahayaan ruang pameran juga perlu memperhatikan detail-detail pencahayaan seperti:

- Kuat Cahaya

Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas permukaan bidang yang akan dipancarkan cahaya. Kuat cahaya menyangkut kepekaan dan ketahanan obyek pameran terhadap radiasi yang dipancarkan oleh cahaya (lampu TL mengandung ultra violet sedangkan lampu pijar mengandung infra merah) serta kepekaan mata minimal dalam melihat obyek batas tingkat adalah 10 candle/m²

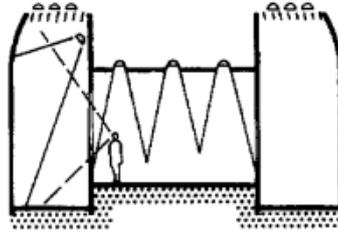
- Tata Letak Cahaya

Tata letak cahaya dibedakan sesuai dengan sistem pencahayaan yang digunakan sehingga dapat membentuk tampilan yang menarik pengunjung dengan pertimbangan:

- Pencahayaan langsung dan pencahayaan tak langsung (pantulan).
- Pencahayaan yang berfungsi untuk cahaya utama, cahaya pengisi atau yang melatar belakang.
- Cahaya dari satu, dua, atau tiga dimensional.
- Cahaya yang diletakkan di belakang, di depan, di atas, di bawah atau pada obyek.

- Pencahayaan Merata Buatan

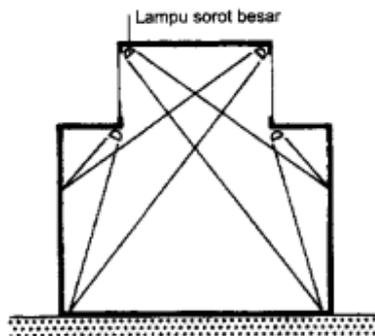
Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapatkan sinar alami matahari pada siang hari, sedangkan penggunaan pencahayaan buatan oleh lampu pijar atau lampu halogen pada malam hari. Penggunaan pencahayaan buatan pada ruang pameran disesuaikan kebutuhan aktivitas ruang tersebut dengan kesesuaian ruang. Posisi lampu yang dipasang menghadap dinding untuk mendapat penerapan pencahayaan merata pada obyek pameran.



Gambar 2. 30. Pencahayaan merata buatan pada Ruang Pamer
 Sumber : Neufert, E, 2002

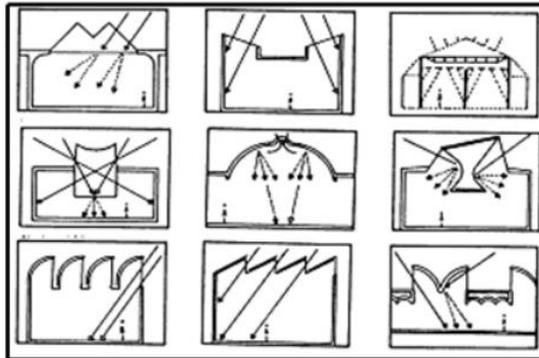
- Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan juga berasal dari tenaga listrik. Maksud dari pencahayaan terfokus buatan yaitu, untuk menerangi obyek pameran dengan khusus pada satu titik sengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam ruang tersebut. Pencahayaan terfokus buatan umumnya menggunakan lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi atau langit-langit ruang pameran di atas obyek, supaya obyek mendapat pencahayaan yang terfokus



Gambar 2. 31. Pencahayaan terfokus buatan pada Ruang Pamer
 Sumber : Neufert, E, 2002

langit-langit atau plafond yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang dibiarkan sebagian terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung dan dipasang pada langit-langit (Gardner, 1960). Langit-langit pada ruang pameran merupakan elemen non struktural yang membatasi pandangan manusia, karena tidak perlu menahan pengaruh cuaca maupun memikul beban. Disamping itu langit-langit juga berfungsi sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi ruang pameran. Tinggi rendah letak langit-langit sangat mempengaruhi kegiatan yang berlangsung yang dilingkupi oleh langit-langit tersebut



Gambar 2. 32. Macam bentuk langit-langit Ruang Pamer
 Sumber : Neufert, E, 2002

7. Tinjauan Area Parkir

Perhitungan kebutuhan parkir kendaraan menggunakan Standart Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir dari Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat (Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat, 1996).

Tabel 2.6. Standar Perbandingan Kebutuhan Parkir pada Luas Area Total Tempat Rekreasi

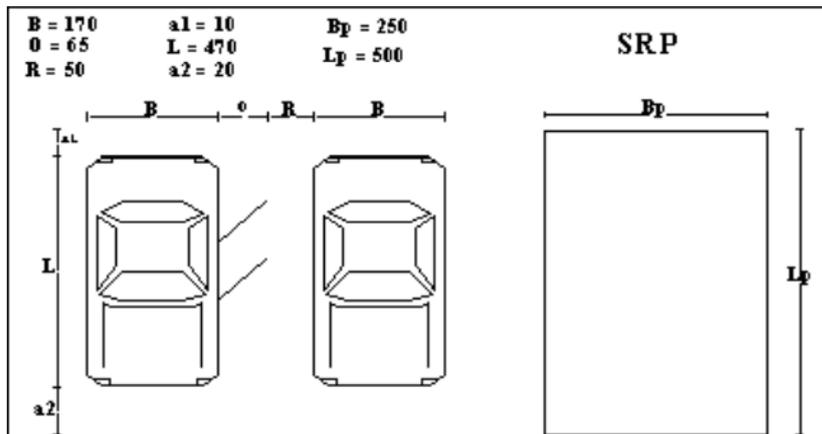
Luas Area Total (100 m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	3200	6400
Kebutuhan (SRP)	103	109	115	122	146	196	295	494	892

Sumber : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

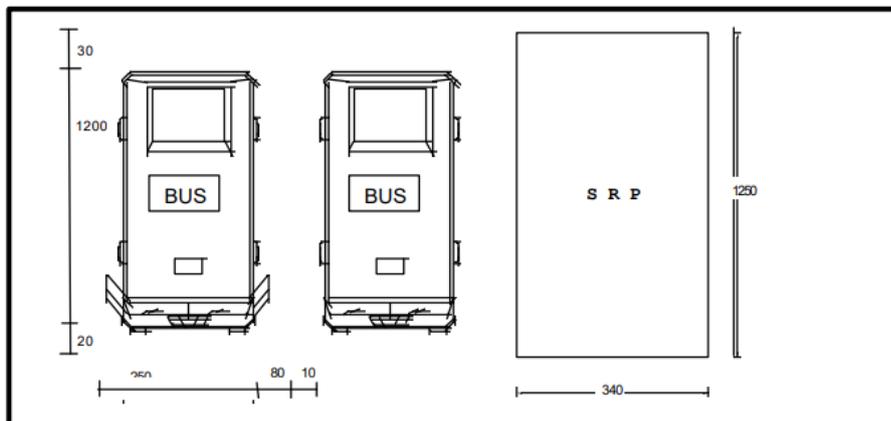
Tabel 2.7. Penentuan Satuan Ruang Parkir

NO	Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m ²)
1.	a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 m x 5,00 m
	b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 m x 5,00 m
	c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 m x 5,00 m
2.	Bus/Truk	3,40 m x 12,50 m
3.	Sepeda Motor	0,75 m x 2,00 m

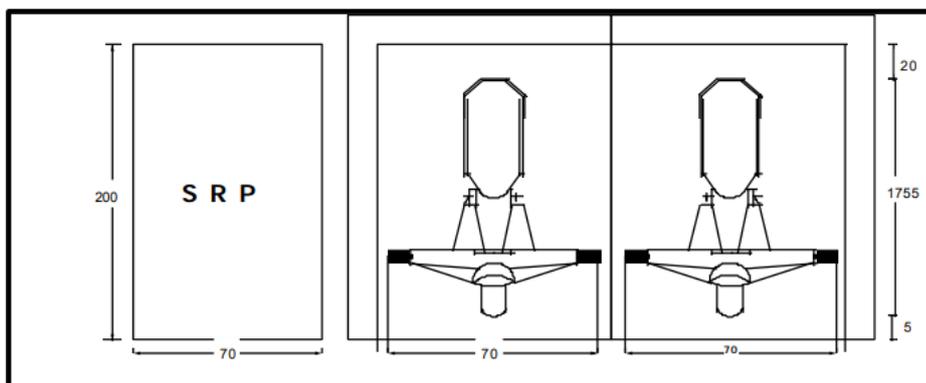
Sumber : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat



Gambar 2.33. Satuan Ruang Parkir (SRP) Mobil Penumpang (dalam cm)
 Sumber : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat



Gambar 2.34. Satuan Ruang Parkir (SRP) Bus/Truk (dalam cm)
 Sumber : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat



Gambar 2.35. Satuan Ruang Parkir (SRP) Sepeda Motor (dalam cm)
 Sumber : Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

2.1.3 Studi Preseden

Studi kasus akan dilakukan pada objek preseden untuk mengetahui masalah yang berkaitan dengan pusat budaya. Pusat budaya yang dipilih merupakan Garuda Wisnu Kencana Cultural Park dan Taman Werdhi Budaya Art Centre. Pemilihan objek ini dilakukan untuk mempelajari jenis dan karakteristik bangunan pusat budaya di Indonesia

2.1.3.1. Garuda Wisnu Kencana Cultural Park

Nama : Garuda Wisnu Kencana *Cultural Park*

Lokasi : Taman Budaya GWK Bali berada di jalan Raya Uluwatu, Desa Ungasan, Kuta Selatan, Kabupaten Bandung 80364

Luasan Lahan : 240 Ha



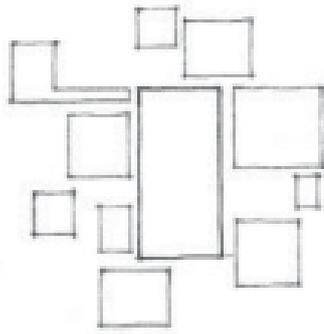
Gambar 2. 36. Garuda Wisnu Kencana
Sumber : www.gwkbali.co, 2021

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana memiliki berbagai objek wisata dengan keunikan nuansa budaya Bali yang meliputi pertunjukan budaya seperti tari Bali, musik tradisional, pertunjukan, patung Dewa Wisnu raksasa yang mengendarai burung Garuda, situs arsitektur yang luar biasa, kuliner lokal Indonesia, souvenir tradisional, dll. Taman Budaya ini merupakan sebuah kawasan wisata taman budaya seluas ±60 ha, terletak di Ungasan Kabupaten Bandung yang dipersembahkan oleh masyarakat Bali untuk Dewa Pemelihara Alam (Shiiti) yaitu Dewa Wisnu dan Kencananya Garuda. GWK Cultural Park ini sebagai salah satu ikon dan menjadi destinasi pariwisata bertaraf internasional dengan segala keunikan potensi budaya lokal dan karakteristik alamnya.

1. Kajian Arsitektural

a. Pola Tataan Masa

Pada penataan massa bangunan GWK ini menggunakan tatanan massa yang terdiri dari banyak destinasi wisata mulai dari wisata kuliner hingga wisata alam. Pola tatanan massa pada GWK menggunakan pola cluster. Pola organisasi berbentuk cluster merupakan organisasi dalam penataan ruangnya di kelompokkan dalam bentuk kelompok atau cluster, kelompok tersebut sekaligus dapat digunakan untuk menghubungkan antar ruang dengan mempertimbangkan pendekatan fisik. Ruang-ruang yang ada dapat di kelompokkan berdasarkan sifat ruangannya, organisasi ruang ini bersifat fleksibel karena pola penataan ruangannya tidak berasal dari suatu konsep bentuk geometri.



Gambar 2.37. Cluster di Sekitar Bangunan Dominan
Sumber : Ching, 2015

Cluster GWK ditata berdasarkan ruang dominan. Penataan massa bangunan terorganisir mengikuti bangunan utama yaitu patung Garuda Wisnu Kencana.



Gambar 2.38. Peta Garuda Wisnu Kencana
Sumber : www.gwkbali.co, 2021

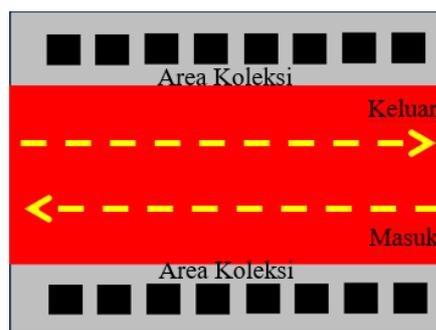
b. Ruang dalam dan sirkulasi

Pada ruang dalam Garuda Wisnu Kencana (GWK) difungsikan sebagai galeri-galeri yang memamerkan hasil karya dari 34 provinsi yang ada di Indonesia.



Gambar 2.39. Ruang dalam GWK Bali
Sumber : www.gwkbali.co, 2021

Pola sirkulasi yang digunakan dalam galeri ini adalah sirkulasi linear. Jalur linear dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Sebagai tambahan, jalur ini dapat berbentuk kurva linear atau terpotong-potong bersimpangan dengan jalur lain, bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik. pengunjung akan berjalan lurus melalui beragam koleksi ogoh ogoh untuk menuju ke lantai berikutnya. Tempat masuk dan keluar dibedakan agar tidak terjadi penumpukan pengunjung. Berikut adalah skema sirkulasi galeri gwk:



Gambar 2.40. Skema Sirkulasi Pengunjung Galeri
Sumber : Analisa Penulis, 2023

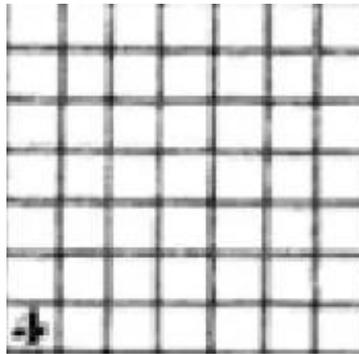
Desain interior ruangan mengambil tema dari kebudayaan yang ada di Bali. Hal ini bisa dilihat dari kain kotak-kotak warna putih dan hitam yang menjadi ciri dari kebudayaan Bali.

c. Ruang luar

Perancangan GWK ini lebih dominan kepada perencanaan ruang luar banyak spot wisata yang berada pada ruang luar baik berupa *plaza* maupun *sculpture* dan banyak lainnya.

- Pedestrian

Konfigurasi Jalur sirkulasi pada bangunan ini ditata menggunakan konsep grid. konfigurasi grid terdiri dari 2 buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval - interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi Panjang. Konsep ini memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk memilih jalur sehingga mempermudah untuk mencapai destinasi yang mereka kehendaki.



Gambar 2.41. Konfigurasi Jalur Sirkulasi Grid

Sumber : Ching, 2015

- *Sculpture*

Sculpture menjadi fokus dari perencanaan area wisata ini terdapat patung garuda wisnu kencana yang mejadi *icon* atau *master piece* Pulau Bali yang menjadi daya Tarik bagi wisatawan mancanegara. Dewa wisnu yang menjadi kepercayaan masyarakat Hindu di Bali.

- Tempat parkir

Tempat parkir motor maupun mobil berada pada satu tempat, parkir utama berada disebelah gate masuk. Tempat parkir di jadikan satu lokasi agar dapat memusakkan segala aktivitasnya di satu tempat tersebut.



Gambar 2.42. Map GWK Bali
 Sumber : www.gwkbali.co, 2021

- Plaza

Plaza menjadi salah satu objek destinasi yang dituju ada beberapa plaza dalam Kawasan GWK ini dan setiap plaza memiliki ciri khas tersendiri.

- Plaza Kura-kura
- Plaza Kencana
- Plaza Garuda

- Street theater

Merupakan salah satu bagian dari GWK yang merupakan jalanan yang disekitarnya ada dinding yang berisikan relief dari kisah dewa wisnu dan filosofi-filosofi yang ada di pulau Bali.

d. Sistem struktur dan Material

Pada bangunan kompleks Garuda wisnu kencana ini dominan menggunakan sistem struktur beton bertulang. Sedangkan pada bagian struktur patung Garuda Wisnu Kencana menggunakan struktur rangka baja. Struktur rangka baja menopang material tembaga yang menjadi bahan utama patung Patung Garuda Wisnu Kencana yang bisa dilihat dari kejauhan ini terdiri dari sekitar 754 modul. Satu modulnya berukuran 4x3 meter dengan berat \pm 1 ton.



Gambar 2.43. Stuktur GWK
Sumber : Tribunbali.com, 2020

e. Program ruang

Pusat budaya ini memiliki fasilitas yang beragam semua fasilitas yang mempunyai aktifitas berbeda - berbeda.

Tabel 2.8. Tabel fasilitas di GWK

No	Masa	Fasilitas	Aktivitas
1	Plaza Bhagawan	<ul style="list-style-type: none"> • Food count • Galeri 	<ul style="list-style-type: none"> • Berkunjung, berfoto-foto
2	Kencana souvenir dan photo studio	<ul style="list-style-type: none"> • Perdagangan • foto studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Belanja souvenir, photo shoot
3	Tirta agung	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan out door
4	Street teater	<ul style="list-style-type: none"> • Mural dan lukisan • Jalur pedestrian 	<ul style="list-style-type: none"> • Berkeliling
5	Amphitheater	<ul style="list-style-type: none"> • Pangung teater • Area penonton • Ruang tunggu • Ruang ganti 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat seni pertunjukan
6	Plaza Kura-kura	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam kura-kura • Petirnaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi
7	Restaurant	<ul style="list-style-type: none"> • Garden diner • Indoor room • Dapur 	<ul style="list-style-type: none"> • Makan dan minum
8	Cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Layar cinema • Area penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat pertunjukan
9	Plaza wisnu	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan • Out door spase 	<ul style="list-style-type: none"> • Berfoto-foto • Menikmati

			pemandangan
10	Plaza Garuda	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan • Out door spase 	<ul style="list-style-type: none"> • Berfoto-foto • Menikmati pemandangan
11	Lotus Pound	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan • Out door spase 	<ul style="list-style-type: none"> • Berseped • Jogging • Dll
12	Festival park	<ul style="list-style-type: none"> • Out door 	<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati festival
13	Patung garudawisnu kencana	<ul style="list-style-type: none"> • Galeri • Ruang Pameran • Ruang pandang 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat pameran • Menikmati pemandangan

Sumber : Analisa penulis, 2023

2. Kajian Non Arsitektural

a. Lokasi dan Sejarah Garuda Wisnu Kencana

Kawasan ini berlokasi di di jalan Raya Uluwatu, Desa Ungasan, Kuta Selatan, Kabupaten Bandung, Bali. Karya I Nyoman Nuarta. Saat ini dikembangkan sebagai taman budaya dan menjadi Landmark bagi pariwisata Bali dan Indonesia. Pembangunan patung GWK oleh I Nyoman Nuarta telah muncul sejak tahun 1989. Setahun kemudian pada 1990, usulan Nyoman Nuarta pun disetujui oleh Presiden Soeharto. Pembangunan berjalan sampai dengan peletakan batu pertama yang dilakukan tujuh tahun kemudian pada 8 Juni 1997. Patung megah maskot Bali ini diresmikan Presiden Jokowi pada 22 September 2018. Patung ini dibangun dengan ketinggian 140 meter, diproyeksikan untuk mengikat tat ruang dengan jarak pandang sampai dengan 20 km sehingga dapat terlihat dari Kuta, Sanur, Nusa Dua hingga Tanah Lot. Patung Garuda Wisnu Kencana ini merupakan simbol dari misi penyelamatan lingkungan dan dunia.

b. Fungsi Garuda Wisnu Kencana

Bangunan Garuda Wisnu Kencana memiliki fungsi utama sebagai bangunan rekreatif. GWK menjadi salah satu tujuan utama untuk berbagai pertunjukan kesenian, pameran dan konferensi ataupun kunjungan santai bahkan kunjungan spiritual. Kawasan seluas 250 hektar ini merangkum berbagai kegiatan seni budaya yang dipertunjukkan untuk wisatawan local maupun mancanegara. Sejumlah cafe dan restaurant menyediakan layanan tata boga yang lengkap, dari makanan kecil,

hidangan ringan hingga banquets. Layanan On-site catering yang tersedia mampu melayani hingga 2000 porsi, dengan berbagai hidangan indonesia, Oriental atau hidangan International yang dapat disesuaikan dengan tema dan lokasi tertentu.

c. **Filosofi Bangunan**

GWK dijadikan sebuah taman budaya yang ramah lingkungan sebagai wujud implementasi dari 3 aspek filsafah hidup masyarakat bali yaitu Tri Hita Karana, hubungan yang harmonis antara manusia dan tuhan, manusia dan alam serta manusia dengan manusia yang lain. Mengambil bentuk dewa wisnu dan garuda kencana yang memiliki filosofi meliputi, Wisnu sebagai Simbol Hindu yang melambangkan kekuatan utama pemelihara alam semesta yang mendominasi kawasan ini. Diwujudkan sebagai patung berukuran raksasa terbuat dari kuningan dan tembaga dengan ketinggian mencapai 22 meter, menjadikan figur ini sebagai perwujudan modern sebuah kebudayaan dan tradisi kuno. Wujud yang menyertainya adalah Garuda – seekor burung besar yang menjadi kendaraan Dewa Wisnu sebagai perlambang kebebasan sekaligus pengabdian tanpa pamrih.

Tapak berada pada perbukitan yang diolah menjadi site yang berkontur, tidak terlalu banyak pemotongan atau pengurangan untuk digunakan dalam bangunan. Bentuk eksplorasi ini menambah nilai dari lingkungan yang ada disekitar, tidak mengurangi esensi dari alam justru menambahnya menjadi lebih indah dengan memanfaatkan kondisi tapak yang berupa perbukitan.

2.1.3.2. Taman Werdhi Budaya Art Centre

Nama : Taman Werdhi Budaya *Art Centre*
Lokasi : Jalan Nusa Indah Nomor 1, Panjer, Denpasar Selatan, Kota
Denpasar, Bali
Luas Lahan : 14 hektar



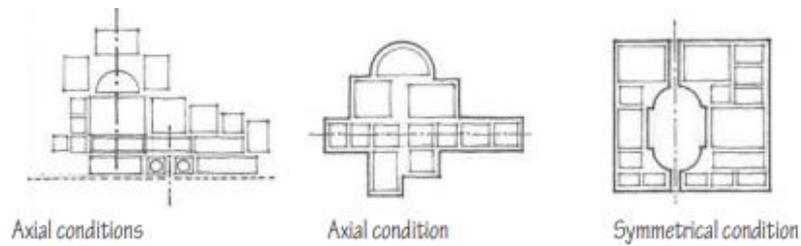
Gambar 2.44. Taman Werdhi Budaya Art Centre
Sumber : Denpasarkota.go.id, 2020

Berlokasi di Jalan Nusa Indah No.1 Denpasar, Bali Taman Werdhi Budaya Bali atau yang lebih dikenal oleh masyarakat umum dengan nama Taman Werdhi Budaya Art Center Bali ini merupakan sebuah kompleks atau kawasan kebudayaan yang ada di Bali. Taman Werdhi Budaya dibangun pada kisaran tahun 1978 –1979, dan penggagas pembuatan atau pembangunan taman budaya ini adalah Ida Bagus Mantra yang merupakan putra daerah Bali sekaligus mantan gubernur provinsi Bali. Kecintaannya terhadap kebudayaan tempat kelahirannya Ida Bagus Mantra mencoba membuat sebuah tempat yang menyediakan dan menjadi wadah untuk berkumpulnya kesenian –kesenian yang ada di tempat tanah kelahirannya. Tercetuslah sebuah gagasan ide untuk membuat sebuah taman budaya tersebut,

1. Kajian Arsitektural

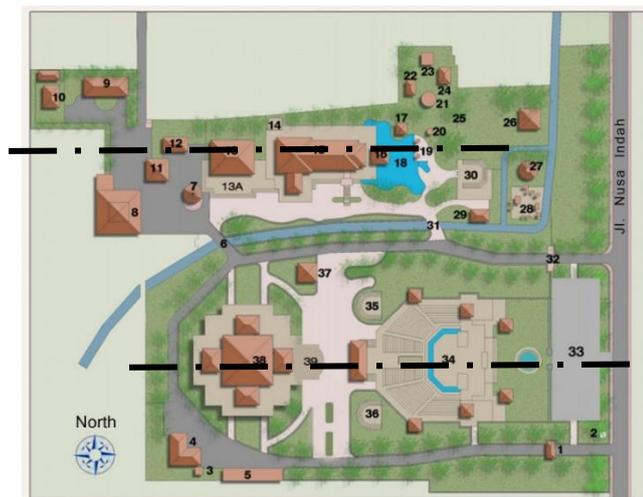
a. Pola tatanan massa

Pada penataan massa bangunan ini menggunakan tatanan massa yang terdiri dari banyak massa sehingga dengan beragam wisata didalamnya. Pola tatanan massa pada Taman Werdhi Budaya menggunakan pola cluster. Pola organisasi berbentuk cluster merupakan organisasi dalam penataan ruang yang dikelompokkan dalam bentuk kelompok atau cluster, kelompok tersebut sekaligus dapat digunakan untuk menghubungkan antar ruang dengan mempertimbangkan pendekatan fisik. Ruang-ruang yang ada dapat dikelompokkan berdasarkan sifat ruang, organisasi ruang ini bersifat fleksibel karena pola penataan ruang tidak berasal dari suatu konsep bentuk geometri.



Gambar 2.45. Organisasi Cluster Aksial
Sumber : Ching, 2015.

Cluster Taman Werdhi budaya dikelompokkan berdasarkan simetri aksial. Kondisi simetris atau aksial pada Taman Werdhi Budaya dipergunakan untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian organisasi dan membantu menegaskan perbedaan fungsi pada masing masing cluster.



Gambar 2.46. Peta Taman Werdhi Budaya
Sumber: ubudcommunity.com, 2023

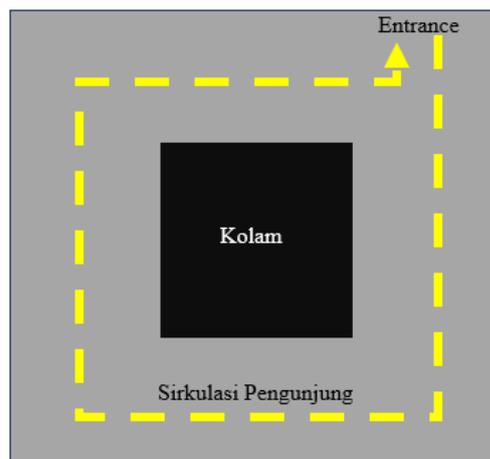
b. Ruang dalam dan Sirkulasi

Analisa ruang dalam pada Taman Werdhi Budaya Bali diinjau dari ruang dalam diperoleh pada bangunan ini menggunakan struktur dengan sistem grid sehingga baentuk denahnya mengikuti struktur. Pada ruang dalam bangunan utama yaitu Gedung Ksisarnawa digunakan sebagai teater tertutup dengan galeri temporer pada lantai bawahnya.



Gambar 2.47. Galeri Gedung Ksirarnawa
Sumber : Bali Art Center, 2023

Galeri pada Gedung Ksirarnawa merupakan galeri untung pengrajin kerajinan bali dan pelukis bali. Pada area Tengah galeri terdapat kolam untuk menambah asri suasana. Adapun sirkulasi yang digunakan pada area ini yaitu sirkulasi linear. Berikut adalah skema sirkulasi galeri Taman Werdhi Budaya Art Centre



Gambar 2. 48. Sirkulasi Galeri Gedung Ksirarnawa
Sumber : Penulis, 2023

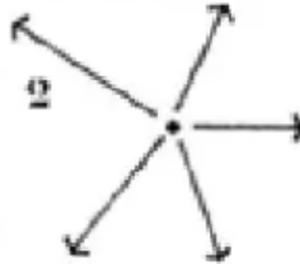
c. Ruang luar

Perancangan bangunan ini menggunakan banyak massa sehingga berfokus pada penataan ruang luar baik amphiteater, kalangan, parkir maupun penataan bangunan.

- Pedestrian

Konfigurasi jalur sirkulasi pada bangunan ini ditata menggunakan konsep radial. konfigurasi radial memiliki jalur- jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat Bersama. Konsep ini

memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk memilih destinasi yang mereka kehendaki tanpa harus memasuki destinasi yang lain.



Gambar 2.49. Konfigurasi Jalur Sirkulasi Radial
Sumber : Ching, 2015.

- Amphiteater Ardha Candra

Sebuah teater terbuka berukuran sangat besar berkapasitas 6000 orang. Acara yang dilaksanakan di sini adalah pertunjukan besar seperti sendratari dan pertunjukan lain seperti pemilihan Jegeg-Bagus Bali. Panggung Amphiteater Ardha Candra dikelilingi oleh kolam dan dihubungkan dengan dua jembatan. Area ini ditata dekat dengan pintu masuk sebagai penyambut wisatawan.
- Gedung Ksirarnawa

teater tertutup yang mampu menampung 800 orang dengan tempat pameran yang berada di lantai bawah teater indoor. Gedung Ksirarnawa memiliki satu panggung terbuka kecil yang memiliki akses ke lantai luar teater tertutup. Pada saat pementasan Pesta Kesenian Bali, panggung ini juga digunakan untuk berpentas. Panggung berada di ruang terbuka antara Amphiteater Ardha Candra dan Gedung Ksirarnawa. Gedung ini memiliki tiga entrance (keluar-masuk). Dua entrance menuju lantai 1 dan satu entrance langsung menuju ke lantai 2 (gedung teater) untuk memudahkan sirkulasi pengunjung.
- Area Parkir

Tempat parkir motor maupun mobil berada pada satu tempat, parkirannya utama berada disebelah gate masuk. Tempat parkir di jadikan satu lokasi agar dapat memusatkan segala aktivitasnya di satu tempat tersebut

d. Sistem struktur dan material

Sistem struktur pada kompleks bangunan Taman Werdhi Budaya ini dominan menggunakan struktur beton bertulang untuk menopang bangunan dengan sistem grid.

e. Program ruang

Pusat budaya ini memiliki fasilitas yang beragam, fasilitas tersebut memiliki bangunan tersendiri sehingga menghasilkan banyak massa. pendekatan penataan menggunakan konsep cluster berdasarkan simetri aksial.

Tabel 2. 9. Tabel aktivitas pada fasilitas Taman Werdhi Budaya *Art Centre*

No	Ruang	Fasilitas	Aktivitas
1	Theater Terbuka	<ul style="list-style-type: none">• Panggung Terbuka Ardha Candra• Panggung Terbuka Madya Mandala	<ul style="list-style-type: none">• Menikmati kesenian di ruang terbuka
2	Gedung Theater Tertutup	<ul style="list-style-type: none">• Panggung Ksirarnawa• Gedung Krya	<ul style="list-style-type: none">• Menikmati pertunjukan di ruang tertutup
3	Gedung Pameran	<ul style="list-style-type: none">• Gedung Pameran Mahudara	<ul style="list-style-type: none">• Melihat karya seni
4	Studio Patung	<ul style="list-style-type: none">• Studio Patung	<ul style="list-style-type: none">• Rekreasi melihat patung• Belajar cara membuat patung
6	Ruang Pengelola	<ul style="list-style-type: none">• Wisma Seni• Rumah Dinas	<ul style="list-style-type: none">• Keperluan administrasi• Beristirahat• bekerja
7	Retail Souvenir	<ul style="list-style-type: none">• Kantin	<ul style="list-style-type: none">• Membeli oleh oleh• makan
8	Pura Peribadatan	<ul style="list-style-type: none">• Pura Taman Beji• Bale Selonding• Bale Pempaosan• dll	<ul style="list-style-type: none">• beribadah• upacara adat

9	Museum & Diorama	<ul style="list-style-type: none"> • Patung Kumbakarna • Patung Giri Putri, Bagawan Gangga, Dewi Gangga Soma 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • Menikmati patung
---	------------------	--	--

Sumber : Analisa penulis, 2023

2. Kajian Non Arsitektural

a. Lokasi dan sejarah Taman Werdhi Budaya Art Centre

Taman Werdhi Budaya dibangun pada kisaran tahun 1978 –1979, dan penggagas pembuatan atau pembangunan taman budaya ini adalah Ida Bagus Mantra yang merupakan putra daerah Bali sekaligus mantan gubernur provinsi Bali. Taman Werdhi Budaya *Art Centre* adalah bangunan yang didirikan dengan tujuan untuk pementasan seni serta pengembangan seni di Bali, kompleks bangunan ini memiliki luas sekitar 14 hektar yang menjadikannya taman budaya terluas ke dua setelah GWK. Pembangunan kawasan seni ini diharapkan dapat merangsang kreativitas seni dari para seniman di Bali untuk tetap menjaga, melestarikan dan mendukung dinamika perkembangan budaya dan juga bisa tetap berkiprah serta mempertahankan jati diri di tengah derasnya pengaruh global yang dibawa oleh wisatawan yang datang dan berkunjung ke Bali.

b. Fungsi Taman Werdhi Budaya

Bangunan Taman Werdhi Budaya memiliki fungsi utama sebagai bangunan pusat budaya. Taman Werdhi Budaya yang dikenal juga dengan Bali Art Center merupakan bangunan yang difokuskan untuk menjadi wadah pelestarian budaya dan pengembangan pusat kesenian di Bali. Pada Taman Werdhi Budaya masyarakat dapat belajar sekaligus menikmati pertunjukan seni. Taman Werdhi Budaya juga memiliki museum karya seni dan ruang untuk kegiatan konser dan hiburan lainnya. Terdapat juga Perpustakaan Widya Kusuma di mana tersedia buku-buku tentang sejarah Bali.

c. Filosofi Bangunan

Bangunan Taman Werdhi Budaya Art Centre dirancang oleh arsitek Ida Bagus Tugur yang kemudian diresmikan oleh Gubernur ke 5 Bali Ida Bagus Mantra. Bangunan ini menggunakan ciri khas Kori Agung yang kental dengan arsitektur Bali seperti penggunaan karang gajah, karang goak, Karang Kala, Boma, Ukiran

Naga, dll. material bangunan ini menggunakan material yang menunjukkan identitas bali. Dengan memanfaatkan batu bata, batu paras, dan kayu sebagai wujud penerapan materialitas dari *local genius*. Interior Gedung mengambil konsep arsitektur bali dengan atap kayu yang dilapisi plafon dengan berlukiskan cerita wayang bali



Gambar 2.50. Bangunan Ardha Candra
Sumber : Ikatan Arsitek Indonesia Provinsi Bali, 2020

Tapak berada di tengah Kota Denpasar yang menjadi pusat dari aktifitas penduduk sehingga lokasi ini mendukung untuk menjadi pusat perhatian dari kota tersebut. Dapat menarik banyak pengunjung. Pusat budaya yang ditempatkan di pusat Kota Denpasar akan menambah jantung kota ini.

2.1.4 Analisa Hasil Studi Kasus Objek

Dari hasil komparasi dua objek diatas didapat kan suatu perbandinya dari dua objek tersebut untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing masing bangunan. Dari hasil analisa kedua bangunan pusat budaya, maka dapat disimpulkan tiap aspek dari analisa pada Tabel 2.10

Tabel 2.10. Tabel perbandingan objek komparasi

No	Aspek Poin	Garuda Wisnu Kencana Bali	Taman Werdhi Budaya Art Centre	Kesimpulan
1	Pola tatanan masa	Pola cluster berdasarkan bangunan dominan dengan massa banyak	Pola cluster berdasarkan simetri Aksial dengan massa banyak	Kedua pusat budaya menggunakan pola penataan cluster dengan massa banyak
2	Tampilan bangunan	Tampilan bangunan menggunakan gaya vernakular adat bali dan dikombinasikan dengan arsitektur modern	Tampilan bangunan menggunakan gaya vernakular adat bali	Tampilan bangunan pusat budaya dapat menggunakan gaya bangunan adat setempat
3	Lokasi	Terletak diperbukitan yang berada di sekitaran kota dengan peruntukan wilayah pariwisata	Terletak di lahan datar yang berada di tengah kota dengan peruntukan wilayah permukiman	Bangunan pusat budaya dapat dibangun pada daerah yang dekat dengan permukiman penduduk
4	Fasilitas	Memiliki fasilitas utama berupa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Area parkir kendaraan pengunjung 2. Loket tiket plaza bhagawan 3. Kencana souvenir dan photo studio lt 1 asana artseum lt 2 4. Tirta amerta 5. Street theater 6. Amphitheater 7. Jendela bali resort 8. Plaza kura-kura 9. Garuda cinema 10. Plaza wisnu & parahyangan somaka giri 	Memiliki fasilitas utama berupa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Panggung Terbuka Ardha Candra 2. Panggung Terbuka Madya Mandala 3. Panggung Ksirarnawa 4. Gedung Krya 5. Gedung Pameran Mahudara Mandara Giri Bhuwana 6. Wisma Seni 7. Rumah Dinas 8. Kantin 9. Pura Taman Beji 10. Bale Selonding 11. Bale Pepaosan 12. Patung Kumbakarna 13. Patung Giri Putri, Bagawan Gangga, Dewi Gangga Soma 	Memiliki fasilitas utama berupa bangunan yang berfungsi untuk melestarikan kebudayaan. Didukung dengan bangunan penunjang seperti restaurant, cinema, foodcourt, wisma seni, dll untuk mendukung kenyamanan pengunjung

		<p>11. Plaza garuda</p> <p>12. Lotus pond</p> <p>13. Festival Park</p> <p>14. Patunggaruda wisnu kencana</p>	<p>14. Taman Udiyana Ratnalaya</p> <p>15. Perpustakaan</p> <p>16. Candi Bentar</p> <p>17. Kalangan Ratna Kanda</p> <p>18. Kalangan Angsoka</p> <p>19. Wantilan</p>	
5	Ruang Luar	Ruang luar sebagian besar terdiri dari fasilitas outdoor seperti taman, amohiteather, plaza dan pedestrian. Terdapat beberapa fasilitas yang berbentuk gedung.	Ruang luar terdiri dari fasilitas outdoor seperti amphiteater dan sculpture yang tersebar di area site. Kompleks terdiri dari fasilitas yang memiliki bangunan terpisah sehingga menghasilkan banyak massa.	Fungsi ruang luar bangunan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan menyesuaikan kondisi lahan
6	Bentuk dan Gubahan massa	Gubahan masa berbentuk stupa dan patung yang dilengkapi Gedung fasilitas dengan perpaduan bentuk modern dan tradisional bali yang menjulang tinggi hingga 30 lantai	Gubahan massa menggunakan bentuk tradisional adat bali seperti pura. Bentuk bangunan berupa Gedung dengan 1 hingga 2 lantai.	Gubahan massa bangunan dapat diambil dari ikon daaerah setempat
7	Sirkulasi	Horizontal: jalur pedestrian Vertikal : tangga dan lift	Horizontal : jalur pedestrian Vertikal : tangga	Sirkulasi horizontal berupa jalur pedestrian sedangkan sirkulasi vertical dapat menggunakan tangga dan lift
8	Konsep Bangunan	Konsep bangunan diambil dari potensi kawasan sebagai penghasil patung dan pemanfaatan kondisi site.	Mengambil konteks kawasan sebagai kebutuhan akan adanya bangunan cultural center dan bangunan peribadatan	Konsep bangunan dapat mengambil konteks budaya kawasan setempat
9	Program ruang	Program ruang berfokus pada lansekap untuk memaksimalkan potensi kawasan	Program ruang berfokus pada penataan Gedung fasilitas sehingga menghasilkan banyak massa	Program ruang pusat budaya dapa disesuaikan dengan potensi kawasan

10	Filosofi	Konsep bangunan menggunakan bangunan adat bali dan terbentuk adanya kebudayaan agama hindu yang menyembah dewa wisnu	Konsep bangunan yang mengambil dari arsitektur tradisional bali dengan bentuk pura sebagai tempat peribadatan dan kebudayaan.	Filosofi bangunan pusat budaya dapat mengambil dari kepercayaan dan adat istiadat setempat
11	Fungsi	Bangunan Garuda Wisnu Kencana memiliki fungsi utama sebagai bangunan rekreatif.	Bangunan Taman Werdhi Budaya memiliki fungsi utama sebagai bangunan pusat budaya	Bangunan pusat budaya dapat memiliki dua fungsi yaitu sebagai bangunan pusat budaya dan sebagai bangunan rekreatif
12	Kegiatan Kebudayaan	Setiap hari terdapat seni pertunjukan di amphitheater GWK dengan pertunjukan yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat juga parade budaya dan tari kecak yang diadakan setiap hari.	Setiap minggu terdapat Latihan mengambel, latihan tari, nyurat lontar dan hal – hal yang berhubungan dengan adat bali bagi anak-anak sekolah. Seni pagelaran dilakukan pada hari hari tertentu	Kegiatan pusat budaya dapat dijadwalkan pada hari hari tertentu (aksidental) maupun setiap hari untuk menarik wisatawan

Sumber : Analisa penulis, 2023

Dari hasil komparasi diatas menunjukkan bahwa pusat budaya memiliki beberapa kesamaan yaitu dari segi fasilitas seperti panggung teater, tempat belanja, area pameran dan juga restaurant atau *food count*. Dari segi tampilan pusat budaya juga memiliki kesamaan yaitu menggunakan gaya arsitektur setempat. Selain itu, pusat budaya juga menggunakan banyak massa yang digunakan sebagai fasilitas utamama maupun penunjang.

2.2 Tinjauan Khusus Perancangan

2.2.1 Penekanan Perancangan

Perancangan pada bangunan ini mengutamakan penggunaan sistem tatanan masa yang memecahnya menjadi beberapa masa yang lebih kecil. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan bangunan yang mampu menyesuaikan diri dengan konteks wilayah yang luas serta mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan masyarakat setempat dengan demikian bangunan yang dihasilkan tidak hanya estetis dan fungsional tetapi juga sesuai dengan kearifan lokal dan selaras dengan lingkungan sekitar.

2.2.2 Lingkup Pelayanan

Mempunyai batasan pelayanan pada tingkat nasional saja karena menurut data dinas pariwisata dan olahraga Kabupaten Lamongan dikunjungi dari beberapa daerah di Indonesia bahkan mancanegara. Batasan tersebut ditetapkan karena standar pelayanan tingkat nasional sudah cukup untuk diterapkan di mancanegara.

Omah Budaya merupakan sebuah Tempat yang menyediakan berbagai kegiatan dan pameran seni dan budaya. pengunjung *Omah* Budaya dapat berasal dari berbagai latar belakang mulai dari wisatawan, pelaku seni, pegawai bangunan dan UMKM sekitar, Adapun persentase dari ketiganya sebagai berikut :

1. Pengunjung dengan persentase 50% wisatawan baik masyarakat lokal maupun masyarakat luar daerah.
2. pelaku seni dengan presentasi 20% pelaku seni yang berasal dari daerah sekitar
3. pegawai bangunan dengan persentase 10% cocok untuk penduduk sekitar yang membutuhkan pekerjaan
4. UMKM sekitar dengan presentase 20% yang ditujukan untuk mawadahi umkm lokal khas Lamongan untuk mendatangkan wisatwan.

2.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Berikut adalah kebutuhan ruang pusat budaya berdasarkan pengelompokan pengguna.

Tabel 2.11. Tabel aktivitas dan kebutuhan ruang *Omah Budaya*

No	Peguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang
1	Loket	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Persiapan • Mejual tiket • Beribadah • Rapat • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir karyawan • Ruang persiapan dan loker • Loket • Musala • Ruang rapat • Restaurant • Pantry • Toilet
2	Kepala	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Melakukan pengawasan • Beribadah • Rapat • Menerima tamu • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir karyawan • Ruang kepala • Musala • Ruang rapat • Lobby • Restaurant • <i>Foodcourt</i> • Pantry • Wisma Seni • Toilet
3	Staff biro (Administrasi, Pemandu Wisata, Maintenance, Sarana dan Prasarana, <i>Security</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Persiapan • Bekerja • Beribadah • Rapat • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir karyawan • Loker Karyawan • Ruang Kerja • Musola • Ruang rapat • Restaurant • Pantry • Ruang istirahat • Toilet
4	Security	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Persiapan • Bekerja • Beribadah • Rapat • Makan & minum • Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir karyawan • Loker Karyawan • Pos Jaga • Musala • Ruang rapat • Restaurant • Pantry

		<ul style="list-style-type: none"> • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang istirahat • Toilet
5	CleaningService	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Persiapan • Bekerja • Beribadah • Rapat • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir karyawan • Loker Karyawan • Area <i>Omah</i> Budaya • Musala • Ruang rapat • Restaurant • Pantry • Ruang istirahat • Toilet
6	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Membeli makanan • Membeli tiket • Melihat pertunjukan seni • Melihat pemeran karya seni dan alat peraga • Melihat Pemutaran Fim berbasis seni • Mengikuti workshop • Membaca literasi tentang seni dan bacaan umum. • Mengikuti Seminar Seni • Mengikuti kelas seni • Rekreasi (Bangunan tambahan) • Membeli Oleh Oleh • Beribadah • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir Umum • Restaurant • <i>Foodcourt</i> • Pasar Seni • Loket • Auditorium • Amphiteater • Galeri • Pameran • Ruang Workshop • Ruang Kelas • Cinema • Latihan Tari Terbuka • <i>Omah</i> Batik • <i>Omah</i> Tenun • <i>Omah</i> Gerabah • Monumen • Perpustakaan • Musala • Toilet

7	Tamu	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Berbincang-bincang • Beribadah • Rapat • Menerima tamu • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir Umum • Lobby • Musala • Ruang rapat • Restaurant • <i>Foodcourt</i> • Pasar Seni • Wisma Seni • Toilet
8	Seniman Budaya Kriya (Batik, Tenun Ikat, dll)	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Ganti Pakaian • Bekerja • Beribadah • Istirahat • Makan & minum • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area parkir Umum • Loker • <i>Omah</i> Tenun • <i>Omah</i> Batik • <i>Omah</i> Gerabah • Gudang • Musola • Restaurant • <i>Foodcourt</i> • Pasar Seni • Wisma Seni • Toilet
9	Seniman Budaya Pagelaran (Sendratasik, Tari, Tayub, Kentrung, dll)	<ul style="list-style-type: none"> • Datang/pergi • Parkir • Menyiapkan Kostum • Persiapan menari • Menari • Mengajar berkarya • Beribadah • Makan & minum • Istirahat • Bak & Bab 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir Umum • Loker • Ruang Waredrop • Ruang Persiapan • Workshop • Backstage • Area Pertunjukan • Musola • Cafeteria • Wisma Seni • Toilet
10	Pedagang Makanan Khas Lamongan (Sego Boran, Soto Lamongan, dll.)	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Parkir kendaraan • Berjualan makanan • Melayani pembeli • Bak & Bab • Beribadah • Makan/minum 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrance • Area Parkir Umum • <i>Foodcourt</i> • Pasar Seni • Musala • Gudang

Sumber: Analisa penulis, 2023

2.2.4 Besaran kebutuhan ruang

A. Ruang Indoor

Berdasarkan pada aktivitas pengunjung dan pengelola maka selanjutnya adalah menentukan luasan masing masing ruangan dengan menggunakan Analisa berdasarkan perhitunganyang ada di data arsitek (NAD), studi literasi (SL) dan analisis pribadi (AP).

Tabel 2.12. Luas Ruangan Fasilitas Utama

Fasilitas Utama								
No	Jenis ruang	Ruang	Standar	Kapasitas	Σ	Sumber	Luasan	
1	Galery (Kerajinan Lokal Lamongan)	R Koleksi	2,88 m ² / Etalase (Kecil) + 50% sirkulasi	70 Unit	1	NAD + AP	201,6	
			3,6 m ² / Etalase (Besar) + 50% sirkulasi	50 Unit	1		180	
		R Seminar	1,6 m ² /Orang	100 Orang	1	NAD	160	
		R Kelas	1,6 m ² /Orang	100 Orang	1		160	
		R Staff	4,46 m ² /Orang	4 Orang	1		17,84	
		R. Cinema	200 m ² /Unit	I Unit	1	NAD	200	
		R Perbaikan Koleksi	30 m ² /Unit	I Unit	1	NAD	30	
		Toilet	3 m ² /Orang	10 Orang	1	NAD	30	
2	Pameran (Temporer)	R. Pameran	2,88 m ² / Etalase (Kecil) + 50% sirkulasi	40 Unit	1	NAD + AP	115,2	
			3,6 m ² / Etalase (Besar) + 50% sirkulasi	20 Unit	1		72	
		R. Staff	4,46 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	17,84	
		R. Gudang	15% Dari ruang Pameran				SL	28,08
		Toilet	3 m ² /Orang	10 Orang	1	NAD	30	

3	Auditorium (Sendratari, Upacara Adat, dll.)	R. Panggung	1,6 m ² /Orang	50 Orang	1	NAD + AP	80
		R. Tribun penonton	2 m ² /Orang	350 Orang	1	NAD +AP	700
		R. Kontrol	10-25 m ² /Orang	1 Unit	1	SL	15
		R. Loker	1,6 m ² /Orang	15 Orang	1	NAD	24
		R. Rias	1,6 m ² /Orang	25 Orang	1	NAD	40
		R. Properti	25 m ² /unit	1 Unit	1	AP	25
		Lobby	1,6 m ² /Orang	100 Orang	1	NAD	160
		Gudang	50 m ² /unit	1 Unit	1	AP	50
		Toilet	3 m ² /Orang	10 Orang	1	NAD	30
4	Amphiteater (Tari-tarian)	Area Penonton	0,64 m ² /Orang	200 Orang	1	NAD	128
		Area Pementasan	25 m ² /unit	1 Unit	1	AP	25
5	Latihan Tari Terbuka	R Latihan	2 m ² /Orang	50 Orang	1	SL	100
		R Penyimpanan	50 m ² /unit	1 Unit	1	SL	50
		R Staff	4,46 m ² /Orang	5 Orang	1	NAD	22,30
		R Ganti	25 m ² /unit	1 Unit	2		50
		Toilet	3 m ² /Orang	8 Orang	1		24
6	Omah Batik (Batik Khas Lamongan)	Loker	40 m ² /unit	1 Unit	1	NAD	40
		R. Edutainment Batik	1,6 m ² /Orang	20 Orang	1	SL	32
		R. Desain	35 m ² /unit	1 Unit	1		35
		Area Mencanting	31.92 m ² /unit	1 Unit	1		31.92
		Gudang Bahan Baku	4 m ² /unit	1 Unit	1		4

		Area Pewarnaan	10 m ² /unit	1 Unit	1	NAD	10
		Area Penjemuran	68 m ² /unit	1 Unit	2		136
		Area Pelorodan	10 m ² /unit	1 Unit	1		10
		Area Pembilasan	28 m ² /unit	1 Unit	1		28
		R.Perebusan Warna	11 m ² /unit	1 Unit	1		11
		Area IPAL	27 m ² /unit	1Unit	1		27
		Gudang	40 m ² /unit	1 Unit	1		35.7
		Display Produk	3,6 1 m ² / Etalase (Besar) + 50% sirkulasi	40 Unit	1	NAD	144
		Toilet	3 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	12
7	<i>Omah Tenun</i> (Tenun Khas Lamongan)	Loker	40 m ² /unit	1 Unit	1	NAD	40
		R. Edutainment Tenun	1,6 m ² /Orang	20 Orang	1	NAD	32
		R. Pengunjung Workshop Tenun	2 m ² /Orang	80 Orang	1		160
		R. Workshop Penenun	6 m ² /Orang	10 Orang	1		60
		Gudang	40 m ² /unit	1 Unit	1	NAD	40
		Display Produk	3,6 1 m ² / Etalase (Besar) + 50% sirkulasi	40 Unit	1	NAD	144
		Toilet	3 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	12
8	<i>Omah Gerabah</i> (Gerabah Khas Lamongan)	R. Edutainment Gerabah	1,6 m ² /Orang	20 Orang	1	SL	32
		Area Pengolahan Tanah 1	2 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	8
		Area Pengolahan Tanah 1	2 m ² /Orang	16 Orang	2		32

		Area Pembentukan Tanah	2 m ² /Orang	16 Orang	1		32
		Area Pembakaran	2 m ² /Orang	16 Orang	1		32
		Area Pengeringan	2 m ² /Orang	5 Orang			10
		Area Finishing	2 m ² /Orang	16 Orang			32
		Gudang	40 m ² /unit	1 Unit	1	NAD	40
		Display Produk	3,6 1 m ² / Etalase (Besar) + 50% sirkulasi	40 Unit	1	NAD	144
		Toilet	3 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	12
9	Sculpture	Monumen / Sculpture simbol Lamongan	25 m ² /unit	1 Unit	1	AP	25
Luas Total							4051.16
Luas Total + Sirkulasi 50% (A)							1501,2
Luas Total + Sirkulasi 30% (B)							4095,5
Luas Total (A+B)							5596,7

Sumber : Analisa Penulis, 2023

Tabel 2.13. Tabel Luas Ruang Fasilitas Penunjang

Fasilitas Penunjang							
No	Jenis ruang	Ruang	Standar	Kapasitas	∑	Sumber	Luasan
		Receptionis	0.65 m ² /Orang	20 Orang	1		13

1	Lobby	Lounge	0.65 m ² /Orang	40 Orang	1	NAD	26	
		Administrasi	0.65 m ² /Orang	5 Orang	1		3.25	
		Toilet	3 m ² /Orang	8 Orang	1		24	
2	Loket	Kasir	2 m ² /Orang	1 Orang	1		2	
		Area Antre	0.65 m ² /Orang	10 Orang	1		6.5	
3	Restaurant	R.Makan	1.3 m ² /Orang	300 Orang	1		390	
		R.Saji	5% r.makan				1	19.5
		Dapur	15% R.makan				1	58.5
		Gudang	15 m ² /Orang	1 Unit	1		15	
		R.Cuci	1 m ² /Orang	3 Unit	1		AP	3
		Kasir	2 m ² /Orang	2 Unit	1	4		
		Toilet	3 m ² /Orang	8 Unit	1	NAD	24	
4	Musala	Area Whudu	1 m ² /Orang	20 Orang	1	AP	20	
		Toilet	3 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	12	
		R.Sholat	1.5 m ² /Orang	200 Orang	1	300		
5	Pasar Seni (Kerajinan Khas Lamongan)	Tenant	9 m ² /Orang	10 Unit	1	AP	90	
		Shoping Area	1,6 m ² /Orang	50 Orang	1	SL	80	
		Gudang	12 m ² /unit	1 Unit	1	AP	12	
		Toilet	3 m ² /Orang	4 Orang	1	NAD	12	
6	Foodcourt (Makanan Khas Lamongan)	Retail UMKM Besar	12 m ² /unit	1 Unit	5	SL	60	
		Retail UMKM Kecil	4 m ² /unit	1 Unit	20	SL	80	
		Perpustakaan	40 m ² /unit	1 Unit	1	NAD	40	

7	Perpustakaan	Toilet	3 m ² / Orang	8 Orang	1	NAD	27
8	Wisma Seni (Penginapan Murid/Seniman)	Kamar Murid/Seniman	9 m ² /unit	50 orang	15	AP	135
		Toilet	3 m ² / Orang	8 Orang	1	NAD	27
9	Komunitas Seniman	Ruang Berkumpul Seniman	1,6 m ² /Orang	50 orang	1	AP	80
10	Playground	Playground	100 m ² /unit	1 Unit	1	AP	100
Luas Total							1663,75
Sirkulasi 30%							499,125
Luas Total + Sirkulasi 30 %							2162,87

Sumber : Analisa Penulis, 2023

Tabel 2.14.Luas Ruangan Fasilitas Pengelola

Fasilitas Pengelola							
No	Jenis ruang	Ruan g	Standar	Kapasitas	∑	Sumber	Luasan
1	Kepala	R.Kepala <i>Omah</i> Budaya	9.3 m ² /Orang	1 Orang	1		9.3
2	Staff Administrasi	R.Kepala Administrasi	9.3 m ² /Orang	1 Orang	1		9.3
		R. Staff Administrasi	4.46 m ² /Orang	4 Orang	1		17.84
	Staff Pemandu	R.Kepala Pemandu	9.3 m ² /Orang	1 Orang	1		9.3

3	Wisata	Wisata				NAD		
		R. Staff Pemandu Wisata	4.46 m ² /Orang	4	Orang		1	17.84
4	Staff Maintenance	R.Kepala Maintenance	9.3 m ² /Orang	1	Orang		1	9.3
		R. Staff Maintenance	4.46 m ² /Orang	4	Orang		1	17.84
5	Staff Sarana dan Prasarana	R.Kepala Sarana dan Prasarana	9.3 m ² /Orang	1	Orang		1	9.3
		R. Staff Sarana dan Prasarana	4.46 m ² /Orang	4	Orang		1	17.84
6	R.rapat	R.Rapat	1.6 m ² /Orang	21	Orang		1	33.6
7	Security	R. CCTV	4.46 m ² /Orang	2	Orang		1	8,92
		Pos Jaga	4.46 m ² /Orang	1	Orang		2	8,92
8	Loker Karyawan	Loker	40 m ² /Unit	1	Unit		1	40
9	Toilet Staff	Toilet	3 m ² /Orang	6	Orang		1	18
10	Pantry	Pantry	6 m ² /Unit	1	Unit		1	6
11	Lobby Kantor	Lounge	0.6 m ² /Orang	21	Orang	2	27.3	
		Toilet	3 m ² /Orang	4	Orang	1	12	
12	Gudang	Gudang	40 m ² /Unit	1	Unit	1	40	
Luas Total							285,3	
Sirkulasi 30%							85,59	
Luas Total + Sirkulasi 30 %							370,89	

Sumber : Analisa Penulis, 2023

Tabel 2. 15. Kebutuhan Ruang Fasilitas Servis

Fasilitas Servis							
No	Jenis ruang	Ruang	Standar	Kapasitas	Σ	Sumber	Luasan
1	Pos Jaga	R.Jaga	9 m ² /Orang	2 Orang	1	NAD	18
		Toilet	3 m ² /Orang	2 Orang	1		6
2	<i>Cleaning Service</i>	R. Petugas	20 m ² /unit	1 Unit	1		20
3	MEP	R.Genset	36 m ² /unit	1 Unit	1		36
		R.Panel	9 m ² /unit	1 Unit	1		9
		R.Pompa	20 m ² /unit	1 Unit	1		12
		Tempat Sampah	9 m ² /unit	1 Unit	4		36
Luas Total							137
Sirkulasi 30%							41.1
Luas Total + Sirkulasi 30 %							178.1

Sumber : Analisa Penulis, 2023

B. Ruang Outdoor

Perhitungan kebutuhan parkir kendaraan menggunakan Standart Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir dari Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat. Dari data tersebut, untuk tempat rekreasi dengan luas 21.000 m² membutuhkan Satuan Ruang Parkir (SRP) minimal 122 SRP (Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat, 1996).

1. Area Parkir Pengunjung

- Jumlah Pengunjung = 1000 orang/hari
- Jam Operasional *Omah* Budaya Lamongan = 12 jam/hari
- Estimasi pengunjung menghabiskan waktu di *Omah* Budaya Lamongan = 4 jam
- Perkiraan kedatangan wisatawan = jumlah pengunjung : (durasi kompleks : durasi Wisatawan)
- Maka kedatangan pengunjung dalam satu sesi = $1000 : (12:4) = 334$
- $334 \text{ pengunjung} : 4 = 85 \text{ pengunjung per jam}$

Tabel 2.16. Perhitungan Kebutuhan Luas Parkir Pengunjung

Jenis Kendaraan	Asumsi	Perhitungan
Angkutan Umum	<ul style="list-style-type: none">• Presentase 10% pengunjung• $10 \% \times 334 \text{ orang} = 34 \text{ orang/ sesi}$	-
Mobil	<ul style="list-style-type: none">• Mobil golongan III• (kedatangan – 34) : 6 (penumpang mobil 6 orang)• $(334 - 34 \text{ orang}) : 6 = 50 \text{ unit}$	$50 \times 15 \text{ m}^2 = 750 \text{ m}^2$
Motor	<ul style="list-style-type: none">• (kedatangan – 34) : 2 (penumpang motor 2 orang)• $(334 - 34 \text{ orang}) : 2 = 150 \text{ unit}$	$150 \times 1,4 \text{ m}^2 = 210 \text{ m}^2$
Bus	<ul style="list-style-type: none">• Presentase target wisatawan pengguna bus (kedatangan – 10) : 30 (penumpang bus 30 orang)• $50 \% \times (334 - 34 \text{ orang}) : 30 = 5 \text{ unit}$	$5 \times 42,5 \text{ m}^2 = 212 \text{ m}^2$
	Jumlah	1172 m ²
	Sirkulasi 50%	586 m ²
	Jumlah Total	1.758 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

2. Area Parkir Seniman

- Jumlah Pelaku Seni dalam 1 hari peroperasian *Omah* Budaya Lamongan adalah 100 orang

Tabel 2.17. Perhitungan Kebutuhan Luas Parkir Seniman

Jenis Kendaraan	Asumsi	Perhitungan
Mobil	<ul style="list-style-type: none"> • 10 % pelaku seni membawa mobil • 10 % x 100 orang = 10 orang 	10 x 15 m ² = 150 m ²
Motor	<ul style="list-style-type: none"> • 30% pelaku seni membawa motor • 30 % x 100 orang = 30 orang 	30 x 1,4 m ² = 42 m ²
Bus	<ul style="list-style-type: none"> • 60 % pelaku seni menggunakan bus • Dalam 1 bus membawa 30 penumpang • 60 % x 100 : 60 = 1 unit 	1 x 42,5 m ² = 42,5 m ²
Jumlah		234,5 m ²
Sirkulasi 50%		117,25 m ²
Jumlah Total		352 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

3. Area Parkir Pengelola

- Jumlah Pengelola dalam 1 hari peroperasian *Omah* Budaya Lamongan adalah 100 orang

Tabel 2.18. Perhitungan Kebutuhan Luas Parkir Pengelola

Jenis Kendaraan	Asumsi	Perhitungan
Mobil	<ul style="list-style-type: none"> • 30% pengelola membawa mobil • 30 % x 100 orang = 30 orang 	30 x 15 m ² = 450 m ²
Motor	<ul style="list-style-type: none"> • 50% pengelola membawa motor • 50 % x 100 orang = 50 orang 	50 x 1,4 m ² = 70 m ²
Angkutan Umum	<ul style="list-style-type: none"> • 20% pengelola Menggunakan angkutan umum • 20 % x 100 orang = 20 orang 	
Jumlah		520 m ²
Sirkulasi 50%		260 m ²
Jumlah Total		780 m ²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

4. Luas Total Perhitungan Kebutuhan Parkir

Tabel 2.19. Total Luasan Lahan Parkir

Rekapitulasi Kebutuhan Luas Lahan Parkir	Mobil	Motor	Bus	Jumlah
Parkir Area Pengunjung	50	150	5	1.758 m ²
Parkir Area Seniman	10	30	1	352 m ²

Parkir Area Pengelola	30	50	-	780 m ²
TOTAL	90	230	7	2.890 m²

Sumber : Analisa Penulis, 2023

Sirkulasi pergerakan kendaraan 50%, sehingga total luas parkir yang dibutuhkan adalah **2.890 m²**

2.2.5 Program ruang

Berikut program ruang yang dapat berdasarkan pengelompokan kebutuhan ruang berdasarkan klarifikasi pengunanya dalam bentuk tabulasi sebagai berikut.

Tabel 2. 20. Tabel Jenis Ruang

No	Fasilitas	Jenis Ruang	Luas
1	Fasilitas Penunjang	Receptionis	2162,87
		Lounge	
		Administrasi	
		Kasir	
		Area Antre	
		R.Makan	
		R.Saji	
		Dapur	
		Gudang	
		R.Cuci	
		Kasir	
		Area Whudu	
		R.Sholat	
		Tenant	
		Shoping Area	
		Gudang	
		Retail UMKM Besar	
		Retail UMKM Kecil	
Perpustakaan			
Wisma Seni			
Toilet			

		Playground	
2	Fasilitas Pengelola	R.Kepala <i>Omah</i> Budaya	370,89
		R.Kepala Administrasi	
		R. Staff Administrasi	
		R.Kepala PemanduWisata	
		R. Staff PemanduWisata	
		R.Kepala Maintenance	
		R. Staff Maintenance	
		R.Kepala Sarana dan Prasarana	
		R. Staff Sarana dan Prasarana	
		R.Rapat	
		R. CCTV	
		Pos Jaga	
		Loker	
		Toilet	
		Pantry	
Lounge			
Gudang			
3	Fasilitas Servis	R.Jaga	178,1
		Toilet	
		R. Petugas	
		R.Genset	
		R.Panel	
		R.Pompa	
		Tempat Sampah	
4	Lahan Parkir	Parkir Pengunjung	2.890
		Parkir Seniman	
		Parkiran Pengelola	
5	Fasilitas Utama	R Koleksi	5.596,7
		R Seminar	
		R Kelas	
		R Staff	
		R. Cinema	

	R Perbaikan Koleksi	
	R. Pameran	
	R. Staff	
	Toilet	
	R. Panggung	
	R. Tribun penonton	
	R. Kontrol	
	R. Loker	
	R. Rias	
	R. Properti	
	Lobby	
	Gudang	
	Area Penonton	
	Area Pementasan	
	R Latihan	
	R Penyimpanan	
	R Staff	
	R Ganti	
	R. Edutainment Batik	
	R. Desain	
	Area Mencanting	
	Gudang Bahan Baku	
	Area Pewarnaan	
	Area Penjemuran	
	Area Pelorodan	
	Area Pembilasan	
	R.Perebusan Warna	
	Area IPAL	
	Display Produk Batik	
	R. Edutainment Tenun	
	R. Pengunjung Workshop Tenun	
	R. Workshop Penenun	
	Display Produk Tenun	

	R. Edutainment Gerabah	
	Area Pengolahan Tanah 1	
	Area Pengolahan Tanah 1	
	Area Pembentukan Tanah	
	Area Pembakaran	
	Area Pengeringan	
	Area Finishing	
	Display Produk Gerabah	
	Monumen / Sculpture simbol Lamongan	
	TOTAL	11.200 m²

Sumber : Analisa Penulis, 2023