

PERANCANGAN *CULTURAL CENTER* DENGAN PENDEKATAN RUANG
HETEROTOPIA DI KRUI, PESISIR BARAT

Skripsi

Disusun oleh:

Miftah Faridl Masda

1815012033



PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2023

ABSTRAK

PERANCANGAN *CULTURAL CENTER* DENGAN PENDEKATAN RUANG HETEROTOPIA DI KRUI, PESISIR BARAT

Oleh

MIFTAH FARIDL MASDA

Berangkat dari amanat undang-undang No. 5 Tahun 2017 tentang pemajuan budaya, terdapat beberapa langkah penting yang dianjurkan, mengngingat kota Krui, Kabupaten Pesisir Barat sendiri merupakan sebuah kota yang potensial dibidang wisata, akan menjadikan sebuah lokus yang bakal sering dikunjungi oleh masyarakat luar daerah, yang semakin hari tidak hanya sebatas menikmati objek wisatanya saja melainkan akan berkembang untuk mencari tahu produk kebudayaan masyarakatnya. Baik itu sebuah nilai, adat istiadat, kesenian, hingga keberadaan hutan produktif yang cukup penting perannya. Guna untuk memfasilitasi berbabagai macam kegiatan kebudayaan tersebut, maka direncanakan sebuah bangunan *Cultural Center*. Adapun metodologi penelitian yang dijalani bersifat kualitatif yang berangkat dari pencarian data berupa sudut pandang responden atau informan secara naratif, kemudian bersama peneliti, mereka memberikan penafsiran atau interpretasi baru yang konstruktif sehingga menciptakan pengembangan konsep pada pengaplikasian desain arsitektural sebagai temuan. Sedangkan bangunan *Cultural Center* sendiri didesain dengan pendekatan ruang heterotopia yang pada prinsipnya merupakan sebuah pengaplikasian ruang imajiner yang beragam pada satu ruang fisik (nyata) yang tetap, sehingga mampu memaksimalkan persepsi pengguna secara maksimal, mendukung interaksi pengunjung yang memiliki latar belakang berbeda, mewadahi beragam kegiatan seni dan budaya, serta kembali mengingat pentingnya eksistensi hutan damar pada keberlangsungan ekosistem lingkungan fisik dan social.

Kata kunci: Budaya, imajiner, seni, *cultural*, heterotopia

**PERANCANGAN *CULTURAL CENTER* DENGAN PENDEKATAN RUANG
HETEROTOPIA, DI KRUI PESISIR BARAT**

Oleh:

Miftah Faridl Masda

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA ARSITEKTUR

Pada

Jurusan Arsitektur

Program Studi S1 Arsitektur



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN CULTURAL CENTER DENGAN
PENDEKATAN RUANG HETEROTOPIA, DI KRUI
PESISIR BARAT**

Nama Mahasiswa : **Miftah Farid Masda**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1815012033**

Program Studi : **S1 Arsitektur**

Jurusan : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**



Pembimbing I

Pembimbing II

Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.
NIP 19820624 201504 2 001

Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.
NIP 19831009 101903 1 002

MENGETAHUI

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP 19760302 200604 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

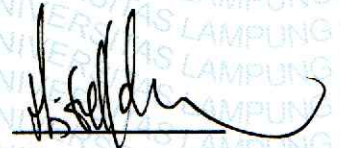
Ketua : Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.
NIP 19820624 201504 2001



Sekretaris : Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.
NIP 198310 091019031 002



Penguji : MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.
NIP 19810823 200812 1001



2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.)
NIP 19750928 200112 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Mei 2023

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftah Faridl Masda

NPM : 1815012033

Program Studi : S1 Arsitektur

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Perancangan *Cultural Center* Dengan Pendekatan Ruang Heterotopia
Di Krui, Pesisir Barat

Menyatakan bahwa skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Bandar Lampung, 13 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Miftah Faridl Masda

NPM:1815012033

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Wonosobo pada tanggal 15 April 1994 sebagai anak pertama dari 4 (empat) bersaudara, yang terlahir dari pasangan suami-istri Bapak Drs. Mastur dan Ibu Ida Nurmawati. Adapun pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut:

- Sekolah dasar (SD) di SD Negeri 1 Pasar Krui, Pesisir Barat dari tahun 2000-2006.
- Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Krui, Pesisir Tengah, Kab. Pesisir Barat dari tahun 2006-2009.
- Dilanjutkan Pendidikan di Madrasah Aliyah (MA) Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo dari tahun 2009-2013.
- Menyelesaikan pendidikan diploma di Program Studi D3 Teknik Sipil Arsitektur Bangunan Gedung, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Di tahun 2019.

Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa alih program studi (Konversi) pada Program Studi S1 Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Hingga pada tahun 2022, penulis mengambil program skripsi tugas akhir yang diberi judul; PERANCANGAN CULTURAL CENTER DENGAN PENDEKATAN RUANG HETEROTOPIA DI KRUI, PESISIR BARAT, sebagai salah satu syarat untuk kelulusan pada Program Studi S1 Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin..

Puji syukur atas rahmat dan hidayah-Mu ya Allah yang telah memberikan begitu banyak nikmat kepadaku. Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW dan sahabat, yang telah banyak berkorban untuk umat.

Laporan ini saya persembahkan kepada Kedua orang tuaku tercinta

Ayahanda Drs. Mastur

Ibunda Ida Nurmawati

Atas kasih sayang, pengorbanan serta doayang tulus dan ikhlas demi keberhasilan dan masa depanku dunia dan akhirat. Rekan-Rekan

Mahasiswa Arsitektur Universitas Lampung

serta

Almamater tercinta

MOTTO

"Kesadaran Adalah Matahari, Kesabaran adalah Bumi, Keberanian menjadi Cakrawala dan Perjuangan adalah Pelaksanaan Kata-Kata,"
WS Rendra.

"Sudut ada 360 derajat. Kenapa kita hanya membuat satu dan sangat kaku?"
Zaha Hadid

"Kebencian itu seperti meminum racun dan kemudian berharap itu akan membunuh musuhmu."
Nelson Mandela

"Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu. Dan yang membencimu tidak percaya itu."
Ali bin Abi Thalib

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, para sahabat, keluarga serta umatnya yang tetap istiqomah hingga akhir zaman. Skripsi dengan judul:

“PERANCANGAN *CULTURAL CENTER* DENGAN PENDEKATAN RUANG HETEROTOPIA DI KRUI, PESISIR BARAT”

Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada prodgram studi Teknik Arsitektur di Universitas Lampung. Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, sebagai wujud rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
2. Bapak Ir Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Program S1 Teknik Arsitektur Universitas Lampung.
3. Ibu Yunita Kesuma, S.T., M.Sc. dan Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc. Selaku dosen pembimbing skripsi serta tugas akhir, atas bimbingan dan pengarahannya selama penulis menyelesaikannya.
4. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T. Selaku dosen penguji tugas akhir yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun.
5. Bapak dan ibu dosen beserta staff Program S1 Teknik Arsitektur, Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran dan pengalaman yang penulis terima.
6. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu yang sangat aku cintai dan aku sayangi.
7. Terima kasih atas semua doa, kasih sayang, kerja keras serta pengorbanan teman-teman program konversi maupun regular S1 Arsitektur penyandang NPM 2018 yang telah memberikan keceriaan, kepedulian serta

kebersamaan.

8. Seluruh keluarga besar mahasiswa S1 Teknik Arsitektur Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama masa kuliah.
9. Seluruh peserta studio tugas akhir periode 11 , yang sudah menjadi kawan bercanda, berdiskusi, dan berjuang secara maksimal, demi selesainya proses perancangan tugas akhirnya masing-masing.
10. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah dimasa yang akan datang. Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga tulisan ilmiah yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bag kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung 13 Juni 2023



Miftah Faridl Masda

NPM 1815012033

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
SANWACANA.....	ix
Daftar Gambar	4
Daftar Tabel.....	6
BAB I.....	7
PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Tujuan	10
1.4 Manfaat	10
1.5 Batasan.....	11
1.6 Metode Penelitian.....	12
1.7 Sistematika Pembahasan.....	13
1.8 Kerangka Pikir.....	16
BAB II.....	17
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Definisi Budaya.....	17
2.2 <i>Cultural Center</i>	18
2.2.1 Definisi Cultural Center	18
2.2.2 Tipologi Cultural Center	19

2.3 Ruang Heterotopia.....	20
2.3.1 Sejarah Dan Perkembangannya	20
2.3.2 Definisi	24
2.3.3 Karakter	25
2.3.4 Strategi Penerapan.....	27
2.3.5 Indikator Pencapaian Ruang Heterotopia	29
2.4 Studi Preseden	30
2.4.1 Preseden Bangunan <i>Cultural Center</i>	30
2.4.2 Preseden Ruang Heterotopia.....	36
2.5 Korelasi Ruang Heterotopia terhadap cultural center.....	40
2.6 Analisa Ruang Heterotopia Terhadap Studi Preseden.....	41
2.7 Tinjauan Standarisasi Cultural Center	51
BAB III.....	54
METODOLOGI.....	54
3.1 Pendekatan Penelitian	54
3.2 Ide Perancangan	56
3.3 Pendekatan Perancangan.....	56
3.4 Titik Berat Perancangan.....	58
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6 Skema Alur Perancangan.....	60
BAB IV	61
TINJAUAN WILAYAH PERENCANAAN	61
4.1. Tinjauan Lingkungan Fisik	61
4.2 Lingkungan Sosial	62
4.3 Tinjauan Produk Kebudayaan	63
4.4 Topografi.....	65
BAB V.....	70
ANALISIS TAPAK.....	70

5.1 Analisis Makro	70
5.2 Analisis Meso	71
5.3 Analisis Mikro	73
5.4 Tanggapan Analisa	80
BAB VI	82
KONSEP PERANCANGAN	82
6.1 Konsep Perencanaan	82
6.1.1 Asosiasi Desain	82
6.1.2 Konsep Pemilihan Lokasi	83
6.1.3 Konsep Pendekatan Ruang Heterotopia Terhadap Tipologi <i>Cultural Center</i>	84
6.2 Konsep Perancangan	85
6.2.1 Konsep Fungsi	85
6.2.2 Klasifikasi Pengguna	107
6.2.3 Hubungan Ruang	110
6.2.4 Gubahan Massa	113
6.2.5 Konsep Sirkulasi	114
6.2.6 Konsep Fasad	116
6.2.7 Konsep Struktur	116
6.2.8 Konsep Utilitas	117
6.3 Hasil Rancangan	120
BAB VII	135
PENUTUP	135
Kesimpulan	135
Saran	136
Daftar Pustaka	137

Daftar Gambar

Gambar 1.1: Skema kerangka pikir dan alur pembahasan penelitian	16
Gambar 2 .1: Penampakan bangunan MECA Cultural Centre.....	31
Gambar 2 .2.: Skenario pengaturan bangunan Singkawang Cultural Centre.....	32
Gambar 2 .3.: Pemandangan Plassen <i>Cultural Centre</i>	34
Gambar 2 4 : Penampakan salah satu sisi bangunan Nevers <i>Cultural Centre</i>	35
Gambar 2 .5. : Pemandangan salah satu sisi Superkilen Park.....	37
Gambar 2 .6.: Pemandangan Alun-alun Kota Bandung yang menjadi pelataran Masjid Agung Jawa Barat.....	39
Gambar 2 .7: Skema konsep ruang heterotopia.....	40
Gambar 2. 8: Ilustrasi pada simulasi terbentuknya ruang heterotopia.....	50
Gambar 3. 1: Diagram alur perancangan <i>Cultural Center</i> dengan konsep ruang heterotopia.....	60
Gambar 4. 1: Peta Kabupaten Pesisir Barat	66
Gambar 5. 1: Diagram analisa makro area sekitar site	70
Gambar 5. 2: Kondisi eksisting site	71
Gambar 5. 3: fasilitas eksisting sekitar site	72
Gambar 5. 4: Tampak atas dari site terpilih	73
Gambar 5. 5: Kondisi topografi tapak.....	76
Gambar 5. 6: Kondisi jalan akses menuju tapak	77
Gambar 5. 7: Kondisi eksisting vegetasi pada tapak	78
Gambar 5. 8: Arah sumber kebisingan pada tapak	79
Gambar 5. 9: Rencana orientasi bangunan.....	79
Gambar 5. 10: <i>Multi level garden</i> Upaya mereduksi kebisingan	80
Gambar 5. 11: Rencana memaksimalkan cahaya matahari dengan void dan material <i>shading</i>	81
Gambar 5. 12: Rencana perkerasan <i>grass block</i>	81
Gambar 5. 13: Rencana pengaplikasian media sirkulasi udara pasif berupa kisi-kisi udara.....	81

Gambar 6. 1: Skema dasar pemikiran konsep bangunan <i>cultural center</i>	82
Gambar 6. 2: Zonasi program ruang berdasarkan kegiatan	86
Gambar 6. 3: Buble ruang program perencanaan dan pengembangan kegiatan kebudayaan.....	111
Gambar 6. 4: Buble diagram ruang program apresiasi dan pelestarian seni tradisi dan kontemporer.....	112
Gambar 6. 5: Buble diagram ruang program persuasi dalam bentuk kegiatan festival	112
Gambar 6. 6: Transformasi gubahan massa bangunan Cultural Center.....	113
Gambar 6. 7: Klasifikasi fungsi antar zona pada bangunan Cultural Center	114
Gambar 6. 8: Skema alur sirkulasi pengunjung pada bangunan Cultural Center.....	115
Gambar 6. 9: Irama material fasad pada bangunan Cultural Center.....	116
Gambar 6. 10: Diagram distribusi air bersih dengan sistem <i>down feed</i>	117
Gambar 6. 11: Diagram distribusi pembuangan air kotor dan limbah.....	117
Gambar 6. 12: Diagram distribusi arus listrik	118
Gambar 6. 13: Skema system penanggulangan bahaya kebakaran	118
Gambar 6. 14: Skema system penanggulangan bahaya kebakaran	120
Gambar 6. 15: Denah Lantai Basement	121
Gambar 6. 16: Denah Lantai 1	121
Gambar 6. 17: Denah Lantai 2	122
Gambar 6. 18: Denah Lantai 3	122
Gambar 6. 19: Denah Lantai 4	123
Gambar 6. 20: Tampak Bangunan	123
Gambar 6. 21: Potongan Bangunan	124
Gambar 6. 22: Perspektif detail pada kisi-kisi fasad	125
Gambar 6. 23: Detail orthogonal pada kisi-kisi fasad.....	125
Gambar 6. 24: Detail kusen pintu dan jendela	126
Gambar 6. 25: Eksterior area transisi coffee shop menuju parker ataupun hutan damar	126

Gambar 6. 26: Eksterior area <i>drop zone</i>	127
Gambar 6. 27: Eksterior area taman hutan damar	127
Gambar 6. 28: Eksterior area amphiteater.....	128
Gambar 6. 29: Perspektif mata burung dari arah Timur	128
Gambar 6. 30: Perspektif mata burung dari arah Utara	129
Gambar 6. 31: Suasana interior koridor menuju pintu masuk ruang pertunjukan....	129
Gambar 6. 32: Suasana interior plaza antara <i>gift shop</i> dan <i>coffee shop</i>	130
Gambar 6. 33: Suasana interior ruang pertunjukan	130
Gambar 6. 34: Susunan konstruksi dan system struktur bangunan	131
Gambar 6. 35: Sistem distribusi air bersih	132
Gambar 6. 36: Sistem pembuangan air limbah	133
Gambar 6. 37: Sistem pembuangan kotoran (feses)	134

Daftar Tabel

Tabel 2. 1: Komparasi variabel kebudayaan	19
Tabel 2. 2: Analisa dan komparasi studi preseden Cultural Center bagian 1.....	41
Tabel 2. 3 : Analisa dan komparasi studi preseden Cultural Center bagian 2.....	43
Tabel 2. 4: Analisa dan komparasi studi preseden ruang heterotopia	46
Tabel 4. 1: Kriteria pemilihan site	67
Tabel 4. 2: Alternatif site	68
Tabel 4. 3: Penentuan site terpilih	69
Tabel 5. 1 : Analisa swot pada tapak	75
Tabel 6. 1: Pembagian ruang berdasarkan program kegiatan	86
Tabel 6. 2: Kalkulasi ruang yang dibutuhkan.....	110
Tabel 6. 3: Konsep struktur terpilih	116
Tabel 6. 4: peralatan penanggulangan bahaya kebakaran.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Pesisir Barat, memiliki sebuah Kawasan Dengan Tujuan Istimewa atau KDTI yang mendapat pengakuan dari SK Menhut No.47/Kpts-II/1998 yakni berupa hutan adat *Repong Damar* seluas 29000 ha, yang merupakan sebuah hutan yang berbasis manajemen masyarakat (Eka Saputri et al., 2015). *Repong Damar* merupakan istilah bagi masyarakat Krui, untuk menamakan sebuah hutan buatan atau *agroforestry*, yang merupakan kombinasi antara tanaman pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Keberadaan hutan damar di Krui, Kabupaten Pesisir Barat sendiri adalah bukti bahwa, masyarakat lokal setempat serta mampu untuk mengelola hutan secara bijak, serta menjadi salah satu produk budaya setempat yang dapat berperan serta menjamin kualitas ekosistem hutan yang konservatif (Oktarina et al., 2022). Berangkat dari SK Menhut No.47/Kpts-II/1998, maka secara tidak langsung upaya pengelolaan hutan adat berbasis manajemen masyarakat setempat, merupakan sebuah kegiatan yang memiliki nuansa kebudayaan dan tradisi yang jauh sudah dilakukan sejak tahun 1829 secara turun-menurun, jauh sebelum SK menteri kehutanan tersebut sendiri diberikan (P. Hariyanto et al., 2022).

Akan tetapi selama kurun waktu 7 tahun terakhir sejak tahun 2022, menurut Dinas Kehutanan dan PSDA Kabupaten Lampung Barat dan Pusat LITBANG Hutan dan Konservasi, mengkonfirmasi telah terjadi pengurangan luas hutan damar (Anasis et al., 2015). Hal ini dapat dilihat dari jumlah luasan pada tahun 2015 yang mencapai 29000 ha dan kini, tepatnya di tahun 2022 hanya menyisakan 4.295 ha (P. Hariyanto et al., 2022), yang berarti setiap tahunnya mengalami penurunan sampai menyentuh angka 4.142 ha (Oktarina et al., 2022). Secara teknis, hal ini disebabkan oleh

penebangan pohon damar untuk bahan baku rumah, serta kurangnya upaya peremajaan pohon damar (P. Hariyanto et al., 2022). Namun semua itu berangkat dari citra serta eksistensi hutan dammar itu sendiri yang semakin hari semakin jauh dari masyarakat, yang hanya menilai keberadaan hutan ini dari segi investasi ekonomi semata. Selain potensi konservasi sumber daya alamnya, kabupaten Pesisir Barat secara umum dikenal sebagai daerah wisata sebagai daya tariknya. Hal ini semakin diperkuat dengan adanya dorongan hukum dari regulasi pemerintah setempat melalui (RIPPDA) Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah tahun 2019, dimana perkembangannya secara data statistik yang dicatat oleh RIPPDA, rata-rata menunjukkan peningkatan lebih dari 100 wisatawan setiap tahunnya mulai 2011 hingga tahun 2019. Adapun peningkatan tertingginya dicapai pada tahun 2016 dengan jumlah 11.786 wisatawan, baik itu domestik maupun mancanegara. Meskipun ditahun setelahnya yakni 2020 sampai 2021 mengalami penurunan yang cukup signifikan akibat kondisi pandemi *Covid-19*.

Melalui upaya mengingat kembali terhadap eksistensi kebudayaannya, diiringi dengan citra daerah wisata yang terus digalakkan, menjadikan para wisatawan yang berkunjung tertarik untuk melihat dan mengenal lebih dekat kebudayaan asli daerah tersebut (Hafsah & Yusuf, 2019). Dengan demikian pola kebudayaan tradisional seperti tempat-tempat bersejarah, kesenian, dan adat istiadat akan tetap terpelihara dan lestari (*sustainable*). Hal ini tentunya disebabkan oleh penggalian nilai-nilai budaya asli untuk dikembangkan dan dilestarikan, setelah melihat potensi daerah wisata akan nilai budaya yang dimilikinya, secara tidak langsung akan menjadi pemicu lain meningkatnya jumlah wisatawan yang datang dengan kesan dan motivasi yang lebih beragam, baik itu yang sifatnya rekreasi, edukasi, serta apresiasi seni. Krui merupakan ibu kota Pesisir Barat yang merupakan salah satu kabupaten belia di Provinsi Lampung yang memiliki potensi pariwisata di sektor kelautan. Mencermati adanya isu permasalahan terkait masyarakat lokal yang mulai teralihkan pada sektor pariwisata bahari dengan menjanjikan nilai investasi yang lebih pragmatis, menjadi

perhatian yang cukup serius untuk dilakukan upaya persuasif, melalui program pengenalan kembali kebudayaan hutan dammar masyarakat lokal, melalui langkah penyelenggaraan festival, apresiasi seni, serta kegiatan relaksasi yang edukatif. Ditambah dengan adanya komunitas sosial masyarakatnya yang masih memegang adat istiadatnya secara turun temurun, maka perlu diadakannya upaya kebudayaan yang berangkat dari amanat Undang- Undang No. 5 Tahun 2017. Dalam regulasi tersebut terdapat 4 langkah yang menjelaskan upaya pemajuan budaya diantaranya; Pelindungan, pengembangan, pemanfaatan, serta pembinaan (Atsar, 2017). Sehingga dalam rangka penyelenggaraannya perlu difasilitasi sebuah ruang ataupun pusat kebudayaan dalam hal ini termanifestasikan pada *Cultural Center*, yang sesuai dengan kebutuhan kebudayaan yang syarat akan nilai edukasi, apresiasi, informasi hingga hiburan relaksasi masyarakat (LATUHERU & MUSKITA, 2020). Dari sekian asosiasi kebutuhan yang akan dipenuhi, tidak menutup kemungkinan terjadinya kontradiksi sebagaimana kebutuhan edukasi yang selektif dengan hiburan apresiatif yang atraktif, dalam hal ini perlu adanya upaya persuasi makna antara formal dan nonformal, abstrak dan nyata, sejenis dan beragam, terkini dan sejarah, menjadi satu kesatuan bentuk maupun desain lingkungan binaan (arsitektur) yang akand di mediasikan ruang heterotopia, sebagai salah satu pendekatan alternatif dalam menyikapi pertemuan 2 nilai, fungsi, esensi, serta tempo yang mempengaruhi eksistensi sebuah bangunan publik di tengah-tengah kehidupan kebudayaan masyarakat yang seiring berjalannya waktu, terus mengalami perubahan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan dapat ditentukan beberapa permasalahan yang akan menjadi pembahasan penelitian kali ini. Diantaranya:

1. Bagaimana perancangan *Cultural Center* yang mengimplementasikan pendekatan ruang heterotopia?

2. Seperti apa kebutuhan serta ketentuan sarana dan prasarana *Cultural Center* yang mampu menunjang kegiatan kebudayaan masyarakat Kruai yang sesuai dengan karakteristik ruang heterotopia?

1.3 Tujuan

1. Menjelaskan definisi *Cultural Center* dan ruang heterotopia yang kemudian diilustrasikan dengan beberapa studi preseden.
2. Mengetahui fungsi, pengguna, serta kegiatan pada bangunan, untuk dapat diaplikasikan pada desain perancangan bangunan *Cultural Center* yang akan disesuaikan dengan strategi ruang heterotopia, di Kota Kruai.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat bagi peneliti

Selain sebagai bahan pembelajaran, penelitian ini dapat menjadi suatu pertimbangan baru yang bersifat reflektif namun tetap berlandaskan teori teruji yang dapat membantu langkah perencanaan arsitektural secara komprehensif.

b. Manfaat bagi pelaku seni, budaya, pemangku adat

Dalam hal ini para pelaku seni, budayawan, pemangku adat diharapkan mampu untuk mengeksplorasi potensi masyarakat guna menjadikan *Cultural Center* sebagai fasilitas konservasi, serta sosialisasi budaya, yang mampu memicu animo masyarakat untuk setidaknya termotivasi untuk terlibat secara langsung dan aktif terhadap upaya pemajuan budaya agar tetap lestari.

c. Manfaat bagi para pemangku kebijakan

Perlunya mempertimbangkan kembali pentingnya keberadaan fasilitas maupun ruang yang dapat mengakomodir, perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, serta

pembinaan pada upaya pemajuan budaya yang sejatinya merupakan langkah-langkah yang berdasarkan amanat Undang-Undang No. 5 Tahun 2017.

d. Manfaat bagi masyarakat lokal dan wisatawan

Sebagai ruang yang mampu menjadi enkulturasi serta sosialisasi budaya secara positif, yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, yang kemudian mampu meningkatkan eksistensi dan citra kebudayaan lokal masyarakat Kruai sebagai entitas sosialnya, termasuk kota wisata bahari sebagai potensi wisata alami yang dimiliki. Namun tidak melupakan salah satu produk kearifan lokalnya dalam wujud hutan konservatif yang teraplikasikan pada diri *repong damar*.

1.5 Batasan

Agar tercapainya tujuan serta manfaat dari penelitian ini, maka diberikanlah suatu batasan penelitian, yang diharapkan mampu membantu proses penelitian secara komprehensif dan tepat sasaran, yang akan dijelaskan pada beberapa pembahasan berikut ini:

• Teori

Mengulas kembali definisi ruang heterotopia secara mendasar khususnya karakter yang membentuk keruangannya dan mencoba untuk mensintesakannya dengan kebutuhan sarana dan prasaranan bangunan *cultural center*.

• Pendekatan

Menjadikan pendekatan ruang heterotopia yang dalam hal ini secara arsitektur akan dijelaskan baik itu dari sisi fisik dan psikis, sebagai konsep bangunan *cultural center*, untuk menjadi dasar pertimbangan perencanaan bentuk dan ruangnya.

• **Desain Bangunan**

Menentukan kebutuhan ruang yang diaplikasikan oleh sebuah bangunan *cultural center*, melalui pendekatan ruang heterotopia yang saling berkolerasi baik dalam level fisik maupun kultural.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian kali ini merupakan bentuk penelitian yang bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan suatu ilustrasi seutuhnya terkait suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Agar tercapainya semua tujuan penelitian, peneliti perlu menentukan secara tepat jenis data atau informasi yang dibutuhkan, dalam hal ini seorang peneliti menciptakan sekaligus menyajikan pertanyaan-pertanyaan dengan kategori respon yang sesuai agar terhimpun suatu data, fakta, maupun keterangan baru. Data merupakan komponen penting yang digunakan oleh peneliti sebagai materi untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis guna mencapai tujuan penelitian. Oleh sebab itu, kualitas kebenaran data merupakan hal yang mutlak dan wajib dibutuhkan pada sebuah penelitian dikarenakan mampu menjadi penentu kualitas hasil penelitian. Maka untuk itu upaya dari pada pengumpulan data adalah satu proses mendapatkan serpihan fakta empiris melalui responden serta sumber referensi dengan menggunakan metode tertentu yang digolongkan menjadi 2 kategori yaitu.:

a) Data Primer

-Observasi Lapangan

Meninjau, mengamati, dan menyelidiki secara langsung kondisi aktual lapangan sebagai objek maupun lokus penelitian, guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mendukung langkah-langkah pembahasan penelitian selanjutnya.

-Dokumentasi

Merupakan suatu cara menangkap, mengumpulkan, dan mengabadikan suatu bukti serta data lapangan yang pada umumnya tervisualisasikan secara konkrit dan eksplisit.

b) Data Sekunder

· Dapat bersumber dari studi literatur melalui buku, jurnal, prosiding, peraturan perundang undangan yang sebagian besar berupa sumber-sumber tertulis yang didalamnya terdapat data empiris juga teruji secara teoritis serta tetap berkorelasi terhadap kepentingan penelitian secara holistik.

1.7 Sistematika Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan dalam penulisan ini terbagi kedalam beberapa penjabaran yang disegmentasikan dalam beberapa bagian induk utama yang masing-masing berisikan materi serta penjelasannya yang akan diuraikan dalam sub bab yang berurutan sesuai dengan urutan yang tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal-hal yang melatar belakangi pemilihan judul, permasalahan permasalahan, tujuan, manfaat, lingkup pembahasan serta kerangka berpikir dalam proses perumusan pembahsan terkait implementasi konsep ruang heterotopia terhadap perancangan *Cultural Center* di Krui.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan kembali beberapa deskripsi teori, pendekatan, konsep, bahkan kata kunci, yang sudah pernah diuraikan pada peneliti-peneliti sebelumnya dengan tetap memiliki keterhubungan terhadap topik penelitian, tentang penerapan konsep desain

ruang heterotopia yang akan menjadi bahan pertimbangan untuk kemudian disintesis pada perancangan *Cultural Center* di Krui.

BAB III METODOLOGI

Menjelaskan tentang cara, langkah atau sistem melalui skemata pembahasan terkait topik penelitian sebagai sarana untuk mengumpulkan kemudian menyusun data tentang implementasi konsep ruang heterotopia yang akan diasosiasikan pada sebuah bangunan *Cultural Center* sebagai objek arsitekturalnya, agar tercapainya suatu hasil desain dengan landasan penelitian yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

BAB IV TINJAUAN WILAYAH PERANCANGAN

Menyajikan hasil dan jawaban dari beberapa upaya, mulai dari tinjauan lokus baik secara fisik dan social secara makroskopis, produk kebudayaan dalam bentuk kegiatan apresiasi seni hingga upaya konservasi yang berbasis kearifan lokal berdasarkan hukum adat setempat sebagai salah satu upaya menemukenali potensi penting site untuk menjadi lokus perancangan desain bangunan *Cultural Center* dengan pendekatan ruang heterotopia.

BAB V ANALISA TAPAK

Menyajikan beberapa uraian terkait isu permasalahan serta potensi aktual yang ada pada site, mulai dari pertimbangan dasar site yang terpilih, kondisi topografi, vegetasi, sumber kebisingan, iklim, cuaca, view, sampai kondisi komunitas sosial sekitar site, guna menjadi data empiris sebagai instrumen penting untuk merancang desain bangunan *Cultural Center* dengan pendekatan ruang heterotopia.

BAB VI KONSEP DAN DESAIN

Menyajikan beberapa hasil identifikasi dari pengamatan, komparasi, analisis, tentang konsep dasar perencanaan arsitektural, aksesibilitas, view tapak, bentuk dan fungsi, untuk kemudian disintesis pada karakter ruang heterotopia sebagai pendekatan

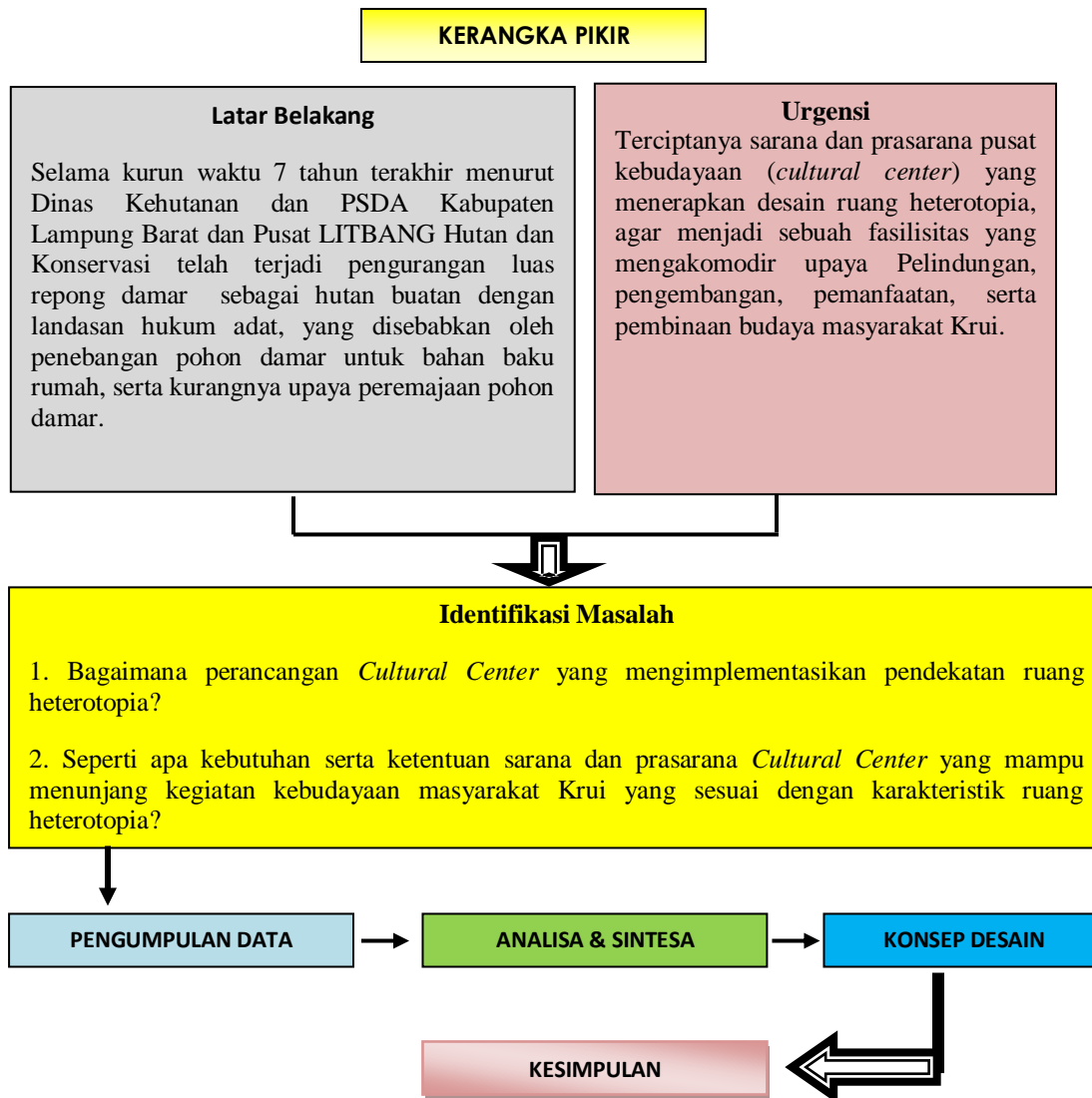
pada perancangan sebuah bangunan Cultural Center, yang akan di resolusikan sebagai ruang ketiga (Third Place) bagi masyarakat Krui.

BAB VII PENUTUP

Mengutarakan secara eksplisit pendapat, serta keputusan peneliti terkait hasil pembahasan penelitian yang sudah dilakukan tentang pengimplementasian konsep desain pendekatan heterotopia kemudian dikonstruksikan terhadap perancangan *Cultural Center* yang menyorot pada kebutuhan masyarakat akan aspek kemajuan budayanya.

1.8 Kerangka Pikir

Adapun alur pembahasan hingga mencapai tujuan penelitian, yang berfungsi sebagai kerangka pikir, dapat dilihat pada skemata berikut ini.:



Gambar 1.1: Skema kerangka pikir dan alur pembahasan penelitian
 Sumber: Olah data penyusun

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Budaya

Jika berdasarkan pendapat Koentjaraningrat, kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta “*buddhayah*”, dengan merujuk pada bentuk jamak dari *buddi* yang berarti budi atau akal, budaya merupakan daya maupun upaya dari budi dalam wujud cipta, karsa, dan rasa, yang pada akhirnya kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa itu (Marzali, 2014). Dari sudut pandang ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, perilaku, tindakan dan hasil cipta manusia dalam rangka menunjang kehidupan masyarakat yang secara pengakuan menjadi milik diri manusia melalui sebuah proses pembelajaran kehidupan. Menurut pendapat yang sama pula (Koentjaraningrat), terdapat 7 (tujuh) unsur kebudayaan yang pada dasarnya dapat ditemui dari setiap peradaban bangsa mulai dari bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dengan teknologi, bentuk serta sistem mata pencaharian hidup, sistem kepercayaan (religi) (Marzali, 2014).

Apabila berangkat dari beberapa pendapat para tokoh di atas yang mendefinisikan budaya maupun kebudayaan dari sisi bentuk serta produknya, maka secara sederhana kebudayaan adalah metode berpikir manusia sebagai individu maupun masyarakat sebagai komunitas, sehingga pada level pelaksanaannya mampu melakukan berbagai daya serta upaya dalam kehidupan seperti praktik bekerja secara produktif, praktik kepercayaan beragama dengan segala wujud ritual-ritualnnya, praktik aktualisasi pendidikan, praktik mencari pengaruh sebagaimana halnya politik, dan berbagai praktik sehari-hari lainnya. Namun, terdapat dialektika atupun pertentangan tertentu pada praktik kebudayaan itu sendiri, yakni ketika cara maupun metode berpikir “dikonstruksi” oleh agama, pendidikan, mitos-mitos, dan berbagai isu permasalahan pada suatu wacana yang ditemui lalu dipelajari oleh seseorang dalam hidupnya (LATUHERU & MUSKITA, 2020).

Itulah sebabnya, dalam upaya pengimplementasiannya, cara berpikir seseorang sudah pasti dipastikan tidak sama. Bergantung latar belakang pendidikan, sejarah hidup dan pengalamannya, kemampuan posisi sosial ekonominya, kepercayaan agamanya, haluan politiknya, kondisi lingkungannya. Namun, secara umum suatu kebudayaan memiliki tujuan atau cita-cita yang diprogramkan dalam sebuah langkah strategis semacam misi. Adapun misi kebudayaan itu sendiri pada dasarnya dirumuskan tergantung kepentingan dan kebutuhan daerahnya masing-masing. Hal itu dikarenakan kondisi setiap daerah juga mutlak beragam. Dari sisi legitimasinya misi kebudayaan negara Indonesia terdapat dalam pembukaan UUD 1945 dan Pancasila, yakni terwujudnya masyarakat adil dan makmur. Guna merealisasikan masyarakat adil dan makmur, secara regulasi pemerintah sudah mensosialisasikan peraturan pada Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 sebagai landasan hukum dalam upaya pemajuan budaya di Indonesia (Atsar, 2017).

2.2 Cultural Center

2.2.1 Definisi Cultural Center

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat kebudayaan atau *Cultural Center* merupakan suatu tempat untuk memfasilitasi upaya pembinaan serta pengembangan kebudayaan. Dari segi peran dan tanggung jawabnya Pusat kebudayaan bertugas untuk menjamin pengendalian dan perancangan seluruh kegiatan budaya dan kesenian. Fasilitas pendukung upaya pemajuan kebudayaan ini tidak hanya berdasarkan atas suatu latar belakang pada lokasi tertentu yang memiliki makna yang dibangun secara cultural (Istiqomah, 2018). Sementara masyarakat sebagai pelaku didalamnya adalah struktur interaksi guna terciptanya suatu kebudayaan. Istilah ruang budaya cukup memprihatinkan jika dimaknai sebatas manusia maupun lingkungannya dalam berbagai nilai alam dan norma kemasyarakatan yang berlaku. Menurut Amos Rapoport kata “ruang budaya” tidak hanya mendefinisikan jenis ruang tertentu di mana kegiatan seremonial budaya sedang berlangsung dilakukan. Namun, lebih dari itu terkait dengan pola ruang,

karakteristik lingkungan dan di atas semua orang di sekitarnya, termasuk pola perilaku dan psikologis masyarakat juga termasuk dalam ruang budaya yang ditentukan oleh berbagai kelompok dalam berbagai kategori, taksonomi atau domain (Aditya, 2020) (Istiqomah, 2018).

2.2.2 Tipologi Cultural Center

Selain 2 definisi kebudayaan yang telah dijelaskan secara disiplin ilmu antropologi dengan Koentjoroningrat terdapat beberapa pendapat para tokoh tentang kebudayaan yang secara terperinci terurai pada beberapa variabel yang berperan sebagai unsur pembentuk eksistensi kebudayaan yang akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 1: Komparasi variabel kebudayaan

Variabel kebudayaan menurut para ahli		
Edward Burnet	Koentjaraningrat	Ki Hajar Dewantara
Pengetahuan	Pengetahuan	Pengetahuan
Kepercayaan	Kepercayaan	Filosofi
Kesenian	Kesenian	Kesenian
Moral	Bahasa	-
Hukum	-	Hukum
Adat	Organisasi sosial	Adat
Kemampuan	Teknologi	Teknologi
Aktifitas rutin	Mata pencaharian	Mata pencaharian

Sumber: Analisa penulis,2023

Mengingat kesenian itu sendiri merupakan salah satu representasi dari pada produk suatu kebudayaan, yang ditampilkan secara simbol dan linguistik. Maka sudah sepatutnya aspek seni budaya di sini mendapat perhatian khusus untuk diketahui spesifikasi serta kebutuhan pengimplementasiannya dalam sebuah regulasi yang berlaku. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85

Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian terdapat kegiatan yang bersifat kajian yaitu sebagai berikut: Seminar, sarasehan, diskusi, *workshop*, penyerahan narasumber, studi kepustakaan, penggalian, eksperimentasi, rekontruksi, revitalisasi, konservasi, studi banding, inventarisasi, dokumentasi dan pengemasan bahan kajian (Esperancio et al., 2021).

Di dalam pusat kebudayaan terdapat Gelar Seni. Gelar seni adalah ajang kegiatan kesenian dalam konteks tertentu misalnya upacara adat, sajian artistik; yang mampu melayani kepentingan estetis maupun *profane*; kegiatan resepsi, pertunjukan dan hiburan. Wujud kegiatan gelar seni adalah: Pergelaran, pameran, festival dan lomba. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85 Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian. Berikut fasilitas yang mendukung kegiatan pusat kebudayaan adalah sebagai berikut: Fasilitas Utama yang berisikan ruang-ruang berupa Ruang Kelas Seminar, Ruang Kursus, Perpustakaan, *IT Room*, Teater dan ruang inventarisasi. Kemudian terdapat pula kategori fasilitas pendukung atau penunjang yaitu berupa *Gift Shop*, kafetaria hingga area rekreasi publik.

2.3 Ruang Heterotopia

2.3.1 Sejarah Dan Perkembangannya

Awal perkembangannya, terminolog ruang (*space*) berangkat dari istilah klasik *spatium*. Lalu istilah ini kemudian menjadi *espace* (dalam bahasa Perancis), *espacio* (dalam bahasa Spanyol) dan *spazio* (dalam bahasa Italia). Sedangkan istilah *Raum* (Jerman) dikembangkan dari kata Teutonic *ruum*, yang kemudian menjadi *room* (dalam bahasa Inggris) dan *ruimte* (Belanda). Asal mula ide pemikiran tentang konsep ruang relatif sudah ada sejak tahun 550 SM dalam filosofi Lao Tzu (Hasudungan & Sitinjak, 2017). Inti dari filosofi Lao Tzu, yaitu Tao, adalah proses

menjadi yang tidak pernah selesai (*the way of becoming*). Konsep ini mengilustrasikan sebuah pengertian bahwa tidak ada yang abadi di dunia yang selalu berubah. Apabila pemikiran ini dicobaterapkan didalam konsep ruang, maka ruang dalam filosofi Tao adalah suatu tempat yang identitasnya selalu berubah, dimana identitas merupakan hakekat ruang tersebut lebih dinyatakan oleh unsur non material (*non-being*) atau isi ruang, ketimbang material yang merupakan massa fisik pembentuk ruang yang relatif tetap. Ruang yang terkandung di dalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni massa (Hasudungan & Sitinjak, 2017). Dengan kata lain, massa ruang merepresentasikan identitas tentang keberadaan tetap (*identity of being*), sementara isi ruang merepresentasikan identitas yang selalu berada dalam proses menjadi (*identity of becoming*). Walaupun sudah menyiratkan keterlibatan dimensi waktu, namun konsep ruang ini belum dapat menggambarkan secara nyata kehadiran dimensi keempat tersebut. Dimensi keempat hanya dapat dirasakan, dialami dan dilalui dalam alam pemikiran atau dunia ide. Pada masa selanjutnya, konsep akan ruang memasuki masa revolusioner ketika terjadi pembaharuan ilmiah secara masif pada abad 17. Salah satu tokoh dalam filsafat modern Rene Descartes menggagas pemahaman terkait ruang yang pada waktunya akan sangat berdampak terhadap perkembangan seni dan arsitektur (Monita, 2010). Dalam teorinya ia menyatakan bahwa terdapat 3 seni visual yaitu seni lukis, seni patung dan arsitektur. Seni lukis adalah bagian dari seni rupa murni planar yang aktif bekerja dengan dua dimensi. Kemudian seni patung yang tergolong senirupa murni juga, merupakan seni yang mewadahi, yang bekerja dengan massa konveksi tiga dimensional yang terdiri panjang, lebar, tinggi, serta memiliki volume tertentu. Sedangkan arsitektur merupakan cabang dari seni terapan spasial yang mengolah volume ruang tiga dimensional tematik baik itu secara tekstual maupun kontekstual (Monita, 2010). Dari teori ini, lahirlah istilah-istilah seperti bidang, massa, dan ruang. Sejak penemuan Descartes pada abad 17 hingga abad ke-20, secara umum pemahaman akan ruang dikelompokkan menjadi dua yaitu (Monita, 2010)(Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, 2021):

- *materialistic-objektif* : Ruang sebagai materi yang dipandang sebagai elemen terbatas untuk berperan sebagai bagian serta berada di dalam dunia yang bersifat terbatas pula. Ruang dianggap sebagai wadah yang mengandung realitas yang bersifat materi atau fisik (dapat dilihat, diraba).
- *spiritualistic-subjektif*: pengertian ruang lebih ditekankan kepada konteks kualitas esensialnya (bukan materi). Ruang tidak harus mewujud secara visual, namun ruang dapat hadir melalui abstraksi, ide, bahkan dapat berupa spirit yang melekat pada wilayah tertentu. Bentuk ruang ini meliputi persepsi (berupa sesuatu yang sifatnya subjektif) yang ada di dalam benak manusia.

Dari kedua pemahaman dasar tersebut mengindikasikan adanya aspek struktur (hal yang membentuk) ruang sebagai suatu hal yang pusat (*central*) sehingga perkembangan pemahaman akan ruang pada era ini (klasik hingga modernisme) memperlihatkan adanya sistem hirarki tempat (tempat suci dengan tempat kotor, tempat tertutup/terlindungi dengan tempat terbuka/bebas, ruang urban dengan ruang rural, dan sebagainya). Sistem hirarki seperti ini memperlihatkan adanya suatu perwujudan tempat yang menjadi pusat (*center*) serta tempat yang menjadi wadah yang lain (*other*). Permasalahan dengan adanya yang “dipusatkan” dan “yang lain” ini adalah subjek yang berperan sebagai pusat memiliki hak-hak istimewa (*privilege*) yang cenderung mengacuhkan, menyudutkan, serta membuat aspek “yang lain” tidak hadir. Lebih jauh lagi, peran yang menjadi “pusat” terkesan fasis yang supremasinya dapat mematikan atau membekukan sebuah permainan perbedaan, inovasi bahkan kreatifitas (Monita, 2010).

Sebagaimana salah satu pernyataan Louis Kahn, bahwa arsitektur mengartikan penciptaan ruang dengan cara yang benar-benar direncanakan dan dipikirkan. Pembaruan arsitektur yang berlangsung secara konsisten sebenarnya berakar dari perubahan konsep-konsep ruang. Sementara Foucault, memberikan antitesisnya atas ketidaksetujuannya terhadap pendikotomian pemahaman ruang secara terpisah antara material fisik dengan spiritual (Monita, 2010). Menurutnya, ruang mempunyai suatu

hubungan satu sama lainnya sehingga menjadikan mereka terlihat atau tampak sejajar. Suatu ruang dapat didefinisikan melalui hubungannya (jejaringnya) antara satu elemen dengan elemen yang lain secara formal untuk dipahami sebagai suatu rangkaian yang dapat kita identifikasi latar belakang pembentukannya. Foucault juga menerangkan bahwa suatu perwujudan ruang selain memiliki hubungan dengan ruang lainnya ia juga memiliki relasi dengan struktur sosial kekuasaan (*social structure of power*) sesuatu yang sifatnya mental namun tak terpisahkan dari kehadiran ruang secara materi (Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, 2021). Dengan kata lain, Foucault menekankan bahwa kita tidak hidup dalam suatu ruang yang hampa (*void*), kita hidup dalam suatu rangkaian hubungan (jejaring) yang justru menandai ruang itu sendiri, dengan rangkaian yang dimaksud ditekankan pada kekuatan sosial. Menanggapi pemahaman ruang pada era klasik hingga modern, Foucault mencoba mendefinisikan ruang-ruang yang “lain” (dalam artian ruang yang terdefinisi tidak dari material atau spiritual saja, namun mengandung dua unsur tersebut) yang selama ini hadir namun tidak diperhatikan, tereduksi oleh pemahaman akan ruang yang terbatas. Melalui serangkaian penjabaran suatu jaringan atau hubungan, ruang ini ditandai kehadirannya (Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, 2021). Pemahaman akan “ruang lain” tersebut dapat juga dikatakan sebagai suatu taktik dalam pembacaan ruang yang membuat kita sadar akan adanya unsur-unsur yang menjadi “pusat” dan unsur-unsur “lain” yang tidak hadir atau tertidas. Inti dari pemahaman akan subjek “pusat” dan “yang lain” tersebut kemudian membuat kita untuk bereksperimen dalam rangka menemukan arena di mana yang “pusat” dan “yang lain” sama-sama hadir secara nyata dan memiliki status yang sama. Pemahaman ruang “lain” tersebut mendobrak pemahaman akan ruang yang selama ini terbagi-bagi atas tipe (publik dan privat, urban dan rural) yang cenderung mematisasikan permainan perbedaan. Selain itu, gagasan ini juga dikembangkan oleh sejumlah tokoh seperti Derrida (dekonstruksi), Foucault (heterotopia), Lefebvre (*social space*), Soja (*thirdspace*) di mana gagasan yang mereka kembangkan tersebut memperlihatkan bagaimana suatu komunitas dalam kebanyakan waktu menolak untuk diintervensi

oleh kekuatan tertentu (ruang) dan lebih memilih untuk mengeksplorasi kebebasan, kesenangan, serta keberagaman (Monita, 2010).

2.3.2 Definisi

Sebagaimana essay yang ditulis oleh Foucault dengan judul “*Of other Space*” (*Des Espace Autres*), Foucault mengelompokkan sebuah ruang lain (ruang sosial) tersebut ke dalam tiga jenis ruang yang terdiri dari: nyata (dystopia), tidak nyata (utopia), dan heterotopias (Hasudungan & Sitinjak, 2017). Ruang utopia merupakan ruang yang tidak nyata, biasanya terwujud dalam bentuk gagasan atau ide yang diusung oleh arsitek atau sang penguasa pada suatu daerah. Ruang ini mewakili idealisme akan bentuk sempurna suatu *society*. “*Utopias are spaces that are by their very essence fundamentally unreal*”. Namun sebaliknya dystopia adalah ruang yang berwujud nyata baik itu secara esensial maupun eksistensial perwujudannya. Sementara heterotopia merupakan semacam ruang percampuran yang bergerak diantara utopia dan dystopia dengan merefleksikan bentuk utopia namun nyata. Sebagaimana suatu ruang yang hadir dan dibentuk oleh suatu masyarakat, yang terkadang ia merupakan suatu bentuk site yang berlawanan (*counter-site*), suatu bentuk utopia namun nyata, dan kemungkinan dapat ditemukan pada setiap budaya yang terepresentasi secara simulasi. seperti saat kita berdiri di depan cermin (Hasudungan & Sitinjak, 2017). Cermin tersebut merefleksikan kita di suatu ruang yang tidak kita huni, ruang yang tidak nyata, suatu ruang virtual di balik permukaan cermin (utopia). Namun cermin tersebut hadir di dunia nyata, dapat kita rasakan keberadaannya, menjadikan cermin tersebut berfungsi sebagai heterotopia. Jika kita telaah kembali dari analogi cermin tersebut, maka heterotopia merupakan ruang nyata yang menghubungkan segala ruang baik itu utopia (simulasi secara ideal) dan dystopia (ruang nyata).

2.3.3 Karakter

Adapun karakter ruang heterotopia berdasarkan pendapat Foucault, setidaknya memiliki tujuh karakter yang menjadi penegas identitasnya. Seperti diantaranya (Hasudungan & Sitinjak, 2017)(Monita, 2010):

- **Karakter pertama**, ruang heterotopia tidak memiliki bentuk yang absolut atau tetap. Dua kategori utama pada ruang heterotopia adalah heterotopia krisis dan heterotopia deviasi. Heterotopia kritis adalah ruang sakral dalam referensi desain tradisional yang memiliki beberapa nilai larangan dalam benak masyarakat tertentu sebagai bentuk anggapan akan kehadirannya. dalam fase "kritis" (fase kritis di sini dapat diartikan sebagai fase dimana kondisi mental seseorang sedang kacau akibat adanya pengaruh hormon dan genetik) seperti orang lanjut usia, wanita yang sedang menstruasi, wanita hamil, anak-anak, dan sebagainya. Salah satu contoh untuk heterotopia kritis adalah pada desa Tenganan di Bali, dimana wanita-wanita yang sedang menstruasi diasingkan di dalam sebuah ruang sampai menstruasi mereka selesai. Heterotopia deviasi adalah ruang tempat tinggal orang-orang yang sedang berada dalam kondisi gangguan mental kejiwaan dan norma sosial, seperti klinik keterbelakangan mental, rumah sakit jiwa dan penjara.
- **Karakter kedua**, ruang heterotopia memiliki bentuk yang berbeda dan fungsi yang berbeda-beda, tergantung pada konteks budaya dalam kurun waktu dan atau ruang yang berbeda. Foucault memberikan contoh kuburan, di mana dahulu kuburan memiliki makna sakral dan dialokasikan di samping gereja, sementara pada ruang yang sama, seiring dengan berjalannya waktu, makna area kuburan sebagai bangunan pemakaman mengalami pergeseran menjadi daerah yang dianggap tidak membawa energi positif, sehingga dalam kehidupan modern pada umumnya, orang tidak mau tinggal dekat area pemakaman.

- **Karakter ketiga**, heterotopia mempunyai kemampuan untuk menumpuk beberapa ruang tidak nyata di dalam satu tempat yang nyata, beberapa ruang yang bahkan sama sekali tidak cocok, misalnya teater, bioskop dan taman, sampai pasar.
- **Karakter keempat**, apresiasi ruang heterotopia kerap dikaitkan dengan waktu. Pada waktu apresiator mengalami ruang, ia menempatkan dirinya tidak hanya di masa sekarang tetapi juga terbawa pada dimensi ruang di waktu yang lampau (nostalgia) misalnya akumulasi waktu yang tak terbatas pada tempat yang tidak bisa bergerak seperti museum dan perpustakaan dimana didalamnya terdapat banyak benda bersejarah dari jaman dahulu kala sampai sekarang, dan kematian sebagai pemutusan waktu yang absolut.
- **Karakter kelima**, ruang heterotopia selalu diasumsikan dengan sebuah sistem bukaan dan tutup yang keduanya bisa diisolasi dan ditembus. Pada umumnya, area heterotopia karakter ini tidak bisa bebas diakses seperti tempat publik. Entah karena pintu masuk heterotopia memiliki akses yang terbatas atau individunya harus memiliki ijin atau pembersihan diri (misalnya penjara). Beberapa ruang heterotopias kelihatan memiliki bukaan yang biasa dan sederhana (publik), tetapi didalamnya tersembunyi keingintahuan yang besar (privat). Dengan demikian, ruang heterotopias tidak dapat dikategorikan sebagai zona ruang publik ataupun privat sepenuhnya. Konsisten dengan karakter ambigunya, heterotopia adalah ruang terbuka dan publik sekaligus juga tertutup serta privat.
- **Karakter keenam**, fungsi ruang heterotopia adalah menciptakan ruang ilusi yang mengedepankan ruang-ruang nyata dalam gerak kehidupan manusia. Tipe ruang nyata yang ingin di”gugat” bukan ruang biasa, tetapi ruang-ruang yang membatasi hidup manusia, sehingga menjadi lebih menghipnotis. Sebagai contoh adalah ruang yang dianggap sakral dengan akses selektif, dimana hukum adat, tradisi, dan kesombongan harga diri “memperbudak”

manusia, hukum pun mendapat tempat di atas kasih atau nilai kemanusiaan, sehingga hokum yang membeda-bedakan derajat manusia adalah tabu dan hanya ilusi. Fungsi lainnya adalah untuk menciptakan ruang nyata “yang lain” yang di tataran permukaan tampak sempurna, rumit atau detil dalam pengertian terorganisir dengan baik, padahal merupakan refleksi ruang nyata yang kacau, campur-aduk, “sakit” dan “menyedihkan”.

- **Karakter ketujuh**, heterotopia memiliki karakter kontinum dimensi ruang dan waktu, sehingga konteks ruang selalu berubah-ubah seiring dengan berjalannya waktu. Contoh relativitas konteks ruang dan waktu adalah ruang kapal yang sedang berlayar, dimana kapal tidak memiliki acuan tempat yang pasti. Eksistensi kapal ditentukan oleh gerak dirinya sendiri. Karakter ambigu yang tampak pada contoh ini adalah disatu pihak, sebuah kapal adalah "pribadi" ruang yang soliter dan individual, dilain pihak merupakan bagian dari ruang alam tanpa batas. Berdasarkan definisi ruang heterotopia di atas, maka ruang heterotopia Foucoult memiliki pengertian dimensi lain dari sebuah ruang yang nyata. Dimensi ini berubah sesuai dengan konteks dan teksnya. Dimensi-dimensi ini ditampilkan, dibandingkan dan dipertentangkan secara terus menerus.

2.3.4 Strategi Penerapan

Adapun dalam penerapan dari pada ruang heterotopia sendiri memiliki beberapa strategi yang telah dibagi oleh McHale. McHale sendiri membagi strategi tersebut ke dalam 4 jenis dan tipe (Pujiharto, 1970). Diantaranya:

1. Penjajaran

Atau yang dikenal dengang juxtaposisi memiliki pendekatan yang lebih kontekstual dalam mengontrol desain dan karakter sebuah lingkungan untuk mengembalikan ataupun menciptakan ruang-ruang baru dengan cara menambahkan struktur baru, konstruksi, material, langgam, tekstur ataupun warna di dalamnya. Dengan penambahan

elemen baru tersebut dan menambahkan sesuatu yang berbeda, tidak hanya hal tersebut akan mempertegas adanya sesuatu perubahan, tetapi juga dapat menonjolkan bangunan yang telah ada sebelumnya. dengan demikian dapat membantu ruang fisik, ekonomi dan juga revitalisasi social sehingga dapat merubah sikap tidak hanya kepada para pengguna tetapi dengan harapan dapat menciptakan rasa memiliki dan mempertegas, nilai makna dan arti tempat tersebut baik kepada pengguna serta pemilik dan pengelola bangunan ataupun lingkungan tersebut(Pujantara, 2015).

2. Penyisipan

Maupun sering disebut interpolasi ini secara teknis merupakan sebuah bentuk maupun sifat ruang yang berada dalam satu ruangan, yang disetiap sisinya berusaha membingkai ruang-ruang lainnya dengan tujuan menjadi satu kesatuan bentuk namun dengan fungsi yang beragam (Putra et al., 2022).

3. Pelapisan

Karakter inti dari pelapisan atau kerap disebut superimposisi adalah pola geometri spatial (ruang), garis atau bidang lempengan geometri yang bertumpuk dan teratur walaupun ukuran, arah, orientasi dan bentuk geometrinya berbeda. Pada strategi ini eksistensi bentuk ruang yang berkarakter sangat ditonjolkan mengingat aspek fungsi serta nilai yang mengikutinya secara pragmatis. Sehingga jika kita telusuri lebih jauh asal muasal strategi ini, secara tidak langsung beririsan dengan konsep arsitektur “function follow form” yang diperkenalkan oleh Frank Gehry dengan mengedepankan akselerasi visual bangunan (Pujantara, 2015).

4. Misatributif

Merupakan upaya dalam menirukan suatu objek secara kreatif guna memberikan sudut pandang serta pemaknaan lain yang berbeda dari nilai suatu objek aslinya (Putra et al., 2022).

2.3.5 Indikator Pencapaian Ruang Heterotopia

Untuk mengetahui tercapainya suatu produk arsitektur dengan pendekatan ruang heterotopia terdapat beberapa tanda yang secara spesifik di jabarkan oleh J.F.Moore dalam Thesisnya “*The Art of the Third Place*”(Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, 2021). Diantaranya: (Pratama & Teh, 2020):

- ***Architectural Relationship***

Hubungan antara ruang terbuka (*landscape*) dengan Arsitektur sekitarnya, Fungsi dari Arsitektur adalah pendorong untuk menuju ke sebuah tempat. Bagaimana Skala menjadi penghubung antar manusia dengan Arsitektur, Bagaimana arsitektur menciptakan ruang yang nyaman bukan ruang mati.

- ***Permeability***

Pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat lainnya, kemudahan dan kenyamanan dari pergerakan orang

- ***Legibility***

Dapat dengan mudah terbaca oleh penggunanya. Mampu terbaca maknanya oleh penggunanya dari segi fungsi, ruang dan tujuan.

- ***Linkages and Sequencing***

Pengalaman ruang seharusnya bisa menjadi nilai jual yang dibuat oleh ruang-ruang yang ada di dalam third place. Setiap pengguna harus bisa merasakan keseluruhan ruang yang ada tanpa ada ruang yang dianggap jelek atau mati.

- ***Safety Factors***

Rasa aman adalah faktor yang harus dimiliki oleh. Sebagai sebuah tempat baru yang menerima setiap individu dan memberikan kenyamanan.

- ***Activities***

Kegiatan Multifungsi yang beragam menjadi pusat daya tarik yang membuat orang ingin beraktifitas di suatu tempat.

- ***Hybridity and Adaptability***

Penggabungan dan Adaptabilitas sebuah tempat sangat kuat kaitannya dengan kebutuhan tempat dan keberagaman aktifitas yang dapat diwadahnya.

- ***Comfort and Personalisation***

Kenyamanan sebuah *third place* harus berorientasi dengan lingkungan sekitarnya.

- ***The Experiential Landscape***

Pengalaman ruang luar harus saling terhubung dan memiliki kesan yang membekas.

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Preseden Bangunan *Cultural Center*

Guna memberikan gambaran lebih jelas dalam bentuk studi kasus bangunan yang telah terbangun. Berikut ini adalah beberapa contoh bangunan *Cultural Center* yang cukup representatif dalam menanggapi kebutuhan sosial maupun kultural masyarakat yang berada disekitarnya. Seperti diantaranya:

1. MECA' *Cultural Centre*, Bordeaux, Prancis

Bangunan yang didesain oleh arsitek asal Denmark, Bjarke Ingel ini, berlokasi pada lahan seluas 18.000 m², menciptakan sebuah ruang apresiasi untuk perayaan seni kontemporer, film, dan pertunjukan, menjadikan kota Bordeaux sebagai ruang publik yang dipenuhi keragaman seni dari tepi laut hingga pusat kota. Berlokasi terpusat di antara Sungai Garonne dan stasiun kereta Saint-Jean, *MÉCA cultural center*, menyatukan tiga agensi seni regional diantaranya FRAC untuk seni kontemporer, ALCA untuk sinema, sastra, dan audiovisual, dan OARA untuk seni pertunjukan menjadi satu kesatuan ruang komunitas yang terjalin dalam satu lingkaran, memicu UNESCO untuk

memasukkan kota ini terdaftar sebagai pusat budaya. Bangunan ini dipahami sebagai satu lingkaran institusi budaya dan ruang publik dengan mengekstrusi trotoar pejalan kaki menjadi jalan yang mengarah ke wajah perkotaan, fasad dengan pandangan sekilas ke menara panggung OARA dan kantor ALCA, dan atap yang melingkupi galeri FRAC yang diterangi langit. Dengan memadukan serangkaian tangga yang landai mengarahkan publik langsung ke pemandangan wajah perkotaan terbuka seluas 1.100 m² di inti MÉCA, menciptakan institusi berpori bagi pengunjung untuk berkeliaran dengan bebas antara jalan Quai de Paludate ke kawasan pejalan kaki sungai. Selama acara-acara khusus, ruang luar MÉCA *cultural center* dapat diubah menjadi panggung untuk konser dan tontonan teater atau galeri yang diperluas untuk patung dan instalasi seni lainnya. Patung perunggu permanen yang menggambarkan setengah kepala Hermes oleh seniman Prancis Benoît Maire bersinggungan dengan pintu masuk di tepi sungai, mengundang pengunjung untuk merenungkan budaya kontemporer wilayah tersebut.



Gambar 2 .1: Penampakan bangunan MECA Cultural Centre
Sumber: Laurian Ghinitoiu, 2019

Saat memasuki bangunan dari lantai dasar, pengunjung tiba di lobi di mana mereka dapat bersantai di lubang spiral atau bersantap di restoran Le CREM, didukung dengan periskop raksasa di dekat restoran dan lift memungkinkan pengunjung untuk melihat aktivitas di ruang urban *outdoor*. Di lantai dasar yang sama, mereka yang memiliki tiket dapat menikmati pertunjukan di teater berkapasitas 250 kursi OARA yang menampilkan konfigurasi tempat duduk fleksibel dan sistem akustik yang dioptimalkan oleh panel kotak-kotak hitam dari beton, kayu, dan logam berlubang. Di lantai atas, penonton film dapat melihat pemutaran di bioskop 80 kursi beraksen merah ALCA atau mengunjungi dua kantor produksi dan area inkubasi proyek (Michel, 2019).

2. Singkawang *Cultural Center*

Singkawang adalah sebuah kota kecil yang terletak di Kalimantan Barat, Indonesia. Secara demografis, Singkawang terdiri dari tiga etnis besar: Tionghoa, Dayak, dan Melayu yang hidup bersama selama beberapa generasi. Keragaman tersebut menjadikan Singkawang dikaruniai potensi seni & budaya melimpah yang enggan tergali sebelumnya. Ada beberapa acara tahunan yang potensial, misalnya: festival Cap Go Meh, festival Gawai Dayak Naik Dango, festival Ngabayon, dan sebagainya. Namun event paling terkenal yang berpotensi dikunjungi wisatawan dari seluruh dunia setiap tahunnya adalah Cap Go Meh. (Rahmatika et al., 2018)



Gambar 2 .2.: Skenario pengaturan bangunan Singkawang Cultural Centre
Sumber: PHL Architects, 2017

Terlepas dari prospek budaya tersebut, mayoritas masyarakat Singkawang masih tergolong masyarakat berpenghasilan rendah. Generasi muda saat ini lebih memilih untuk pindah ke luar Singkawang untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Menanggapi permasalahan tersebut dan merangkul potensi multikultural tersebut, organisasi nirlaba Yayasan Pusat Kebudayaan Singkawang menugaskan PHL *Architects* sebagai biro arsitek untuk mengintervensi dan mendesain ulang salah satu bioskop tertua yang hampir tidak aktif di Singkawang. Proyek itu sendiri kemudian disebut Pusat Kebudayaan Singkawang (Rahmatika et al., 2018). Singkawang Cultural Center merupakan proyek pionir yang berfungsi sebagai rumah budaya, pusat komunitas yang menjadi pusat pembinaan dan promosi budaya dan seni di Singkawang, juga untuk memperkuat ikatan masyarakat dengan menampilkan unsur-unsur warisan Singkawang melalui desain arsitektur bangunan, lokal masakan, pertunjukan seni, dan seni visual yang ditampilkan di dalam gedung. Gedung tersebut merupakan salah satu upaya Tjhai Chui Mie selaku Wali Kota Singkawang (2017-2022) untuk mewujudkan visi dan misinya yaitu Singkawang Agung dengan fokus pada pengembangan ekonomi kreatif (Rahmatika et al., 2018). Hal ini diharapkan dapat menjadi pemicu untuk pengembangan lebih lanjut dari aspek ekonomi dan pariwisata budaya melalui arsitektur dan program-programnya. Juga sebagai salah satu destinasi wisata yang mampu menggambarkan Singkawang dan masyarakatnya. Proses desain difokuskan pada perbaikan bioskop lama, menciptakan suasana baru di kota, memaksimalkan penggunaan bahan bangunan yang tersedia secara lokal (bata merah Singkawang), dan menanggapi kondisi iklim. Semua pendekatan desain itu dilakukan tanpa mengintervensi bentuk sinema lama itu sendiri (Rahmatika et al., 2018).

3. Plassen *Cultural Center*, Molde, Norwegia

Kota Molde di Norwegia hanya berpenduduk 25.000 jiwa. Namun, setiap bulan Juli sekitar 100.000 penggemar jazz berduyun-duyun hadir ke festival

jazz internasional kota molde yang terkenal di dunia itu. Dalam merancang pusat budaya baru kota, tantangan yang dihadapi oleh 3XN Architects adalah menciptakan bangunan yang cukup fleksibel dan kuat untuk memberikan kerangka kehidupan budaya pada sektor masyarakat lokal sekaligus pengunjung (penikmat jazz). Terletak di pusat kota dan menghadap ke permukiman dan pegunungan, pusat budaya 'Plassen' adalah titik pertemuan yang jelas untuk kedua latar belakang masyarakat (lokal dan pengunjung festival). Dengan penggunaan setiap meter persegi secara optimal, 3XN telah menciptakan sebuah bangunan yang dapat berfungsi baik ketika seratus 100.000 orang berkumpul untuk konser, festival, atau teater (Mork, 2012).



Gambar 2 .3.: Pemandangan Plassen *Cultural Centre*
Sumber: Mork Adam, 2012

Solusi arsitektural adalah struktur di mana hampir semua permukaan dan ruang memiliki lebih dari satu fungsi. Bersama dengan atap bangunan, tangga yang ada di sebelah bangunan memiliki total tiga amfiteater luar ruangan yang secara kolektif menampung beberapa ribu penonton. Pada siang hari, atapnya

menawarkan kafe dengan tempat duduk di luar ruangan, area rekreasi dengan pemandangan indah, dan ruang pameran terdapat di dalam galeri pada bangunan, sedangkan tangga di sisi bangunan merupakan penghubung penting antara distrik atas dan bawah kota. Plassen merupakan konstruksi bangunan yang terpadu dan menyatu, tetapi dengan memberikan bentuk kontroversial, guna menciptakan nuansa ekspresi keragaman fungsi dalam arti fleksibel dan multifungsi.

4. Nevers *Cultural Center*, Prancis



Gambar 2 4 : Penampakan salah satu sisi bangunan Nevers *Cultural Centre*
Sumber: Cecile Septet, 2012

Terletak di tengah distrik yang direstrukturisasi di kota Nevers, Pusat Kebudayaan yang baru adalah fasilitas publik yang dibuka untuk lingkungan sekitar, yang akan menampung organisasi lokal. Bangunan harus mengembangkan identitas daerah. Lokasi bangunan akan mengatur pengaturan ruang publik, dikelilingi oleh Avenue Lyautey ke utara, perumahan yang direnovasi di barat dan selatan, dan perumahan baru di timur.

Elemen utama dari program ini diatur dalam dua tingkat, di sekitar teras federatif yang menghadirkan cahaya di bagian dalam bangunan, ada beberapa fungsi yang terakomodasi pada bangunan ini diantaranya: ruang serbaguna (pertunjukan dan konser) dengan 220 kursi studio tari, ruang kerja dan rapat, serta tempat pendidikan termasuk pengasuhan anak. Kehadiran aula dengan tinggi ganda yang lebar menyediakan akses ke lantai dasar dan lantai dua (Septet, 2012). Di lantai dasar terdapat ruang serbaguna, penitipan anak dan ruang kerja yang diterangi secara langsung dengan cahaya alami dari teras dan bukaan pada fasad resin yang dibentuk secara melingkar di sekitar teras tengah. Sementara keberadaan tangga luar yang terbuka mampu menjadi akses langsung ke tingkat atas yang terdapat studio tari dan ruang pertemuan. Bangunan ini dirancang dan dibangun berdasarkan isu permasalahan serta potensi yang penting seperti: kepadatan penduduk dan struktur kota yang sedang direkonstruksi untuk menjadi kota yang ramah bagi para penghuninya. Adapun citra dari pusat kebudayaan yang strategis melalui program yang mendorong arsitek untuk merancang bangunan yang terpadu dan ramah lingkungan, sebagai perluasan ruang publik yang meningkatkan identitas dan citra lingkungan.

2.4.2 Preseden Ruang Heterotopia

a. Superkilen *Park*, Kopenhagen, Denmark

Digembar-gemborkan sebagai visi baru yang berani untuk ruang kota Kopenhagen, Taman Superkilen, yang merupakan buah dari sayembara "*Participatory Park Extreme*," resmi dibuka pada Juni 2012 (Bloom, 2012). Selaku biro arsitektur yang membidaninya, Bjarke Ingels Group (BIG), menciptakan sebuah ruang yang partisipatif yang plural untuk Superkilen. Taman ini terdiri dari tiga area berbeda: Pasar Hitam, Zona Hijau, dan Lapangan Merah. Setiap area didominasi dan diidentifikasi berdasarkan nama warnanya. Taman ini diisi dengan fasilitas umum, rambu-rambu penanda,

fasilitas olahraga dan benda yang menjadi ikon dari seluruh dunia. yang di antara banyak lainnya objek-objek pendukung seperti, tempat sampah dari Inggris, rambu-rambu raksasa dari Rusia, dan replika taman bermain berbentuk gurita dari Jepang yang menjadi salah satu bagian taman paling dicintai oleh pengunjung anak-anak serta remaja (Balik & Balik, 2020). Taman ini menampilkan banyak objek yang terintegrasi. Sebagai salah satu upaya penyatuan serta peleburan latar belakang, identitas, etnik serta budaya asing masyarakat Kopenhagen, menjadi suatu keterpaduan komunitas masyarakat yang toleran dan demokratis. Kopenhagen ingin menasbihkan dirinya sebagai kota di mana pemerintah dan masyarakatnya berjalan beriringan dalam membangun citra kota melalui perencanaan ruang public yang fungsional, representatif, serta akomodatif dengan slogan “*Sammen Om Byen*” yang artinya “Kebersamaan Kopenhagen”(Bloom, 2012).



Gambar 2 .5. : Pemandangan salah satu sisi Superkilen Park
Sumber: Eskerod Torben, 2012

Titik awal konseptual adalah pembagian Superkilen menjadi tiga zona dan warna seperti, hijau, hitam dan merah. Permukaan dengan warna yang

berbeda terintegrasi untuk membentuk lingkungan baru yang dinamis menyesuaikan aktifitas sehari-hari. Keinginan untuk lebih terkesan alami dipenuhi melalui peningkatan yang signifikan dari vegetasi dan tanaman di seluruh lingkungan yang diatur sebagaimana pulau-pulau kecil dari beragam jenis pohon dan bunga. Selanjutnya, Untuk menciptakan infrastruktur yang lebih baik dan lebih terjangkau di seluruh lingkungan, jalur sepeda ditata ulang, dengan jalur baru yang menghubungkan ke lingkungan sekitar, melalui penekanan pada jalur ke Mimersgade, di mana sebagian warga menunggu kedatangan kendaraan umum langsung di jalur bus (Balik & Balik, 2020). Transisi ini menyangkut seluruh lalu lintas di area di luar Norrebro dan merupakan bagian dari rencana infrastruktur yang lebih besar. Sebagai perpanjangan dari kegiatan olahraga dan budaya di Norrebrohall, Lapangan Merah dipahami sebagai identitas perkotaan dari kehidupan yang terkesan tertutup (Bloom, 2012). Berbagai penawaran rekreasi dan alun-alun pusat yang besar memungkinkan penduduk setempat untuk saling bertemu melalui aktivitas fisik dan permainan. Permukaan berwarna terintegrasi baik dari segi warna dan materialnya, di mana permukaannya menyatu pada foye baru (Balik & Balik, 2020).

b. Alun-alun Kota Bandung

Taman Alun-alun Kota Bandung sejatinya sudah ada pada tahun 1800-an, dengan hanya berupa lapangan terbuka dan pohon beringin pada ke empat sisinya, alun-alun ini berfungsi sebagai pusat pemerintahan dan tempat aktivitas masyarakat yang sifatnya terbatas pada inisiatif penguasa daerah. Hingga kini, Taman Alun-alun Kota Bandung sudah mengalami tujuh transformasi bentuk & fungsi, dengan perubahannya yang terakhir terjadi pada tahun 2014 (Asbanu, 2016). Taman Alun-alun Kota Bandung memiliki fungsi yang tepat dalam masyarakat. Fungsi tersebut yaitu sebagai ruang terbuka publik, yang mana ruang ini digunakan untuk beragam aktivitas sosial

budaya bagi para pengunjung taman. Aktivitas yang beragam seperti tempat berkumpul keluarga, anak-anak yang bermain bola bersama orangtuanya, berfoto, duduk-duduk, tidur, mengobrol dan sebagainya (Asbanu, 2016). Taman ini tidak hanya memiliki satu fungsi saja. Fungsi lainnya yaitu sebagai plaza Masjid Agung. Fungsi ini bekerja ketika ada hari raya keagamaan bagi umat Muslim seperti Idul Fitri, dimana plaza akan digunakan sebagai ruang untuk beribadah (sholat). Fungsi ekonomi juga terlihat di dalam Taman Alun-alun Kota Bandung. Taman ini menjadi tempat aktivitas ekonomi bagi beragam jenis pedagang eceran seperti pedagang minuman dan makanan, penjual mainan anak-anak, pedagang aksesoris serta penjual kantong plastik untuk mengisi alas kaki pengunjung. Taman Alun-alun Kota Bandung mampu menyejajarkan beberapa tempat di dalamnya (Asbanu, 2016).



Gambar 2 .6.: Pemandangan Alun-alun Kota Bandung yang menjadi pelataran Masjid Agung Jawa Barat

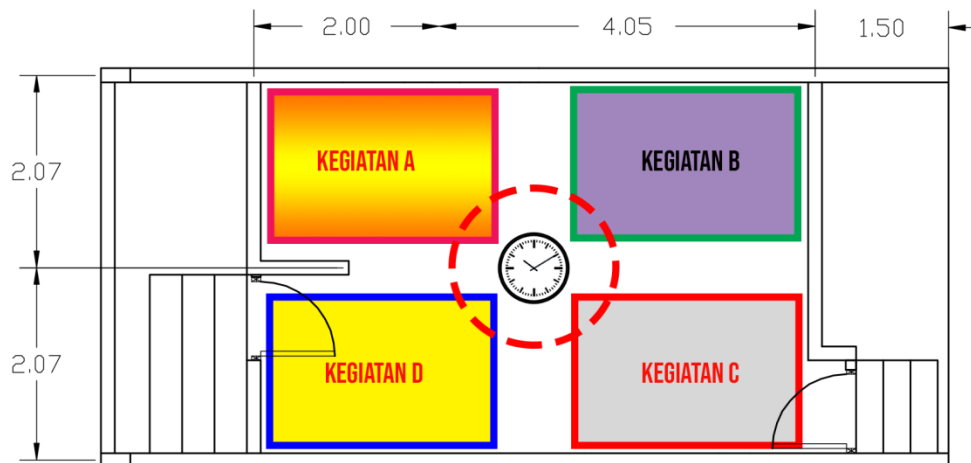
Sumber: Kabar BUMN, 2022

Hal ini terlihat dari keberadaan taman yang mengatur keberadaan beberapa tempat yang berbeda dari taman tersebut seperti Masjid Agung, parking basement, halte bus, taman bunga, area permainan anak-anak, dan area taman

baca beserta perpustakaan yang masih dalam proses pembangunan. Beberapa hal yang menarik terkait Taman Alunalun Kota Bandung ini diantaranya ketika masuk ke taman, pengunjung wajib melepaskan alas kakinya. Selain itu, jika ingin bermain bola di dalamnya, harus menggunakan jenis bola tertentu (yang tidak keras bahannya seperti bola sepak pada umumnya). Jika hal ini dilanggar oleh pengunjung, maka petugas Satpol PP yang sedang bertugas pada saat itu akan memberikan peringatan langsung kepada pengunjung tersebut. (Asbanu, 2016).

2.5 Korelasi Ruang Heterotopia terhadap cultural center

Ditinjau dari segi definisinya, ruang heterotopia merupakan sebuah ruang nyata yang relatif, yang sifatnya tidak mapan. Sehingga pada prinsipnya mampu bertransformasi menjadi ruang lain secara isi dan identitas kegiatannya, namun tetap sebagai massa pembentuk dimensinya (Hasudungan & Sitinjak, 2017).



DENAH RUANG

Gambar 2 .7: Skema konsep ruang heterotopia

Sumber: Ilustrasi penulis, 2022




Sedangkan *cultural center* itu sendiri merupakan sebuah tempat atau wadah yang membina dan mengembangkan kegiatan kebudayaan, dimana kebudayaan itu sendiri merupakan sebuah buah pikir akal manusia yang seiring berjalannya waktu mengalami perubahan (Yolanda, 2018). Sehingga suatu perubahan yang diintervensi oleh waktu merupakan titik pertemuan antara ruang heterotopia dengan tipologi *cultural center* yang tidak bersifat mapan baik itu prosesi aplikasinya maupun nilai serta identitas yang dikandungnya.

2.6 Analisa Ruang Heterotopia Terhadap Studi Preseden.

Berikut ini adalah upaya mengkomparasi preseden terpilih, untuk menemukenali bentuk serta jenis dari desain ruang heterotopia, yang terimplementasikan melalui variabel dari pada karakteristiknya yang tertaut pada masing-masing studi kasus, dengan berlandaskan pendapat Foucault. Yang akan diuraikan pada tabel berikut ini.:

Tabel 2. 2: Analisa dan komparasi studi preseden Cultural Center bagian 1

No	Karakter	Studi Preseden	
		MECA'	Singkawang
1	Tidak tetap	 <p>Menjadi ruang inklusif bagi warga setempat</p>	 <p>Selain sebagai tempat untuk kegiatan kebudayaan yang formal, dapat juga difungsikan sebagai tempat santai dan relaksasi oleh warga setempat</p>

<p>2</p>	<p>Fungsi dan bentuk berubah seiring waktu</p>	 <p>Memiliki ruang komunal yang atraktif</p>	 <p>Memiliki galeri cinderamata selain sebagai ruang pameran artefak</p>
<p>3</p>	<p>Menumpuk beragam fungsi dalam satu lokus</p>	 <p>THREE INSTITUTIONS IN ONE BUILDING How do you preserve the autonomy of three independent cultural institutions while still allowing for maximum inter-institutional exchange and accessibility to the public? We propose merging the FRAC, ALCA and OARA into a single loop framed around a fourth program: an outdoor urban room.</p> <p>Segala jenis fungsi maupun ruang terhimpun pada satu unit bangunan</p>	 <p>Segala jenis fungsi maupun ruang disejajarkan pada satu orientasi massa bangunan</p>
<p>4</p>	<p>Menggali memori melalui kegiatan</p>	 <p>selalu terdapat berbagai macam pengunjung yang datang untuk festival berlangsung</p>	 <p>Rutin menjadi tempat perhelatan acara Tjap Go Meh</p>
<p>5</p>	<p>Memiliki batas lokus yang dapat ditutup dan ditembus</p>	 <p>memiliki konsep multi level sebagai penanda teritorialnya secara fisik</p>	 <p>Legend: 1. Temporary Exhibition Area 2. Cinema, Theatre 3. Singkawang Park Shop 4. Singkawang Traditional Food Market 5. Service Area & Toilet 6. The Backyard 7. Singkawang's Pottery Gallery 8. Singkawang's Pottery Workshop 9. Service Area & Mechanical Electrical 10. Office 11. Stiller 12. Car Parking 13. Motorcycle Parking 14. Public Library 15. Singkawang Cultural Center Office 16. Roof</p> <p>Memiliki pagar pembatas yang mengelilingi bangunan</p>

6	Ruang imajiner yang bergerak pada ruang nyata	 Merepresentasikan sebagai ruang jeda alternatif bagi masyarakat setempat	 Menghadirkan ruang bermain bagi usia dini secara imajiner
7	Intervensi bangunan tidak dominan	 menciptakan sirkulasi silang yang cukup kondusif	 Memiliki koridor yang fleksibel yang dapat diaplikasikan sebagai open space yang dapat dimanfaatkan secara fluktual
Total		7	7



Sumber. : Analisa dan komparasi penulis, 2022

Tabel 2. 3 : Analisa dan komparasi studi preseden Cultural Center bagian 2

No	Karakter	Studi Preseden	
		Plassen	Nevers
1	Tidak tetap	 selain menjadi destinasi kunjungan para pecinta jazz, bangunan dapat bertransformasi menjadi ruang publik.	 Selain sebagai tempat untuk kegiatan kebudayaan yang formal, dapat juga difungsikan sebagai tempat


			berkumpulnya komunitas remaja
2	Fungsi dan bentuk berubah seiring waktu	 <p>Memiliki ruang pertunjukan yang representatif</p>	 <p>memiliki ruang apresiasi seni</p>
3	Menumpuk beragam fungsi dalam satu lokus	 <p>keterpaduan bentuk dan fungsi bangunan yang disejajarkan posisinya</p>	 <p>Segala jenis fungsi maupun ruang disejajarkan pada satu orientasi massa bangunan</p>

4	Menggali memori melalui kegiatan	 <p>Sebagai <i>venue event</i> jazz dunia tiap tahunnya</p>	 <p>Lebih diasosiasikan sebagai ruang public secara komprehensif</p>
5	Memiliki batas lokus yang dapat ditutup dan ditembus	 <p>menerapkan tangga berundak sebagai batas fisik bangunan</p>	 <p>Memiliki batas territorial berupa jalan akses yang mengelilingi site</p>
6	Ruang imajiner yang bergerak pada ruang nyata	 <p>Menyediakan fasilitas umum berupa perpustakaan</p>	 <p>Memusatkan seluruh kegiatan publik pada bagian tangga luar dan void yang menjadi lobby</p>

7	Intervensi bangunan tidak dominan	 <p>menjadikan area tangga luar sebagai ruang publik</p>	 <p>Menjadikan tangga sebagai koridor yang fleksibel yang dapat diaplikasikan tidak hanya sebatas sarana sirkulasi pengunjung semata</p>
Total		7	7

Sumber. : Analisa dan komparasi penulis, 2022

Tabel 2. 4: Analisa dan komparasi studi preseden ruang heterotopia

No	Karakter	Studi Preseden	
		Superkilen	Alun-alun Kota Bandung
1	Tidak tetap	 <p>Ruang terbuka publik yang mengakomodir kebutuhan relaksasi secara interpretatif dengan beberapa tipe dan fungsi ruang berbeda</p>	 <p>Memadukan fungsi kegiatan ritual dan relaksasi</p>

2	Fungsi dan bentuk berubah seiring waktu	 <p>Memadukan berbagai karakter ruang publik dari masing-masing latar belakang sosial</p>	 <p>Memiliki fungsi sebagai ruang publik yang beragam disamping sebagai pelataran masjid agung</p>
3	Menumpuk beragam fungsi dalam satu lokus	 <p>Keragaman bentuk berada pada satu garis yang sejajar</p>	 <p>Menyejajarkan fungsi-fungsi lainnya seperti masjid, taman bunga, halte bus, hingga area bermain anak</p>
4	Menggalang memori melalui kegiatan	 <p>Sebagai tempat menyelenggarakan event rutin nasional secara berkala</p>	 <p>Memberi ruang pada event atau kegiatan rutin yang terjadwal</p>

5	Memiliki batas lokus yang dapat ditutup dan ditembus	 <p>Pengecualian bagi kendaraan bermotor untuk memasuki area taman</p>	 <p>Mendapatkan intervensi ruang melalui penjagaan petugas</p>
6	Ruang imajiner yang bergerak pada ruang nyata	 <p>Menghadirkan fasilitas bermain bagi anak yang memiliki latar belakang mitologi kebudayaan</p>	 <p>Menghadirkan ruang ilusi berupa taman bermain khusus untuk anak kecil</p>
7	Intervensi bangunan tidak dominan	 <p>Sering diaplikasikan sebagai gelanggang olahraga yang diatur dalam kegiatan turnamen rutin</p>	 <p>Mengalami perubahan fungsi secara rutin mulai digunakan sebagai area bermain anak hingga penyelenggaraan sholat idul adha/fitri</p>
Total		7	7

Sumber. : Analisa dan komparasi penulis, 2022

Dari hasil analisa diatas, dinyatakan bahwasanya bangunan seluruh bangunan Cultural Center merupakan contoh ideal dari perapan ruang kebudayaan yang mengaplikasikan karakteristik ruang heterotopia secara utuh berdasarkan 7 poin variabel menurut pendapat Foucault. Selain itu, pada bangunan Singkawang yang

merupakan proyek redesain gedung bioskop lama ini juga semakin menguatkan salah satu alasan terbentuknya pendekatan ruang heterotopia yang menghendaki peleburan antara ruang nyata dan imajiner, serta diasosiasikan sebagai ruang yang memfasilitasi kebutuhan publik minimal sebagai ruang relaksasi santai bersama, dalam rangka menghabiskan waktu tertentu, untuk berpisah sejenak dari ruang-ruang yang menjadi “penjara” rutinitas harian dengan ruang edukasi yang lebih bersifat formal. Seperti pada MECA’ *Cultural Center*, juga menghadirkan 3 ruang agensi pengembangan seni kontemporer pada satu masa bangunan melalui penerapan sirkulasi pengunjung yang sporadis. Sedangkan Plassen dan Nevers *Cultural Center* menjadikan tangga luar sebagai ruang public yang fleksibel untuk siap diintervensi oleh beragam macam kegiatan pengunjung yang datang. Sehingga dari keempat studi preden tersebut terdapat beberapa irisan yang saling berkorelasi dengan karakteristik ruang heterotopias, seperti diantaranya:

- Memiliki batas territorial yang tidak hanya dalam bentuk perimeter fisik vertical seperti pagar, namun dapat pula diterapkan dalam bentuk lain seperti *multi leveling*, atau sebuah penanda dalam bentuk warna tertentu
- Keterpaduan dalam fungsi maupun bentuk pada satu konteks massa bangunan
- Menghadirkan tipe sirkulasi pengunjung yang bebas bahkan sporadis
- Terdapat ruang komunal yang representative
- Terdapat ruang eksklusif yang mengakomodir fungsi tematik bangunan seperti ruang pertunjukan, maupun area konservatif yang terjaga dengan batasan-batasan tertentu baik itu yang terintervensi secara sakral maupun profan.

Melalui analisa yang telah dilalui dapat dikatakan bahwa ruang heterotopia terbentuk karena adanya perubahan ruang dalam konteks budaya secara holistik, sehingga individu maupun kelompok pengguna di dalam maupun di sekitarnya turut serta dalam upaya menguatkan karakteristik ruang heterotopia yang terencana secara fleksibel yang mengasosiasikan perubahan kebutuhan masyarakat kedepannya seperti

kebutuhan akan ruang swafoto atau *potobooth* yang seakan menjadi pertimbangan penting ketika ada perhelatan suatu kegiatan acara, sebagai area penanda eksistensi suatu kegiatan maupun sebuah latar belakang pemandangan yang digunakan sebagai ruang wawancara maupun liputan (*press conference*).



Gambar 2. 8: Ilustrasi pada simulasi terbentuknya ruang heterotopia
Sumber: Montase gambar oleh penulis, 2022

Selain faktor perubahan ruang dalam konteks budaya, ruang heterotopia juga dapat terbentuk dengan adanya perubahan waktu dan aktivitas yang menyertainya, hal ini secara otomatis menyesuaikan momen maupun kejadian yang akan berlangsung secara bergantian dalam kurun waktu yang sama namun tetap berada pada satu batasan fisik (*territorial*) ruang yang sama. Namun tidak menutup kemungkinan akan berjalan beriringan 2 aktifitas berbeda dalam satu lingkup ruang fisik yang sama, dengan berbagai macam upaya rekayasa, agar tidak terjadi pendistorsian nilai dan makna kegiatan satu dengan kegiatan lainnya. Namun apabila hal ini terjadi, maka akan terbentuk sub-territorial fisik ruang pada masing-masing aktivitas yang berbeda

terlampir dengan berjajar (Jukstaposisi) pada sebuah satu bangunan atau ruang yang masih bersifat tematik (satu tema).

2.7 Tinjauan Standarisasi Cultural Center

Terdapat beberapa fasilitas utama yang memiliki karakteristik kuantitas tertentu dalam sebuah kriteria bangunan *cultural center*, seperti ruang pertunjukan, ruang pameran dan ruang terbuka publik. Seperti ruang pertunjukan, berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No 17 tahun 2015, menyatakan bahwa syarat minimal kapasitas kursi penonton adalah 100 buah untuk masing-masing 100 orang dengan jumlah akses sekurang-kurangnya 2 buah yaitu akses masuk dan keluar. Selain kapasitas, adapun standarisasi elemen pembentuk massa sebuah ruang pertunjukan diantaranya:

- Membentuk area penonton dengan pola longitudinal dengan sudut 45°
- Jarak maksimal antara penonton dan penampil maksimal 20 meter untuk pertunjukan audio dan visual sedangkan untuk pertunjukan seni tari, teater, dan musik mendapat toleransi hingga 40 meter.
- Ketinggian panggung berkisar 50% dari ketinggian manusia pada umumnya tepatnya berada diangka 80-90 cm.
- Pada tribun penonton dibuat trap dan berundak dengan kemiringan maksimal 30° .
- Tinggi pada masing-masing trap berada pada angka 10-12 cm.
- Lebar trap sendiri dianjurkan diangka 120 cm, guna memudahkan sirkulasi penonton.
- Adapun dinding diatur sedemikian rupa untuk memaksimalkan pantulan bunyi secara merata, pantulan bunyi sendiri dapat terjadi pada bidang cekung, cembung dan datar, tinggal variasi tata letak panelnya saja yang menyesuaikan.

- Sama sepertihalnya dinding, material serta bentuk plafond juga turut mempengaruhi efektifitas persebaran bunyi, seperti pola lantai yang berundak, posisi panel plafond pun didesain demikian sesuai dengan jarak yang ada. Untuk bentuk bidangnya sendiri dapat berupa bidang cekung, cembung, dan datar.

Dari segi material akustik yang membentuknya sendiri terdiri dari bermacam-macam jenis diantaranya:

- Material Berporus
- Material Berpori
- Material berserat
- Penyerap Panel
- Lubang Resonansi

Adapun ketentuan umum pada fasilitas museum sendiri, menurut ketentuan umum pasal 1 pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun Nomor 66 Tahun 2015, menjelaskan tentang koleksi museum yang selanjutnya disebut benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/atau struktur cagar budaya dan/atau bukan cagar budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata. Sementara dari klasifikasiannya dilihat dari tingkat pengelolaannya terdiri dari:

- Pemerintah Pusat
- Pemerintah Daerah
- Pribadi
- Masyarakat Hukum dan Adat

Jika ditinjau dari objek pengkoleksiannya sendiri dapat berupa:

- Benda utuh
- Fragmen

- Replika
- Spesimen
- Hasil rekonstruksi
- Hasil restorasi

Berdasarkan pengklasifikasiannya, bangunan cultural center yang akan dirancang lebih bersifat regional, jika merujuk pada tiap studi preseden yang diambil sebagai asosiasi desain *cultural center* yang akan direncanakan nanti. Sedangkan untuk ruang terbuka publik, lebih digunakan sebagai kegiatan *outdoor* pengunjung yang terdiri dari berbagai macam kegiatan seperti relaksasi, rekreasi hingga persuasi, dimana secara kuantitas hal ini berangkat dari ketentuan yang sudah dijelaskan dalam Perda Kabupaten Pesisir Barat No 1 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung yang didalamnya secara eksplisit mengalokasikan 30% dari luas total wilayah sebagai ruang terbuka hijau, dengan rincian 20% sebagai ruang terbuka hijau publik sementara sisanya, yaitu 10% sebagai ruang hijau privat. Hal ini diperkuat lagi oleh peraturan Direktur Jendral Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem Tahun 2020, yang menjelaskan tentang petunjuk teknis desain vegetasi serta infrastruktur taman yang di dalamnya terdapat berbagai jenis keanekaragaman hayati yang tumbuh.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Pendekatan Penelitian

Adapun jenis pendekatan yang dilakukan dalam metode penelitian kali ini bersifat kualitatif. Secara konseptual maupun teori pendekatan kualitatif berangkat dari pencarian data berupa sudut pandang responden atau informan secara naratif, kemudian bersama peneliti, mereka memberikan penafsiran atau interpretasi sehingga menciptakan konsep sebagai temuan. Penelitian kualitatif bisa bersifat mengembangkan atau bisa menemukan konsep atau teori. Lalu dari sudut pandang penentuan hipotesisnya sendiri bisa dilakukan ataupun tidak. Bisa jadi hipotesis itu muncul pada saat di lapangan, maka ia perlu dibuktikan kebenarannya dengan cara lebih menggali data lapangan lebih dalam lagi. Kemudian dari segi rancangannya penelitian kualitatif bersifat umum dan fleksibel; ia bisa jadi muncul pada saat proses penelitian berlangsung di lapangan. Kemudian dari kebutuhan sampel atau objek informasinya sedikit dan dipilih tidak acak melainkan secara bertujuan (*purposive*), dan bersifat tidak representatif. Jumlah sampel bisa bertambah tergantung dari hasil pendataan dan analisis di lapangan. Jumlah responden atau informan diketahui ketika pengumpulan datanya mengalami kejenuhan. Pengumpulan data diawali dari wawancara dengan informan awal atau informan kunci dan berhenti sampai pada responden atau informan yang kesekian tidak memberikan informasi lagi. Maksudnya informasi yang diberikan oleh informan yang kesekian itu sudah tidak berkualitas lagi. Teknik yang digunakan adalah teknik bola salju (*snow ball*). Jumlah responden atau informan dalam penelitian kualitatif didasarkan pada suatu proses pencapaian kualitas informasi (Ashadi et al., 2018).

Dalam proses pembahasan, peneliti mencoba untuk melakukan beberapa langkah penting yang akan ditempuh untuk menemukan tujuan dari pada kegiatan penelitian kali ini. Adapun proses tersebut diantaranya:

· **Pengamatan**

Yaitu sebuah upaya mendasar dalam mengetahui spesifikasi dan karakteristik objek penelitian yang akan disasar, dalam hal ini pengamatan yang ditujukan adalah mengidentifikasi kondisi, dan kebutuhan ruang ketiga (*Third Place*) masyarakat Kota Krui, khususnya yang berkaitan dengan aspek sosio-kultural.

· **Komparasi**

Guna menciptakan gambaran, ide, ataupun gagasan perancangan yang ideal. Langkah ini dapat dikatakan sebagai upaya membandingkan satu variable dengan variabel lainnya yang berkorelasi, atas suatu kondisi satu preseden terhadap preseden lainnya yang menjadi objek studi kasus perancangan. Pada penelitian kali ini secara teknis apakah studi preseden bangunan *Cultural Center* yang diamati sudah menerapkan kriteria dari pada pendekatan ruang heterotopia.

· **Analisis**

Merupakan langkah menguraikan data dari hasil identifikasi objek penelitian secara sistematis dan memiliki keterhubungan satu sama lain berdasarkan jenis maupun spesifikasi karakteristik objek penelitian.

· **Sintesis**

Menurut KBBI sintesis merupakan persamaan dari paduan atau penggabungan unsur-unsur untuk membentuk ujaran dengan menggunakan alat-alat bahasa yang ada. Yang secara istilah dapat diartikan sebagai upaya pengomposisian atau kombinasi bagian-bagian maupun elemen yang membentuk satu kesatuan sesuai dengan hasil analisa objek penelitian, mulai dari studi preseden, kondisi eksisting site hingga

prediksi dan resolusi desain kedepannya terhadap kebutuhan sosio-kultural masyarakat Krui. Dalam penelitian kali ini secara teknis dapat dinyatakan sebagai upaya mengkolaborasikan poin-poin yang berupa hipotesa hasil dari proses pengamatan, komparasi, dan analisis objek penelitian guna menciptakan ide serta landasan desain yang ideal.

3.2 Ide Perancangan

Dalam perancangan kali ini, adapun idea atau gagasan yang akan penulis wujudkan pada sebuah desain *Cultural Center* dengan pendekatan ruang heterotopia, sebagaimana yang tertera pada judul skripsi tugas akhir, adalah sebagai berikut:

- Merancang desain bangunan *Cultural Center* yang mampu mengakomodir kebutuhan sosial dan kebudayaan masyarakat Kota Krui dengan pendekatan ruang heterotopia.
- menerapkan desain yang ditujukan pada ruang dalam (interior), ruang luar (eksterior), fasad, dan utilitas bangunan secara ideal, berdasarkan strategi dari pada pembentukan ruang heterotopia yang sesuai dengan kebutuhan.

Adapun ide dan gagasan tersebut diperoleh melalui upaya dentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *Cultural Center* yang mengimplementasikan pendekatan ruang heterotopia?
2. Seperti apa kebutuhan serta ketentuan sarana dan prasarana *Cultural Center* yang mampu menunjang kegiatan kebudayaan masyarakat Krui yang sesuai dengan pendekatan ruang heterotopia?

3.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat kebudayaan atau *Cultural Center* merupakan suatu tempat untuk memfasilitasi upaya pembinaan serta

pengembangan kebudayaan. Namun, lebih dari pada itu peran dari pada bangunan pusat kebudayaan dapat menjadi semacam *living museum* yang secara langsung merekam dan mempresentasikan corak serta warna kehidupan masyarakat setempat. Sementara pendekatan ruang heterotopia sendiri merupakan salah satu konsep yang relevan dan signifikan karena sifatnya yang fleksibel dalam merencanakan bangunan *Cultural Center* yang harapannya mampu berperan serta dapat diketahui parameter keberhasilannya, berdasarkan pendapat J.F. Moore dalam Thesisnya “*The Art of the Third Place*” (Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, 2021). Yang memberikan 9 kriteria pencapaian suksesnya ruang heterotopia, diantaranya: (Pratama & Teh, 2020):

- ***Architectural Relationship***

Hubungan antara ruang terbuka (*landscape*) dengan Arsitektur sekitarnya, Fungsi dari Arsitektur adalah pendorong untuk menuju ke sebuah tempat. Bagaimana Skala menjadi penghubung antar manusia dengan Arsitektur, Bagaimana arsitektur menciptakan ruang yang nyaman bukan ruang mati.

- ***Permeability***

Pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat lainnya, kemudahan dan kenyamanan dari pergerakan orang

- ***Legibility***

Dapat dengan mudah terbaca oleh penggunanya. Mampu terbaca maknanya oleh penggunanya dari segi fungsi, ruang dan tujuan.

- ***Linkages and Sequencing***

Pengalaman ruang seharusnya bisa menjadi nilai jual yang dibuat oleh ruang-ruang yang ada di dalam *third place*. Setiap pengguna harus bisa merasakan keseluruhan ruang yang ada tanpa ada ruang yang dianggap jelek atau mati.

- ***Safety Factors***

Rasa aman adalah faktor yang harus dimiliki oleh. Sebagai sebuah tempat baru yang menerima setiap individu dan memberikan kenyamanan.

- ***Activities***

Kegiatan Multifungsi yang beragam menjadi pusat daya tarik yang membuat orang ingin beraktifitas di suatu tempat.

- ***Hybridity and Adaptability***

Penggabungan dan Adaptabilitas sebuah tempat sangat kuat kaitannya dengan kebutuhan tempat dan keberagaman aktifitas yang dapat diwadahnya.

- ***Comfort and Personalisation***

Kenyamanan sebuah *third place* harus berorientasi dengan lingkungan sekitarnya.

- ***The Experiential Landscape***

Pengalaman ruang luar harus saling terhubung dan memiliki kesan yang membekas.

3.4 Titik Berat Perancangan

Beberapa elemen dasar yang akan diadaptasi dengan karakteristik ruang heterotopia dalam pembentukan ruang maupun bangunan yang dibutuhkan oleh pengguna adalah sebagai berikut :

- a. Dasar Pemikiran Konsep
- b. Zoning
- c. Organisasi ruang
- d. Bentuk
- e. Konstruksi
- f. Detail dan Material
- g. Sistem utilitas

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun sifat pengumpulan datanya mengutamakan penggunaan wawancara mendalam (*in depth interview*) dengan responden atau informan dan observasi

berpartisipasi (*participant observation*). Istilah informan lebih sering digunakan dalam penelitian kualitatif dibandingkan dengan istilah responden. Istilah yang disebutkan terakhir lebih sering digunakan dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, data dalam bentuk pertanyaan umum lebih dominan dilontarkan untuk memungkinkan partisipan menghasilkan jawaban-jawaban (Ashadi et al., 2018). Adapun langkah-langkah dalam pengambilan data secara sistematis pada penelitian kali ini seperti:

1. Observasi

Dalam proses observasi diperoleh hasil berupa informasi mengenai ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan atau penggambaran suasana. Dalam penelitian ini menggunakan proses observasi tidak berstruktur, yaitu observasi yang digunakan tanpa menggunakan guide observasi. Pada observasi ini peneliti atau pengamat harus mampu mengembangkan daya pengamatnya dalam mengamati suatu objek. Pada penelitian ini observasi dilakukan terhadap potensi ruang publik di Kota Krui yang secara khusus menekankan pada aspek heterotopia baik itu yang muncul secara organik maupun yang sudah diatur sedemikian rupa melalui sebuah rencana penataan ruang tertentu.

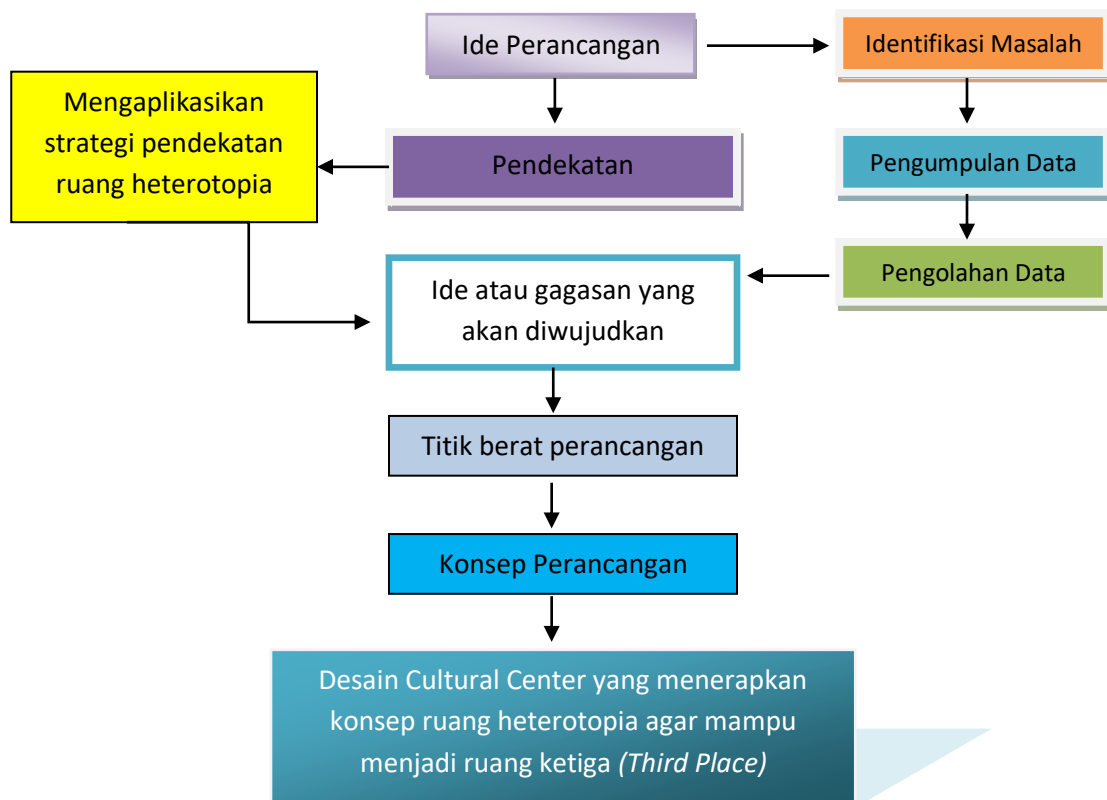
2. Dokumentasi

Dokumentasi dibuat berdasarkan hasil pengamatan dilapangan. Hasil dokumenasi dapat berupa gambar di lapangan maupun data yang didapat dari suatu pihak tertentu. Pada proses dokumentasi dilakukan pengambilan foto objek-objek pada tempat yang diamati. Foto tersebut berupa kondisi ruang fisik maupun sosial yang berlangsung di Kota Krui khususnya yang mampu direkayasa melalui pendekatan ruang heterotopia.

3. Studi Literatur

Dengan mencari data-data di dalam buku maupun jurnal penelitian dan artikel dalam majalah baik yang berupa fisik maupun digital.

3.6 Skema Alur Perancangan



Gambar 3. 1: Diagram alur perancangan *Cultural Center* dengan konsep ruang heterotopia
Sumber: Ilustrasi penyusun, 2022.

BAB IV

TINJAUAN WILAYAH PERENCANAAN

4.1. Tinjauan Lingkungan Fisik

Pesisir Barat merupakan dataran rendah dengan ketinggian rata-rata 50 meter diatas permukaan laut. Secara astronomis Kabupaten Pesisir Barat terletak pada posisi 103035'08"- 104033'51" Bujur Timur dan antara 4047'16"-5056'42" Lintang Selatan. Luas wilayah Pesisir Barat adalah 2064.4 km. Berdasarkan posisi geografisnya, Pesisir Barat memiliki batas-batas : Utara – Kabupaten OKU selatan; Barat – Kabupaten Lampung Barat; Selatan – Samudera Hindia; Timur – Kabupaten Lampung utara (Rahmadhany, 2022). Akhir tahun 2015 , wilayah administrasi Kabupaten Pesisir Barat terdiri dari 11 wilayah kecamatan berdasarkan Perda Pesisir Barat Nomor 8 Tahun 2017, daratan masing-masing kecamatan, yaitu: Lemong (454,97 Km²), Pesisir Utara (84,27 Km²), Pulau Pisang (64,00 Km²), Karya Penggawa (211,11 Km²), Way Krui (40,92 Km²), Pesisir Tengah (129,64 Km²), Krui Selatan (36,25 Km²), Pesisir Selatan (409,17 Km²) Ngaras (215,13 Km²), Ngambur (327,17 Km²), serta Bangkumat (943,70 Km²)(Rahmadhany, 2022).

Sedangkan kota Krui sendiri merupakan ibu kota dari Kabupaten Pesisir Barat, tepatnya berada di Kecamatan Pesisir Tengah dengan persentase luas wilayah 12,2 % ,dari luas wilayah Kabupaten Pesisir Barat. Kabupaten Pesisir Barat memiliki 53 objek wisata yang bersifat panorama alam religi dan budaya serta yang bersifat ekowisata (Rahmadhany, 2022)(Ahmad Herison, Yuda Romdania, 2018). Objek wisata yang bersifat panorama alam seperti Pantai Tanjung Setia yang berada di Kecamatan Pesisir Selatan dan Pantai Labuhan Jukung yang berada di Kota Krui, objek wisata yang bersifat religi dan budaya seperti Makam Gajah Mada yang berada di Kecamatan Pesisir Utara dan makam Abang Kumat yang berada di Kecamatan Bengkumat, sedangkan objek wisata yang bersifat Ekowisata seperti Repong Damar

yang berada di Way Krui dan *Rhino Camp* yang berada di Kecamatan Bengkunt(Ahmad Herison, Yuda Romdania, 2018)(Siti Rosmayati, 2021). Pantai merupakan salah satu objek dan daya tarik wisata yang banyak diminati. Sehingga tidak menutup kemungkinan bakal menjadi sasaran para wisatawan, baik itu domestic maupun mancanegara.

4.2 Lingkungan Sosial

Penduduk Kabupaten Pesisir Barat berdasarkan hasil sensus penduduk tahun 2021 sebanyak 165.937 jiwa yang terdiri atas 86.241 jiwa penduduk laki-laki dan 79.696 jiwa penduduk perempuan. Sementara itu besarnya angka rasio jenis kelamin tahun 2021 penduduk laki-laki terhadap penduduk perempuan sebesar 108,49 (Rahmadhany, 2022). Kepadatan penduduk di Kabupaten Pesisir Barat tahun 2021 mencapai 142 hingga 143 jiwa/Km² adapun adat istiadat yang masih eksis di tengah masyarakat Pesisir Barat adalah *Ulung Lampung Saibatin* yang mengenal system kekerabatan dengan istilah ke-marga-an(Rahmadhany, 2022). Secara genealogi, penduduk asli Krui tergolong dalam masyarakat adat pesisir yang masih dalam satu kerabat dengan kefaksian *Sekala Bekhak* yang berpusat di Kenali, Lampung Barat. Sistem kekerabatan yang dipakai adalah patrilineal yang lebih mengutamakan alur keturunan berasal dari pihak ayah. Dari enam belas marga yang dikenal oleh ulung Lampung Saibatin, Ada lima marga yang paling dikenal pada masyarakat Pesisir Barat, yaitu marga Ulu Krui, marga Bandar, marga La`ay, marga Pasar, dan marga Pedada. Namun, tidak semua marga menganut sistem kekerabatan patrilineal. Seperti marga Pasar yang menganut sistem kekerabatan matrilineal karena bukan warga asli Lampung Saibatin melainkan warga pendatang, yang mayoritas berdarah Minang(Yusha et al., 2021) (Siti Rosmayati, 2021).

Karena dianugerahi kondisi geografis yang menguntungkan untuk dikembangkan menjadi daerah pariwisata yang potensial. Kabupaten Pesisir Barat, khususnya kota

krui sendiri banyak dikunjungi oleh para wisatawan domestik maupun mancanegara. Hal ini berkorelasi dengan Perda Kabupaten Pesisir Barat Nomor 3 Tahun 2017 tentang Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPDA), kemudian diuraikan pada Bab IV pasal 9 yang menjelaskan bagaimana salah satu strategi dalam pengembangan pariwisata daerah adalah dengan menjaga, serta mengembangkan budaya lokal Kabupaten Pesisir Barat yang plural sebagai aset wisata daerah, sesuai dengan tata nilai dan kelembagaan yang secara turun dipraktikkan dan dipelihara. Hal serupa dikuatkan kembali pada poin lainnya, yaitu menjadikan Kabupaten Pesisir Barat sebagai daerah tujuan wisata nasional dan internasional dengan orientasi pengembangan ke arah pariwisata alam dan pariwisata budaya, serta menempatkan jenis pariwisata yang lain sebagai pendamping, berdasarkan keseimbangan antara permintaan pasar dengan potensi yang tersedia, agar terciptanya keharmonisan hubungan antara manusia dengan sesamanya serta manusia dengan alam, melalui upaya peningkatan kualitas sumber daya pariwisata (Barat, 2017).

4.3 Tinjauan Produk Kebudayaan

Dalam konteks kebudayaan di sini lebih kepada aspek kegiatan seni budaya yang rutin terselenggara di Kabupaten Pesisir Barat, namun. Di lain sisi akan dibahas beberapa aktivitas masyarakat setempat yang sulit dipisahkan dari potensi wilayahnya, diantaranya:

- **Hahiwang**

Merupakan salah satu bentuk sastra lisan masyarakat adat Lampung yang diimplementasikan dalam sebuah ungkapan pengalaman, perasaan akan jiwa yang bergejolak, dengan nuansa serta intonasi suara perempuan Lampung yang terkesan sedih dan menyayat hati yang berisi sajak-sajak mendalam dengan bentuk hiperbolis, sebagaimana namanya, hahiwang berasal dari kata *hiwang* yang berarti menangis, terisak, meratap dengan penuh penyesalan. Sementara awalan *Ha* merupakan sebuah imbuhan awal dalam bahasa

Lampung Sai Batin (Pesisir), khususnya dialek *Api* yang memiliki penekanan makna secara hiperbolis (Gufron, 2017).

- **Ngumbai Lawok**

Ngumbai Lawok adalah kebiasaan masyarakat Lampung Pesisir, dalam bentuk ritual memberikan sesembahan atau sesajen kepada penguasa laut, yang berupa kepala kerbau, sapi, atau kambing dan makanan-makanan yang lainnya, sebagai rasa permohonan, akan keselamatan, hasil melaut yang banyak . Yang bermuara kepada tuhan yang maha Esa. Adapun prosesi ritual sendiri diiringi dengan sebuah kirab (parade/ arak-arakan) dari lokasi tertentu menuju bibir pantai untuk kemudian dilanjutkan dengan pelayaran menggunakan perahu nelayan untuk menaruh persembahan di tengah laut (Satriyadi, 2019).

- **Repong Damar**

Merupakan sebuah kebiasaan masyarakat Krui dalam bentuk kegiatan memelihara lingkungan hidup serta sumber daya alam, dengan media pengelolaan lahan perkebunan dengan model hutan buatan yang telah diwariskan secara turun temurun yang telah bertahan ratusan tahun lamanya hingga kini, yang dikelola secara komunitas. Repong damar merupakan perpaduan yang kohesif antara pertanian (*agriculture*) dan kehutanan (*silviculture*). Selain itu repong damar juga menjadi kawasan penyangga Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS). Pada perkembangannya selama 7 tahun terakhir repong damar mengalami pengurangan tutupan lahan akibat adanya penebangan pohon-pohon damar yang dijadikan sebagai bahan baku papan atau bahan bangunan. Saat ini berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dan masyarakat setempat untuk mengatasi dan melestarikan keberadaan repong damar, seperti: membuat pembibitan pohon damar, membentuk kelompok-kelompok tani, menegakkan hukum-hukum adat setempat yang berkaitan dengan konservasi sumber daya alam hingga

mengadakan festival rutin tahunan panen dammar yang menjadi perhelatan apresiasi seni yang potensial.(P. Hariyanto et al., 2022).

4.4 Topografi

Sebagaimana telah disinggung pada pembahasan kajian lingkungan fisik site sebelumnya. Kabupaten Pesisir Barat merupakan hamparan dataran rendah dengan ketinggian rata-rata 50 meter diatas permukaan laut (Rahmadhany, 2022).. Secara astronomis Kabupaten Pesisir Barat terletak pada posisi 103035'08"– 104033'51" Bujur Timur dan antara 4047'16"–5056'42" Lintang Selatan. Dengan luas wilayahnya mencapai 2064.4 km. jika menilik posisi geografisnya, adapun batas-batas wilayah yang mengelilinya adalah sebagai berikut:

- Utara – Kabupaten OKU selatan
- Barat – Kabupaten Lampung Barat
- Selatan – Samudera Hindia
- Timur – Kabupaten Lampung utara

Akhir tahun 2015, wilayah administrasi Kabupaten Pesisir Barat terdiri dari 11 wilayah kecamatan berdasarkan Perda Pesisir Barat Nomor 8 Tahun 2017, daratan masing-masing kecamatan, yaitu:

- Lemong (454,97 Km²)
- Pesisir Utara (84,27 Km²)
- Pulau Pisang (64,00 Km²)
- Karya Penggawa (211,11 Km²)
- Way Krui (40,92 Km²)
- Pesisir Tengah (129,64 Km²)
- Krui Selatan (36,25 Km²)
- Pesisir Selatan (409,17 Km²)
- Ngaras (215,13 Km²)
- Ngambur (327,17 Km²)

- Bangkunat (943,70 Km²)



Gambar 4. 1: Peta Kabupaten Pesisir Barat
Sumber: bps.co.id, 2022

Sedangkan kota Krui sendiri merupakan ibukota dari Kabupaten Pesisir Barat, tepatnya berada di Kecamatan Pesisir Tengah dengan persentase luas wilayah 12,2 % ,dari luas wilayah Kabupaten Pesisir Barat. (Rahmadhany, 2022)(Ahmad Herison, Yuda Romdania, 2018).

A. Kriteria Pemilihan Site

Adapun dasar maupun acuan penulis dalam merumuskan kriteria dalam upaya pemilihan site lokasi perancangan, tertuju pada Perda Kabupaten Pesisir Barat Nomor 3 Tahun 2017 tentang Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPDA), lebih tepatnya pada turunan pasal 12 butir (poin) 2 tentang penetapan zona pengembangan pariwisata, yang secara eksplisit zona wilayah atau daerah dimaksud diantaranya adalah:

- Zona 1 Kawasan Tanjung Setia
- Zona 2 Kawasan Bengkunt Belimbing dan Pulau Betuah
- Zona 3 Kawasan Lemong dan Pulau Pisang
- Zona 4 Kawasan Labuhan Jukung dan Kecamatan Kruki Selatan

Sementara pertimbangan penting yang menjadi instrumen, untuk menganalisa kemudian mengetahui syarat serta ketentuan sebagai dasar penentuan lokasi yang tepat, akan disajikan pada table berikut:

Tabel 4. 1: Kriteria pemilihan site

No	Poin Analisa	Keterangan
1	Luas lahan	Besaran ukuran site
2	Fungsi/ kegunaan	Fungsi kawasan sekitar site
3	Aksesibilitas	Kemudahan dalam menjangkau site dengan transportasi publik maupun pribadi
4	Kebisingan	Sumber serta tingkat polusi suara yang ada
5	Kepadatan permukiman	Tingkat kepadatan pemukiman di sekitar site
6	Kondisi lingkungan	Kondisi eksisting area yang disesuaikan dengan sifat bangunan yang akan dirancang
7	Topografi lahan	Kondisi dan bentuk permukaan tanah pada site
8	Potensi site	Peluang yang memiliki nilai positif yang dapat dikembangkan di sekitar site
9	Fasilitas penunjang site	Komponen pendukung yang terdapat pada site, yang memiliki latar belakang, guna menjadi faktor lain penarik pengunjung

Sumber: Analisa penulis

B. Alternatif Tapak

Alternatif tapak merupakan beberapa pilihan tapak yang menjadi bahan perbandingan serta pertimbangan sebelum penentuannya. Adapun pilihan dari beberapa lokasi yang akan menjadi alternatif tapak diantaranya yaitu:

Tabel 4. 2: Alternatif site

No	Pilihan Site	Deskripsi Singkat
1	 Site 1	Lokasi: Jln. Palapa Kecamatan: Pesisir Tengah Luas: 11.762 m ²
2	 Site 2	Lokasi: Jln. Fatmawati Kecamatan: Pesisir Tengah, Krui Luas: 1.1500 m ²
3	 Site 3	Lokasi: Jln. Pantai Wisata Labuhan Jukung Kecamatan: Pesisir Tengah Luas: 24.355 m ²

Sumber.: Analisa Penulis

C. Penentuan Site

Dalam langkah penentuan site yang akan dipilih, adapun metode ataupun teori yang digunakan adalah analisa pembobotan berdasarkan acuan dari pada teori Lickert *Scale* dengan rasio skala 1 (satu) sampai 5 (lima) dengan keterangan pembobotannya yaitu:

- 1 (sangat kurang)
- 2 (kurang)

- 3 (cukup)
- 4 (baik)
- 5 (sangat baik)

Sampai pada akhirnya lokasi terpilih adalah lokasi yang memiliki bobot nilai tertinggi atau terbanyak dibandingkan dengan nominasi lokasi alternatif lokasi lainnya. Sebagaimana hasil dari pada pembobotan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 3: Penentuan site terpilih

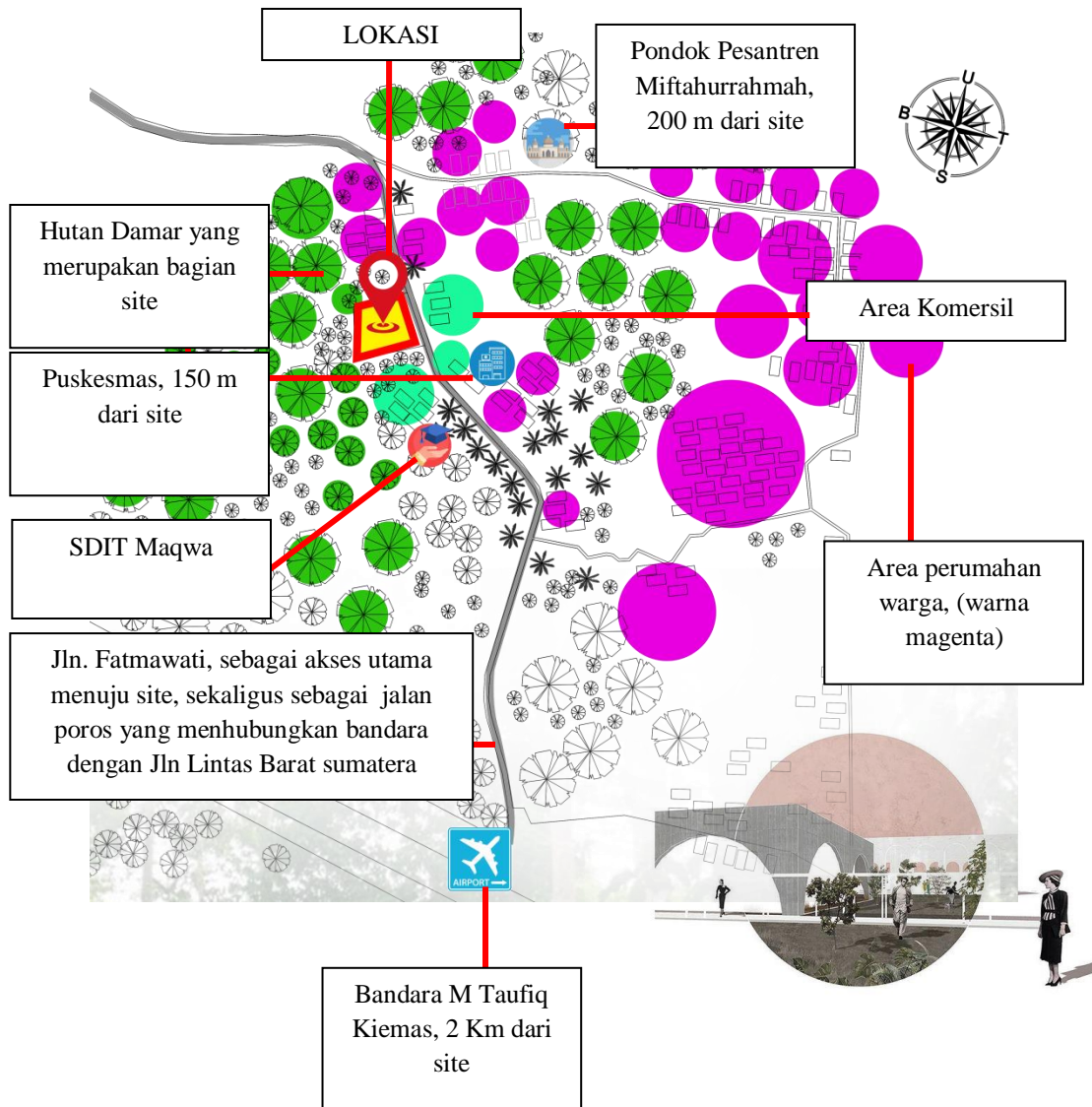
No	Aspek Analisis	Site 1	Site 2	Site 3
1	Luas lahan	4	5	5
2	Fungsi/ kegunaan	5	5	4
3	Aksesibilitas	4	5	4
4	Kebisingan	5	5	4
5	Kepadatan permukiman	5	5	5
6	Kondisi lingkungan	5	5	3
7	Topografi lahan	4	4	4
8	Potensi site	4	4	4
9	Fasilitas penunjang site	4	5	4
Total Poin		40	44	37

Sumber.: Analisa Penulis

Berdasarkan hasil pembobotan yang sudah dilakukan, maka lokasi site yang terpilih adalah site nomor 1 yang berlokasi di Jln. Fatmawati, Kruki. Dengan mengumpulkan bobot sejumlah 44 poin, lokasi ini berada pada koordinat 5°11'40.96'' Lintang Selatan, dan 103°55'47.56'' Bujur Timur (Rahmadhany, 2022).

BAB V ANALISIS TAPAK

5.1 Analisis Makro



Gambar 5. 1: Diagram analisa makro area sekitar site
Sumber: google earth, 2022 dan montase penulis

5.2 Analisis Meso

A. Peraturan / Regulasi

Untuk regulasi yang dikeluarkan pemerintah setempat terkait syarat GSB, KDB, KLB, bahkan sampai KDH, secara jelas tertera pada Perda Kabupaten Pesisir Barat No 1 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung, dengan rincian sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : maksimum 60%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : maksimum 2,4 meter
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 14.5 meter dari as jalan
- Koefisien Daerah Hijau (KDH) : 30%

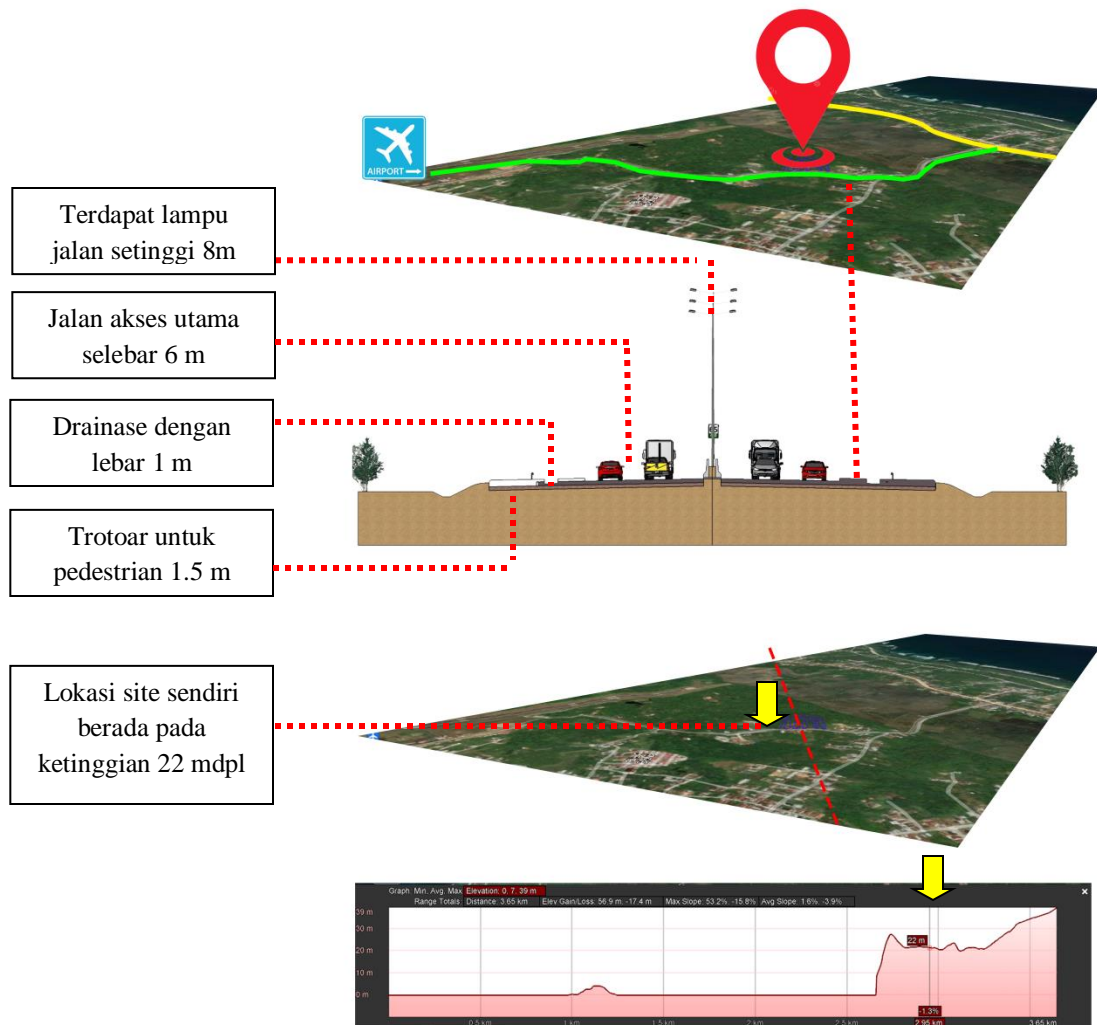
Sementara terkait peraturan tentang tinggi bangunan, yang berada dalam lingkungan sekitar bandara, telah diatur dalam peraturan Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (KKOP) yang menyatakan bahwa ketinggian bangunan ditentukan dari 2% kemiringan dari jarak landasan pacu menuju site bangunan. Sehingga jika diketahui jarak antara site dengan landasan pacu 2000 m, maka maksimal ketinggian yang didapat adalah: $2/100 \times 2000 = 40$ meter dari tinggi permukaan landasan pacu.

B. Kondisi Eksisting



Gambar 5. 2: Kondisi eksisting site
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

Adapun kondisi aktual site sendiri merupakan lahan milik pemerintah daerah Pesisir barat yang sebagian masih berupa lahan kosong yang ditumbuhi semak belukar, dengan sebagiannya lagi ditumbuhi oleh tanaman produktif termasuk di dalamnya tanaman jenis Damar mata kucing (*Shorea javanica*).



Gambar 5. 3: fasilitas eksisting sekitar site

Sumber: montase penulis dan google earth, 2022

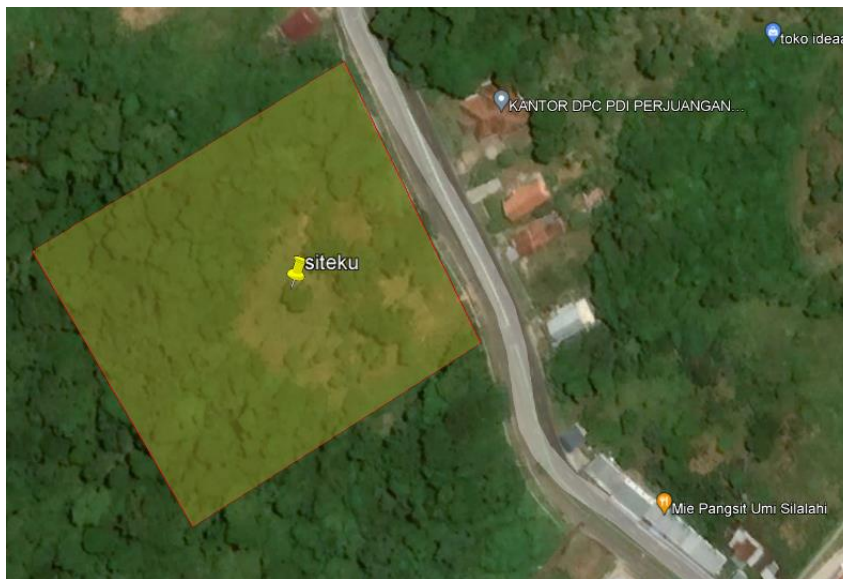
5.3 Analisis Mikro

A. Data Umum Site

Adapun kondisi eksisting site sendiri didominasi dengan area hijau yang masih berupa semak belukar, dan beberapa vegetasi jenis kayu keras seperti: dammar, durian, duku, ditambah dengan berbagai macam rumpun bambu, rotan dan lain sebagainya sementara batasan fisik site sendiri berbatasan langsung dengan beberapa batasan diantaranya:

- Utara : Permukiman penduduk
- Selatan : Hutan damar
- Timur : Jln. Fatmawati
- Barat : Hutan damar

Selain itu terdapat bangunan pelayanan masyarakat seperti, puskesmas, retail pertokoan, serta Bandara yang jaraknya sekitar kurang lebih 2 km dari site.



Gambar 5. 4: Tampak atas dari site terpilih
Sumber: google earth, 2022

Sementara aksesibilitas yang dapat digunakan untuk menjangkau lokasi site sendiri, dapat ditempuh melalui Jln. Fatmawati. Walaupun sebagai jalur utama

menuju Bandara Taufik Kiemas yang masih lenggang, namun dari waktu pagi sampai sore hari terus dilalui pengendara, orang berladang, pegawai pemerintahan, hingga para remaja yang biasanya nongkrong di trotoar.

B. Ukuran dan Tata Wilayah

Adapun untuk ukuran dan tata wilayah akan dijabarkan di dalamnya berupa luas total tapak, besaran GSB (Garis Sepadan Bangunan), KDB (Koefisien Dasar Bangunan), KLB (Koefisien Lantai Bangunan), dan ketinggian kontur lahan. Adapun luas site sendiri mencapai 11.500 m², dengan kondisi topologi lahan yang tergolong mendatar dengan interval elevasi yang kurang dari 2 meter, berada pada ketinggian maksimum 20 meter dari permukaan laut di bagian Selatan site, serta ketinggian minimum berada pada angka 18 meter dari permukaan air laut. Untuk regulasi pemerintah setempat yang mengatur syarat GSB, KDB, KLB, bahkan sampai KDH, secara jelas tertera pada Perda Kabupaten Pesisir Barat No 1 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung, dengan rincian sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : maksimum 60%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : maksimum 2,4 meter
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 14.5 meter dari as jalan
- Koefisien Daerah Hijau (KDH) : 30%

Sehingga jika dikalkulasikan pada luas total site, maka dihasilkan beberapa ketentuan berikut ini:

- Luas lahan : 11.500 m²
- KDB : 60% X 11.500= 6.900 m² (maksimum)
- KLB : 2.4 X 11.500= 27.600 m² (maksimum)
- Jumlah lantai : 27.600/6.900= 4 lantai (maksimum)
- KDH : 30% X 11.500 = 3.450 m²

C. Analisis SWOT

Merupakan metode analisis yang menguraikan aspek kekuatan, kelemahan, peluang, hingga ancaman yang terdapat pada sekitar tapak. Adapun hasil dari analisa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. 1 : Analisa swot pada tapak

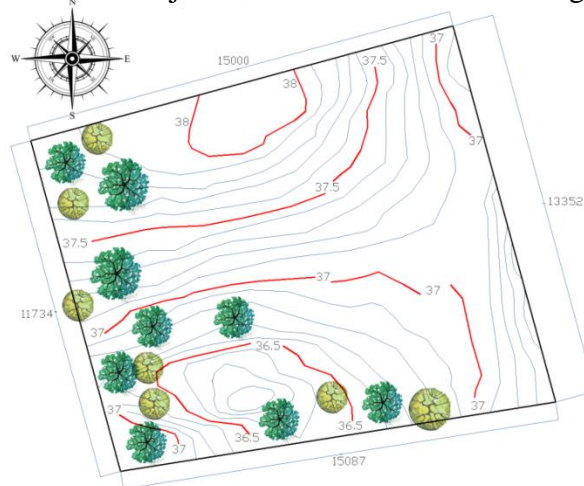
ANALISA SWOT		
	Strength (S)	Weakness (W)
	<ul style="list-style-type: none"> • Luas lahan yang lebih dari 1 hektar • Kondisi lingkungan yang masih kondusif • Termasuk dalam wilayah pengembangan pariwisata daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi tapak yang masih belum diolah • Kondisi tapak masih diselimuti semak belukar • Terdapat area yang menjadi tempat pembuangan sampah penduduk
Opportunity (O)	Strategi S+O	Strategi W+O
<ul style="list-style-type: none"> • Tapak merupakan lahan yang di kelola pema untuk kebutuhan publik • Tapak yang sering dilalui oleh para wisatawan dari Bandara • Sering dilalui oleh masyarakat ketika bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Luas tapak yang dapat dieksplor dan digunakan secara lebih inovatif • Berikan beberapa fasilitas yang dapat menarik wisatawan • Fasilitasi warga lokal yang ingin membuka usaha, menampilkan kreasi seni dan budaya, bahkan acara adat 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitasi dengan fitur-fitur resapan air hujan secara maksimal • Perlunya upaya pematangan lahan yang selaras dengan kondisi lingkungan • Berikan fasilitas sanitasi secara terpadu dan produktif

	istiadat masyarakat setempat.	
Threat (T)	Strategi T+S	Strategi W+T
<ul style="list-style-type: none"> • Wilayah yang masih dalam kategori sepi • Site masih dihuni oleh satwa liar seperti kera, dan babi hutan • Sebagian wilayah site masih berupa lahan yang alami. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rencanakan desain bangunan yang dapat menjadi sarana preventif dan mitigasi dari dampak angin laut • Fasilitasi dengan kantung parkir yang dapat menyesuaikan mobilitas kendaraan yang tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Hindari penggunaan perkerasan lantai/ tanah yang dapat memperlambat upaya penyerapan air hujan

Sumber.: olah data penulis, 2022

D. Topografi

Kondisi tapak yang tergolong landai ataupun datar, tepatnya berada pada persentase 1.0% -2.0% jika diamati dari arah Utara hingga Selatan tapak.



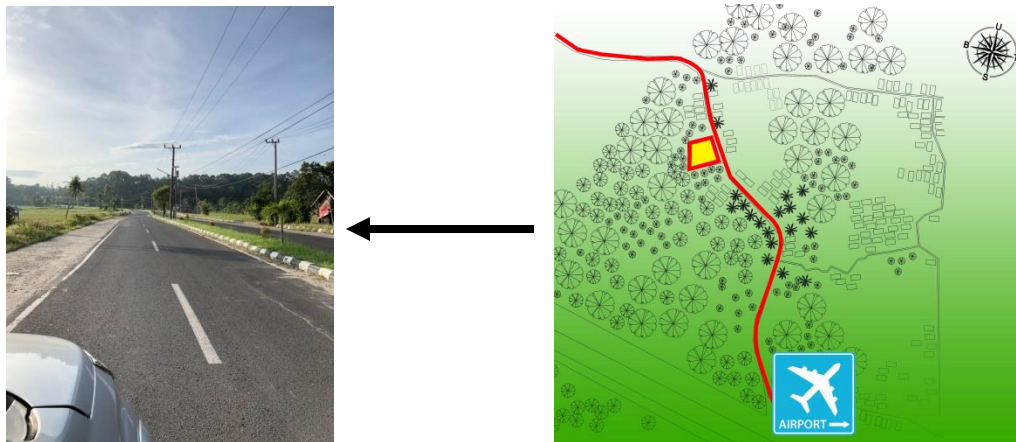
Gambar 5. 5: Kondisi topografi tapak

Sumber: google earth, 2022

Sehingganya kondisi site tidak berdampak pada perencanaan karena kondisi bangunan dapat menyesuaikan kondisi site yang ada atau bisa digunakan teknik *cut and fill* jika ada permukaan yang tidak rata.

E. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Sirkulasi sekitar tapak yaitu pada Jalan Fatmawati yang menjadi akses utama menuju tapak. Jalan Fatmawati merupakan jalan kecamatan sekunder yang memiliki dua jalur dengan dua lajur yang dapat diakses kendaraan roda dua maupun roda empat.

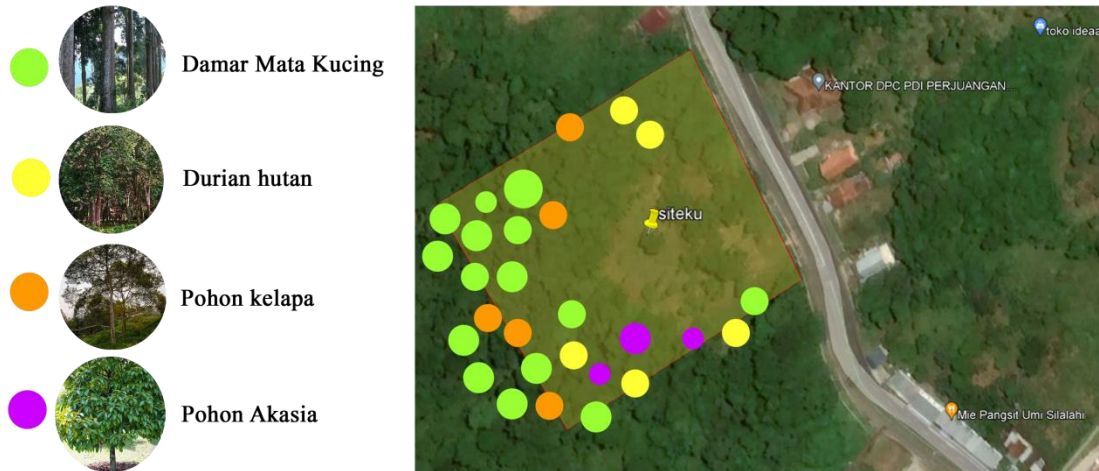


Gambar 5. 6: Kondisi jalan akses menuju tapak
Sumber: Montase dan dokumentasi penulis, 2022

Adapun kondisi pedestrian seperti trotoar dan sebagainya di sekitar tapak cukup baik bagi para pejalan kaki, mengingat jalan fatmawati sendiri merupakan akses utama menuju Bandara Muhammad Taufiq Kiemas. Adapun persoalan kemacetan sendiri sejatinya tidak begitu sering terjadi mengingat dimensi jalan yang lebih besar ketimbang jalan arteri. Sehingga, jikalau menilik kondisi hariannya cukup kondusif dan stabil. Untuk itu sudah sepatutnya area yang menjadi GSB pada site dapat dimaksimalkan untuk kepentingan lainnya yang lebih bersifat konservatif dengan desain yang komprehensif serta dapat memaksimalkan upaya penyerapan air hujan.

F. Vegetasi

Varietas vegetasi yang berada pada tapak sendiri didominasi dengan tumbuhan berbatang besar dan keras. Namun juga terdapat beberapa vegetasi dalam bentuk rumpun.



Gambar 5. 7: Kondisi eksisting vegetasi pada tapak
Sumber: google earth, dan montase penulis, 2022

Adapun untuk merencanakan tapak dari sisi penghijauannya dengan menambahkan beberapa item vegetasi yang mampu mereduksi kebisingan di sisi Selatan, Barat, dan Utara site. Pada sisi Barat khususnya, akan dipertahankan keberadaan pohon dammar mata kucing, sebagai langkah konservasi, yang dapat digunakan pada acara atau festival repong damar.

G. Kebisingan

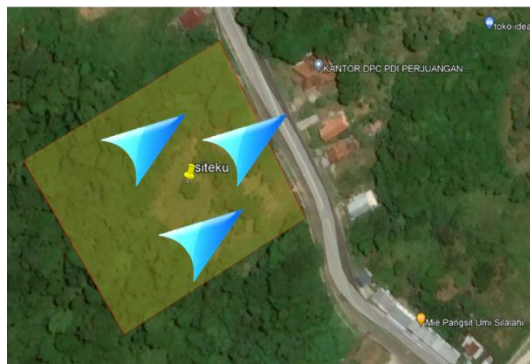
Secara umum kondisi kebisingan di sekitar tapak cukup rendah, adapun sumber terbesar yakni dari polusi suara kendaraan yang terdapat sepanjang Jalan Fatmawati.



Gambar 5. 8: Arah sumber kebisingan pada tapak
Sumber: google earth,dan montase penulis, 2022

Secara sistematis langkah dari upaya penanggulangannya cukup dengan memainkan beberapa level lantai bangunan, serta mempertahankan beberapa vegetasi yang dapat mereduksi polusi suara tersebut, selain itu pemanfaatan material akustik pada bangunan dirasa semakin efektif untuk menambah daya tahan dari kebisingan kendaraan yang lalu lalang.

H. View



Gambar 5. 9: Rencana orientasi bangunan
Sumber: google earth,dan montase penulis, 2022

Lokasi tapak memiliki view yang baik karena tidak terdapat halangan untuk melihat kearah luar tapak. Hal ini dikarenakan dari arah Timur, kondisinya sangat terbuka, mengingat lokasi site berbatasan langsung dengan Jalan Fatmawati yang notabennya

jalur utama Bandara Taufik Kiemas. Sehingga secara teknis orientasi dari pada bangunan *Cultural Center* diarahkan pada arah Timur Site.

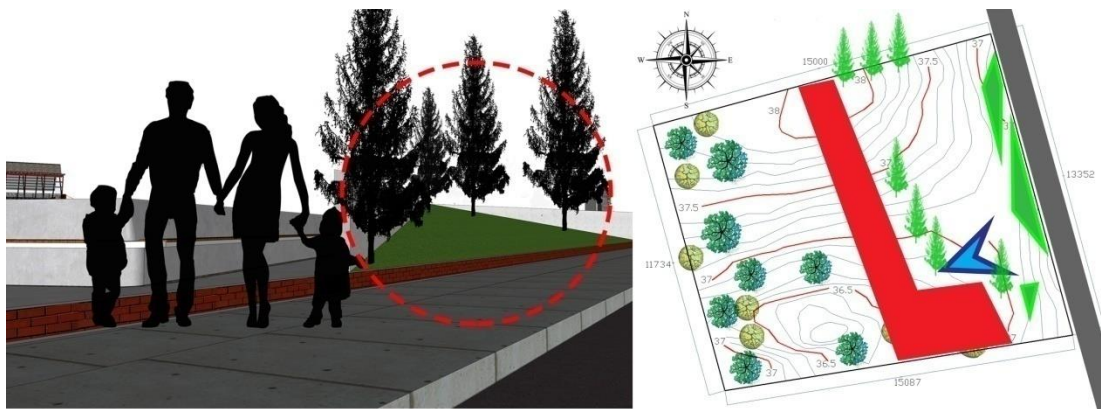
I. Utilitas

Adapun kondisi eksisting utilitas pada site sendiri hanya terdiri dari jaringan listrik dan drainase. Untuk jaringan listrik sendiri disangga dengan ketinggian 8 meter lalu di pasang dengan jarak interval antara 10-20 meter. Untuk jaringan drainase sendiri kondisinya cukup baik dan lancar di sekitar site, dikarenakan usiannya sendiri masih tergolong baru dibangun dalam kurun 2 tahun terakhir ini. Dengan demikian secara umum infrastruktur fisik yang utama cukup memenuhi standard dan kelayakan.

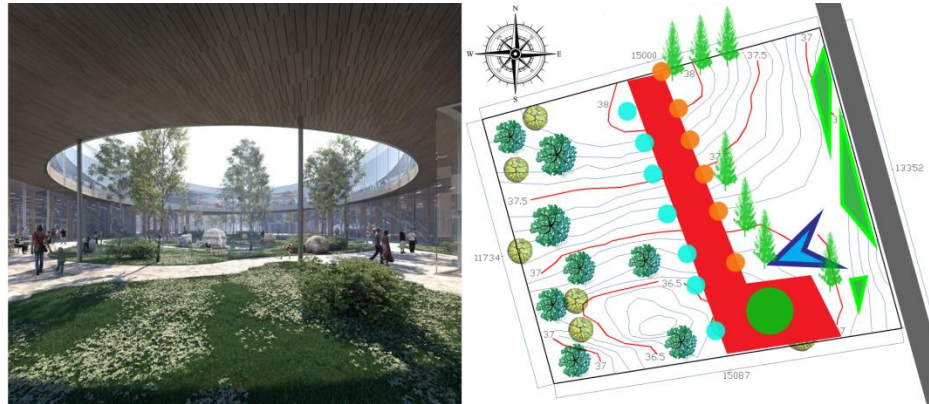
J. Iklim

Lokasi site perencanaan yang berada di Kota Krui masuk dalam kategori kawasan tropis dengan kelembaban sepanjang tahun. Untuk temperature suhu sendiri mulai dari 27,8°C- 30.5 °C dengan kelembaban antaran 75,7%-83,9%. Sementara curah hujan terendah pada bulan Juli dengan angka 14,3 mm untuk 6 hari, sedangkan angka tertingginya di bulan Desember yang mencapai 351,9 mm untuk 20 hari. Adapun kondisi kecepatan anginnya sendiri tertinggi pada bulan November dengan 26,0 m/det (Rahmadhany, 2022).

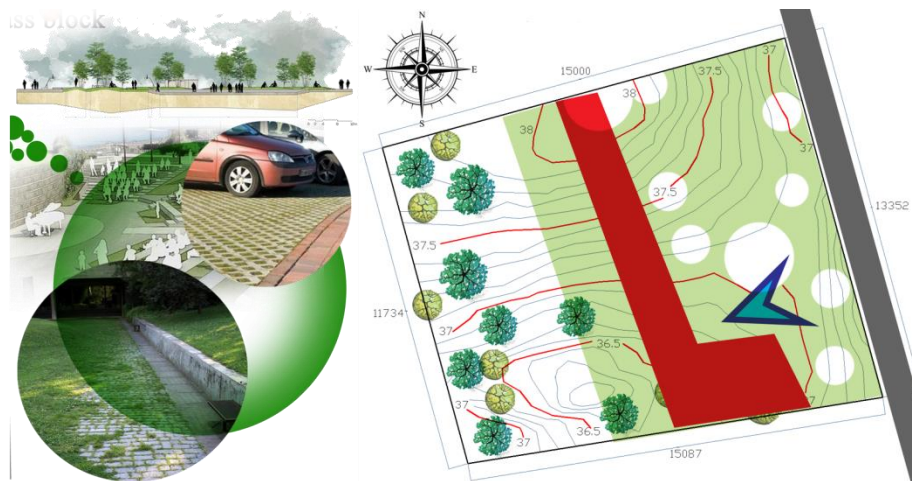
5.4 Tanggapan Analisa



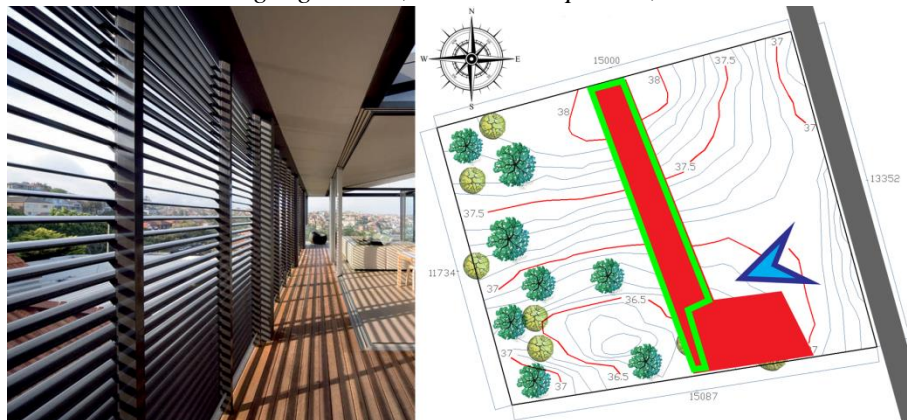
Gambar 5. 10: *Multi level garden* Upaya mereduksi kebisingan
Sumber: google earth, dan montase penulis, 2022



Gambar 5. 11: Rencana memaksimalkan cahaya matahari dengan void dan material shading
Sumber: google earth, dan montase penulis, 2022



Gambar 5. 12: Rencana perkerasan grass block
Sumber: google earth, dan montase penulis, 2022



Gambar 5. 13: Rencana pengaplikasian media sirkulasi udara pasif berupa kisi-kisi udara
Sumber: google earth, dan montase penulis, 2022.

BAB VII

PENUTUP

Kesimpulan

- Kebudayaan merupakan sebuah keniscayaan untuk selalu berubah, berkembang bahkan berhenti.
- Ruang heterotopia merupakan ruang imajiner yang ditumpuk dalam satu bentuk, namun merepresentasikan fungsinya secara beragam, nyata, terlihat, dan terasa.
- Sudah sepatutnya bangunan *Cultural Center* sebagai ruang enkulturasi budaya yang mampu menjangkau kebutuhan masyarakat, agar memberikan semacam memori kembali atas sebuah pengetahuan, kebiasaan, serta produk, yang sedang berlangsung eksistensinya ditengah kehidupan.
- Selain pertimbangan teknis yang objektif, pemilihan site juga didasari oleh sebuah regulasi yang berlaku di daerah setempat, agar legitimasi keberadaan *Cultural Center* ini cukup kuat di ranah hukum.
- Secara umum, konsep termanifestasi pada bentuk konfigurasi bangunan *Cultural Center* ini mengadaptasi dari salah satu karakter ruang heterotopias yang memiliki system bukaan dan tutupan yang menjadi suatu pembatas antara 2 hal yang berbeda.
- Adapun pengaplikasian ruang heterotopia dalam skala interior ruang terdapat pada lobby, koridor menuju ruang pertunjukan yang menyerupai ruang pameran, selasar diantara ruang pertunjukan, retail, *gift shop*, dan *coffee shop* yang membentuk suatu plaza.
- Sementara ruang terbuka publik yang banyak ditumbuhi pohon damar menjadi *venue* yang representatif untuk sebuah wadah kegiatan yang berbentuk festival.

Saran

- Diperlukan analisa yang sangat spesifik serta tematik agar perancangan bangunan *Cultural center* ke depan tidak mengalami bias pembahasan yang kurang terkonsentrasi secara utuh.
- Diharapkan hasil dari perancangan bangunan Cultural center nanti mampu menjawab isu permasalahan lokus, setidaknya berdasarkan kajian ilmiah yang telah dilewati.

Daftar Pustaka

- Aditya, M. F. (2020). *Pusat budaya kota pontianak*. 8, 302–315.
- Ahmad Herison, Yuda Romdania, W. B. Y. (2018). *Analisis Zonasi Ekowisata Bahari Berbasis Sistem Informasi Geografis*. 18, 283.
- Anasis, A. M., Yustia, M., Ratna, A., Ilmu, F., & Hukum, F. (2015). Geographical Indication Protection of Mata Kucing Damar (*Shorea Javanica*) as Forest Perpetuation Effort (Study in District of Pesisir Barat, Lampung Province). *Jurnal Kultivasi*, 22(4), 566–593.
- Asbanu, A. M. (2016). *Melihat Heterotopia pada Ruang Publik*.
- Ashadi, Anisa, & Ratna, D. (2018). *Penerapan Metode Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Arsitektur*.
- Atsar, A. (2017). PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENGETAHUAN DAN EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO. 5 TAHUN 2017 TENTANG PEMAJUAN KEBUDAYAAN DAN UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA. *Jurnal Law Reform Program Studi Magister Ilmu Hukum*, 13(2), 284.
- Balik, G., & Balik, D. (2020). *FRAMES OF REALITY : THE SUPERKILEN PARK AS A MEDIATED F RAMES OF R EALITY : T HE S UPERKILEN P ARK AS A M EDIATED R EPRODUCTION*. December.
- Barat, B. P. (2017). *RENCANA INDUK PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH KABUPATEN PESISIR BARAT* (pp. 1–12).
- Bloom, B. (2012). *SUPERKILEN : PARTICIPATORY PARK EXTREME !* June.
- Eka Saputri, D., Bakri, S., & Zuraida, R. (2015). Peranan Sistem Repong Damar Terhadap Pendapatan, Asupan Makan Dan Status Gizi Balita : Studi Kasus Di Desa Pahlungan Kecamatan Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat. *Jurnal Sylva Lestari*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.23960/js11363-70>
- Esperancio, A., Dasilelo, X., Kalsum, E., Arsitektur, P. S., Teknik, F., Tanjungpura, U., Arsitektur, P. S., Teknik, F., Tanjungpura, U., Arsitektur, P. S., Teknik, F., &

- Tanjungpura, U. (2021). Cultural center kabupaten landak. *JMARS*, 9(1).
<https://doi.org/10.26418/jmars.v9i1.45128>
- Gufron, A. (2017). Oral Tradition of Hahiwang of Women. *Patanjala*.
- Hafsah, H., & Yusuf, Y. (2019). Dampak Kepariwisata dan Pergeseran Nilai Sosial Budaya di Batu Layar Kecamatan Batu Layar. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 38.
<https://doi.org/10.31764/civicus.v0i0.853>
- Hasudungan, R., & Sitinjak, I. (2017). *STUDI IMPLEMENTASI KONSEP RUANG HETEROTOPIA PADA INTERIOR GEREJA KATOLIK TRITUNG GAL MAHAKUDUS TUKA- DALUNG BALI*.
- Istiqomah, D. (2018). *Perancangan pusat budaya sumbawa dengan pendekatan arsitektur regionalisme kritis tugas akhir*.
- LATUHERU, R. D., & MUSKITA, M. (2020). Enkulturası Budaya Pamana. *Badati*, 2(1), 107–113. <https://doi.org/10.38012/jb.v2i1.411>
- Marzali, A. (2014). *Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia*. 26(3).
- Michel, F. (2019). *MÉCA Cultural Center / BIG*. www.Archdaily.Com.
https://www.archdaily.com/920341/meca-cultural-center-big?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Monita, R. (2010). *Heterotopia Pada Ruang Keseharian (Studi Kasus: Plaza Indonesia)*.
- Mork, A. (2012). *Plassen Cultural Center / 3XN Architects*. www.Archdaily.Com.
https://www.archdaily.com/279891/plassen-cultural-center-3xn-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Oktarina, N., Nopianti, H., & Himawati, I. P. (2022). Kearifan lokal dalam pengelolaan Repong Damar Pekon Pahlungan Kecamatan Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat Lampung. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(1), 73–91. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.19609>
- P. Hariyanto, S., Rusita, R., Febryano, I. G., Dewi, B. S., Ayuningtyas, C. M., Handayani, T., Wahyuni, D. S., Lestari, M., & Gunawan, R. (2022). Penyuluhan

- Kepada Masyarakat Pekon Pahmungan Dalam Pelestarian Repong Damar di Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung. *Repong Damar: Jurnal Pengabdian Kehutanan Dan Lingkungan*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.23960/rdj.v1i1.5902>
- Pratama, D., & Teh, S. W. (2020). *BALAI PELAYANAN WARGA*. 2(2), 1755–1766. <https://doi.org/10.24912/stupa.v2i2.8616>
- Pujantara, R. (2015). *ARSITEKTUR DENGAN KONSEP SUPERIMPOSISI DAN HIBRID DALAM TEORI*. January 2014. <https://doi.org/10.5281/zenodo.260092>
- Pujiharto. (1970). *Dari homotopia ke heterotopia perubahan konstruksi ruang dalam fiksi indonesia*. 169–178.
- Purna, I. M., & Dwikayana, K. (2019). Betutu Bali : Menuju Kuliner Diplomasi Budaya Indonesia. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 11(2), 265. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i2.478>
- Putra, G. A., Fathony, B., Arsitektur, P., & Malang, I. T. N. (2022). *PRIVATISASI SEBAGAI HETEROTOPIA (THE OTHERSPACE) Studi Kasus : Taman Merjosari Malang*. 258–262.
- Rahmadhany, F. D. P. (2022). *Kabupaten Pesisir Barat Dalam Angka 2022*.
- Rahmatika, A., Susetyarto, M. B., Regionalisme, A., & Pustaka, S. (2018). *ISU-ISI PENTING ARSITEKTUR REGIONALISME PADA BANGUNAN*. 129–131.
- Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, L. P. (2021). *KONSEP HETEROTOPIA. SENTHONG*, 4(2), 767–778.
- Satriyadi, Z. (2019). *NILAI-NILAI ETIKA DALAM TRADISI NGUMBAI LAWOK MASYARAKAT LAMPUNG*.
- Septet, C. (2012). *Cultural Center in Nevers / Ateliers O-S architectes*. www.Archdaily.Com. https://www.archdaily.com/294892/cultural-center-in-nevers-ateliers-o-s-architectes?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Siti Rosmayati, A. M. (2021). *POTENSI PENGEMBANGAN STRATEGI WISATA UNTUK PENDIDIKAN INTERNASIONAL DI KABUPATEN PESISIR BARAT , INDONESIA*. *Al Amar*, 2(1), 32–42.
- Yolanda, D. E. (2018). *Perancangan Cultural Center Dengan Konsep Arsitektur*

Tropis Di Prawirotaman. *Area*, 130, 120–129.

Yusha, B., Sinaga, R. M., & Widodo, S. (2021). *Kedudukan Anak Perempuan dalam Sistem Pewarisan pada Adat Ulun Lampung Saibatin di Kecamatan Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat*. 18(1), 21–29.