

**KONSEP PERANCANGAN *ART CULTURAL CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KAWASAN REKLAMASI PANTAI
GUNUNG KUNYIT, BANDARLAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**Ica Azzahra Pebriyani
2115012019**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**KONSEP PERANCANGAN *ART CULTURAL CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KAWASAN REKLAMASI PANTAI
GUNUNG KUNYIT, BANDARLAMPUNG**

Oleh
Ica Azzahra Pebriyani
2115012019

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Arsitektur**

**Pada
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

KONSEP PERANCANGAN *ART CULTURAL CENTER* DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KAWASAN REKLAMASI PANTAI GUNUNG KUNYIT, BANDARLAMPUNG

Oleh

ICA AZZAHRA PEBRIYANI

Bandar Lampung sebagai pusat perekonomian dan kebudayaan memiliki keunikan keberagaman seni budaya yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk menarik wisatawan. Partisipasi pelaku seni budaya dan masyarakat dalam ekspresi budaya Lampung masih rendah, sementara fasilitas seni budaya yang ada terbatas dan kurang mampu mendukung aktivitas yang lebih luas serta kebutuhan masyarakat untuk berkreasi dan berpartisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek utama dan pendukung yang mengakomodasi aktivitas seni budaya, serta mengintegrasikan prinsip *placemaking* dalam rancangan bangunan untuk menciptakan ruang publik bermakna. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis deskriptif melalui studi banding bangunan dan ruang publik serupa. Penelitian ini menemukan rancangan *Art Cultural Center* yang menerapkan *placemaking* sebagai solusi strategis untuk meningkatkan partisipasi masyarakat, melestarikan seni budaya Lampung, serta mendukung pengembangan sosial-ekonomi dan pariwisata yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas pelaku seni dan budaya secara terpadu yang mengintegrasikan keindahan pesisir sebagai identitas ruang sekaligus meningkatkan partisipasi masyarakat khususnya minat anak muda untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan seni budaya.

Kata Kunci: *Art Cultural Center, Placemaking, Budaya Lampung, Ruang Publik*

ABSTRACT

CONCEPT DESIGN OF AN ART CULTURAL CENTER WITH A PLACEMAKING APPROACH IN THE RECLAMATION AREA OF GUNUNG KUNYIT BEACH, BANDAR LAMPUNG

By

ICAAZZAHRA PEBRIYANI

Bandar Lampung, as an economic and cultural center, has a unique diversity of arts and culture that has not been optimally utilized to attract tourists. The participation of cultural artists and the community in expressing Lampung culture is still low, while existing cultural facilities are limited and unable to support broader activities and the community's need to be creative and actively participate. This study aims to identify the main and supporting aspects that accommodate cultural arts activities, as well as integrate the principles of placemaking into building design to create meaningful public spaces. The method used is qualitative with descriptive analysis through comparative studies of similar buildings and public spaces. This study found that the Art Cultural Center design, which applies placemaking as a strategic solution, can increase community participation, preserve Lampung's arts and culture, and support socio-economic and tourism development. It can also accommodate various activities of arts and culture practitioners in an integrated manner that incorporates the beauty of the coast as the identity of the space while increasing community participation, especially the interest of young people to learn and participate in arts and cultural activities.

Keywords: *Art Cultural Center, Placemaking, Lampung Cultural Heritage, Public Space*

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Konsep Perancangan *Art Cultural Center* dengan Pendekatan *Placemaking* di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Bandar Lampung

Nama Mahasiswa : Ica Azzahra Pebriyani

Nomor Pokok Mahasiswa : 2115012019

Program Studi : S1 Arsitektur

Fakultas : Teknik

Universitas : Universitas Lampung



MENGETAHUI

2. Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP. 197603022006041002

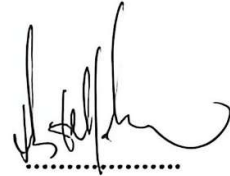
3. Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.
NIP. 197312182005011002

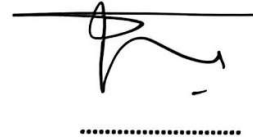
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

1. Tim Penguji

Pembimbing 1 : MM. Hizbullah, S., S.T., M.T.
NIP. 198108232008121001



Pembimbing 2 : Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc.
NIP. 196511081995012001



Penguji : Dona Jhonnata, S.T., M.T.
NIP. 198609172019031011



2. Dekan Fakultas Teknik



 : Dr. Ahmad Herison, S.T., M.T.

NIP. 196910302000031001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Desember 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ica Azzahra Pebriyani
NPM : 2115012019
Judul Skripsi : **Konsep Perancangan *Art Cultural Center* Dengan Pendekatan *Placemaking* Di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Bandarlampung**

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Laporan Pra Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana/Ahli madya), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Bandarlampung, Desember 2025

buat Pernyataan,


Ica Azzahra Pebriyani

NPM. 2115012019

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Bandarlampung, 19 Februari 2003 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, yang terlahir dari pasangan ayah dan ibu saya. Riwayat pendidikan yang telah ditempuh penulis sebagai berikut:

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Sriwijaya, diselesaikan pada tahun 2009
2. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 1 Way Halim Permai, diselesaikan pada tahun 2015
3. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 29 Bandarlampung, diselesaikan pada tahun 2018
4. Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 9 Bandarlampung, diselesaikan pada tahun 2021

Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Pada tahun 2025, penulis telah menyelesaikan skripsi dan tugas akhir berjudul “**Konsep Perancangan *Art Cultural Center* dengan Pendekatan *Placemaking* di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Bandar Lampung**” sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Arsitektur Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim Alhamdulillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya yang begitu besar sehingga penulis masih diberi kekuatan untuk menyelesaikan laporan ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta sahabat, semoga kita tetap Istiqomah menjalankan sunahnya serta mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir kelak, aamiin ya rabbal alamin.

Laporan ini saya persembahkan sebagai bukti kepada Universitas Lampung karena saya telah mampu melaksanakan syarat akademik yang diwajibkan oleh Jurusan SI Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Kedua orang tua yang selalu menyayangi, berkorban, menyemangati, dan mendoakan dengan tulus demi keberhasilanku di dunia dan akhirat.

Dosen pembimbing, rekan mahasiswa Arsitektur Universitas Lampung serta Almamater tercinta.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Konsep Perancangan *Art Cultural Center* dengan Pendekatan *Placemaking* di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Bandar Lampung”** .

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Arsitektur di Universitas Lampung. Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Herison, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Bapak Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung.
3. Bapak Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung.
4. Bapak MM.Hizbullah Sesunan, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing 2 atas bimbingan dan arahnya selama Pra Tugas Akhir hingga Studio Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staff Program Studi S-1 Arsitektur atas ilmu, pelajaran, dan pengalaman yang penulis terima.
6. Kedua orang tua penulis, yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan restu sepanjang perjalanan akademik penulis, terima kasih atas limpahan cinta yang selalu penulis terima, terima kasih untuk selalu percaya dan mendukung impian-impian penulis, terima kasih atas segala pengorbanan untuk penulis dalam menyelesaikan perkuliahan ini, terima kasih telah menjadi cahaya saat ada banyak ruang gelap, terima kasih telah menjadi orang tua hebat dalam versi sederhana.

7. Seluruh teman-teman seperjuangan S-1 Arsitektur Angkatan 2021 Yang selalu memberikan dukungan, kepedulian serta kebersamaan dengan sangat baik dan tulus sejak memasuki perkuliahan hingga saat ini.
8. Teman- teman seperjuangan Studio TA periode XX yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan keceriaan, kebahagiaan, kepedulian, masukan, saran, bimbingan, hiburan dan kebersamaan selama di ruang studio XX tercinta.
9. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga laporan yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin.*

Bandarlampung, 15 November 2025

Ica Azzahra Pebriyani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
SANWACANA.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Batasan Penelitian	5
1.6.1 Batasan Substansial	5
1.6.2 Batasan Spasial	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Kerangka Berpikir	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 8
2.1 Tinjauan Objek	8
2.1.1 Pengertian <i>Art Cultural Center</i>	8
2.1.2 Tipologi <i>Art Cultural Center</i>	9
2.1.3 Fungsi <i>Art Cultural Center</i>	10
2.1.4 Tinjauan Khusus Tipologi Bangunan	11
2.1.5 Masyarakat Suku Lampung.....	18

2.1.6 Ragam Budaya Lampung	18
2.1.7 Ragam Kesenian Lampung.....	21
2.2 Tinjauan Pendekatan	23
2.2.1 Sejarah <i>Placemaking</i>	23
2.2.1 Pengertian <i>Placemaking</i>	24
2.2.2 Prinsip-prinsip <i>Placemaking</i>	24
2.3 Tinjauan Lokasi Perancangan.....	26
2.3.1 Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit.....	26
2.3.2 Potensi Pariwisata dengan Konsep <i>WaterfrontCity</i>	26
2.4 Studi Preseden <i>Art Cultural Center</i> dengan Pendekatan <i>Placemaking</i>	27
2.4.1 King Abdullah II <i>House of Art & Culture</i>	27
2.4.2 The Changsha Meixihu International <i>Culture and Arts Center</i> ...	33
2.4.3 Sejeong <i>Art Center</i>	37
2.4.4 Taman Ismail Marzuki.....	42
2.5 Keluaran Hasil Studi Preseden dan Studi Banding	47
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Metode Penelitian.....	51
3.2 Ide Perancangan	52
3.3 Pendekatan Perancangan	52
3.4 Tujuan Perancangan	52
3.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	53
3.6 Analisis Perencanaan dan Perancangan.....	53
3.7 Konsep Perancangan	53
3.8 Alur Perancangan	54
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	55
4.1 Kondisi Eksisting (Analisis Makro).....	55
4.2 Kondisi Eksisting (Analisis Mezzo).....	64
4.3 Analisis Mikro	69
4.3.1 Profil Site.....	69
4.3.2 Analisis SWOT	72
4.3.3 Ukuran dan Regulasi Site	72

4.3.4 <i>Physical Attributes</i> (Fisik dan Buatan).....	73
4.3.5 <i>Biological Attributes</i> (Alam)	76
4.3.6 <i>Cultural Attributes</i> (Budaya).....	77
4.4 Analisis Fungsi	80
4.4.1 Fungsi Primer	81
4.4.2 Fungsi Sekunder	81
4.4.3 Fungsi Tersier	81
4.5 Analisis Pengguna	82
4.6 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	86
4.6.1 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	86
4.6.2 Skema Alur Kegiatan.....	88
4.1 Pendekatan Kapasitas Ruang	92
4.2 Analisis Besaran Ruang.....	94
4.2.1 Besaran Fungsi Primer.....	95
4.2.2 Besaran Fungsi Ruang Pengelola	99
4.2.3 Besaran Ruang Fungsi Servis.....	100
4.2.4 Besaran Ruang Fungsi Penunjang	101
4.2.5 Besaran Ruang Fungsi Publik	101
4.2.6 Besaran Kebutuhan Ruang Parkir	102
4.2.7 Besaran Keseluruhan Fungsi Ruang.....	103
4.3 Analisis Hubungan Ruang.....	104
4.3.1 Bubble Diagram Kawasan Tapak Perancangan.....	104
4.3.2 Bubble Diagram Fungsi Seni Budaya	104
4.3.3 Bubble Diagram Fungsi Edukasi.....	106
4.3.4 Bubble Diagram Fungsi Rekreasi dan Komersial	106
4.3.5 Bubble Diagram Kantor Pengelola.....	108
4.3.6 Bubble Diagram Fungsi Penunjang.....	108
4.3.7 Bubble Diagram Fungsi Servis.....	109
BAB V KONSEP PERANCANGAN	110
5.1 Konsep Dasar	110
5.2 Konsep Rencana Tapak	111
5.2.1 Olahan dan Tanggapan Terhadap <i>Physical Attributes</i>	111

5.2.2 Olahan dan Tanggapan Terhadap <i>Biological Attributes</i>	112
5.2.3 Olahan dan Tanggapan Terhadap <i>Cultural Attributes</i>	114
5.3 Konsep Zonasi Tapak	115
5.4 Penerapan Prinsip Pendekatan <i>Placemaking</i>	117
5.4.1 <i>Uses and Activities</i>	117
5.4.2 <i>Sociability</i>	118
5.4.3 <i>Comfort and Image</i>	120
5.4.4 <i>Access and Linkages</i>	121
5.5 Konsep Perancangan	123
5.5.1 Konsep Kawasan Perancangan.....	123
5.5.2 Konsep Gubahan Massa	125
5.5.3 Konsep Fasad.....	126
5.5.4 Konsep Material	128
5.6 Konsep Sistem Struktur Bangunan	129
5.6.1 Struktur Bawah	129
5.6.2 Struktur Atas	130
5.7 Konsep Utilitas Bangunan.....	131
5.7.1 Sistem Air Bersih.....	131
5.7.2 Sistem Pengolahan dan Pembuangan Air Limbah.....	132
5.7.3 Sistem Pengolahan Air Hujan.....	132
5.7.4 Sistem Pengolahan dan Pembuangan Sampah	133
5.7.5 Sistem Elektrikal	134
5.7.6 Sistem Proteksi Kebakaran.....	135
5.7.7 Sistem Keamanan Bangunan	135
5.8 Hasil Perancangan	136
5.8.1 Siteplan	136
5.8.2 Denah.....	136
5.8.3 Tampak	138
5.8.4 Potongan	139
5.8.5 Detail Arsitektural	140
5.8.6 Perspektif.....	140
5.8.7 Penerapan Prinsip <i>Placemaking</i>	142

BAB VI PENUTUP	145
6.1 Kesimpulan.....	145
6.2 Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bentuk 3600 Encirclement	12
Gambar 2. 2 Bentuk 2100 – 2200 Encirclement	12
Gambar 2. 3 Bentuk 1800 Encirclement	12
Gambar 2. 4 Bentuk 900 Encirclemen	12
Gambar 2. 5 Proscenium Format	13
Gambar 2. 6 Open Stage Format.....	13
Gambar 2. 7 Fan Shape Plan	14
Gambar 2. 8 Hexagon Shape.....	14
Gambar 2. 9 Konsep Placemaking (Project for Public Spaces, 2016)	25
Gambar 2. 10 King Abdullah II House of Art and Culture	27
Gambar 2. 11 Potongan Bangunan King Abdullah II House of Culture & Art.....	28
Gambar 2. 12 Hubungan Visual Interior Dan Eksterior.....	28
Gambar 2. 13 Sirkulasi Ruang Dalam King Abdullah II House Art and Culture .	29
Gambar 2. 14 Manipulasi Topograsi Pada Lanskap.....	29
Gambar 2. 15 Changsha Meixihu International Culture and Arts Center	33
Gambar 2. 16 Site Ground Floor Plan.....	34
Gambar 2. 17 Sejeong Art Center	37
Gambar 2. 18 Denah Sejeong Art Center.....	37
Gambar 2. 19 Auditorium Sejeong Art Center.....	38
Gambar 2. 20 Taman Ismail Marzuki.....	42
Gambar 2. 21 Masterplan Taman Ismail Marzuki.....	43
Gambar 4. 1 Peta Provinsi Lampung	56
Gambar 4. 2 Peta Kota Bandarlampung.....	65
Gambar 4. 3 Kondisi Fasilitas Gedung Seni Budaya di Bandarlampung	68
Gambar 4. 4 Lokasi Perancangan.....	70
Gambar 4. 5 Potensi Alam Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit.....	70
Gambar 4. 6 Grafik Rata-Rata Curah Hujan Bandarlampung	74
Gambar 4. 7 Analisis Pergerakan Matahari dan Angin pada Tapak.....	75
Gambar 4. 8 Elevasi Matahari dan Azimuth Bandarlampung.....	75
Gambar 4. 9 Kecepatan Angin di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit ...	76
Gambar 4. 10 Arah Angin Di Bandarlampung.....	76

Gambar 4. 11 Analisis Vegetasi Tapak	77
Gambar 4. 12 Kualitas View pada Tapak	79
Gambar 4. 13 Analisis Kebisingan Tapak	79
Gambar 4. 14 Skema Alur Kegiatan Seniman dan Pelaku Seni.....	88
Gambar 4. 15 Skema Alur Kegiatan Pengunjung dan Wisatawan	89
Gambar 4. 16 Skema Alur Kegiatan Pengelola.....	89
Gambar 4. 17 Skema Alur Kegiatan Petugas Teknisi	89
Gambar 4. 18 Skema Alur Kegiatan Pengelola Souvenir	90
Gambar 4. 19 Skema Alur Kegiatan Pedangang dan Tenant Foodcourt.....	90
Gambar 4. 20 Skema Alur Kegiatan Petugas MEE.....	90
Gambar 4. 21 Skema Alur Kegiatan Petugas Keamanan	91
Gambar 4. 22 Skema Alur Kegiatan Petugas Kebersihan.....	91
Gambar 4. 23 Skema Alur Kegiatan Tamu VIP	91
Gambar 4. 24 Area Suplay	91
Gambar 4. 25 8 Kebutuhan bangunan dengan fungsi sejenis bioskop.....	102
Gambar 4. 26 Bubble Diagram Kawasan Tapak Perancangan.....	104
Gambar 4. 27 Bubble Diagram Kawasan Tapak Perancangan.....	104
Gambar 4. 28 Bubble Diagram Auditorium.....	105
Gambar 4. 29 Bubble Diagram Galeri Seni	105
Gambar 4. 30 Bubble Diagram Fungsi Edukasi.....	106
Gambar 4. 31 Bubble Diagram Retail Souvenir	106
Gambar 4. 32 Bubble Diagram Foodcourd	107
Gambar 4. 33 Bubble Diagram Lanskap.....	107
Gambar 4. 34 Bubble Diagram Kantor Pengelola	108
Gambar 4. 35 Bubble Diagram Fungsi Penunjang.....	108
Gambar 4. 36 Bubble Diagram Fungsi Penunjang.....	109
Gambar 5. 1 Ilustrasi Konsep Dasar	110
Gambar 5. 2 Ilustrasi Konsep Terhadap Physical Attributes.....	111
Gambar 5. 3 Ilustrasi Konsep Terhadap Biological Attributes.....	113
Gambar 5. 4 Ilustrasi Konsep Terhadap Cultural Attributes	114
Gambar 5. 5 Ilustrasi Konsep Zonasi Tapak	115
Gambar 5. 6 Ilustrasi Prinsip Use and Activities	117

Gambar 5. 7 Ilustrasi Prinsip Sociability	119
Gambar 5. 8 Ilustrasi Prinsip Comfort and Image	120
Gambar 5. 9 Ilustrasi Prinsip 5.4.4 Access and Linkages	122
Gambar 5. 10 Ilustrasi Konsep Kawasan	124
Gambar 5. 11 Ilustrasi Gubahan Massa	125
Gambar 5. 12 Ragam Motif Pepadun dan Saibatin.....	127
Gambar 5. 13 Konsep Material Bangunan Art Culture Center	128
Gambar 5. 14 Ilustrasi Struktur Bawah: Pondasi Bore Pile	129
Gambar 5. 15 Ilustrasi Stuktur Atas: Struktur Rangka Space Frame.....	130
Gambar 5. 16 Ilustrasi Sistem Distribusi Air Bersih.....	131
Gambar 5. 17 Ilustrasi Sistem Air Kotor dan Air Bekas	132
Gambar 5. 18 Ilustrasi Sistem Pengolahan Air Hujan.....	132
Gambar 5. 19 Sistem Pengolahan dan Pembuangan Sampah	133
Gambar 5. 20 Sistem Elektrikal Pada Bangunan	134
Gambar 5. 21 Siteplan.....	136
Gambar 5. 22 Denah Lantai 1	136
Gambar 5. 23 Gambar Denah Lantai 2	137
Gambar 5. 24 Gambar Denah Lantai 3	137
Gambar 5. 25 Gambar Tampak Bangunan Landmark.....	138
Gambar 5. 26 Gambar Tampak Massa Bangunan Pepadun	138
Gambar 5. 27 Gambar Tampak Massa Bangunan Saibatin.....	139
Gambar 5. 28 Gambar Potongan A-A' dan B-B'	139
Gambar 5. 29 Detail Arsitektural	140
Gambar 5. 30 Gambar Perspektif Bird Eye View	140
Gambar 5. 31 Gambar Perspektif Man Eye View	141
Gambar 5. 32 Gambar Perspektif Interior.....	141
Gambar 5. 33 Gambar Perspektif Kawasan	142
Gambar 5. 34 Prinsip Use & Activities	142
Gambar 5. 35 Penerapan Prinsip Sociability	143
Gambar 5. 36 Penerapan Prinsip Comfort & Image	143
Gambar 5. 37 Penerapan Prinsip Access & Linkage.....	144
Gambar 5. 38 Integrasi Kawasan Boemi Ruwa	144

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fungsi Art Cultural Center menurut Pfeifere (2022)	10
Tabel 2. 2 Macam Bentuk Auditorium	12
Tabel 2. 3 Tipe Format Stage Auditorium/Teater	13
Tabel 2. 4 Tipe Penataan Tempat Duduk Auditorium	14
Tabel 2. 5 Jenis dan Karakteristik Galeri Seni	15
Tabel 2. 6 Fasilitas Galeri Seni	16
Tabel 2. 7 Tipe Layout Galeri Seni	17
Tabel 2. 8 Kerajinan Tradisional Lampung	22
Tabel 2. 9 Kesimpulan analisis studi preseden King Abdullah II House Art and Culture	31
Tabel 2. 10 Prinsip pendekatan placemaking pada King Abdullah II House Art and Culture	32
Tabel 2. 11 Kesimpulan analisis studi preseden Changsha Meixihu International Culture and Arts Center	35
Tabel 2. 12 Prinsip pendekatan placemaking pada Changsha Meixihu International Culture and Arts Center	36
Tabel 2. 13 Kesimpulan analisis studi preseden Sejeong Art Center	40
Tabel 2. 14 Prinsip pendekatan placemaking pada Sejeong Art Center	41
Tabel 2. 15 Kesimpulan analisis studi preseden Taman Ismail Marzuki	45
Tabel 2. 16 Prinsip pendekatan placemaking pada Taman Ismail Marzuki	46
Tabel 2. 17 Analisis hasil studi preseden dan studi banding bangunan dengan fungsi pusat seni budaya	47
Tabel 2. 18 Analisis studi preseden dan studi banding bangunan dengan pendekatan placemaking	49
Tabel 4. 1 Tabel daftar kebudayaan Prov. Lampung yang tercatat resmi di Kemendikbud	57
Tabel 4. 2 Daftar Warisan Budaya Tak Benda Kebudayaan Per Provinsi Lampung, Kemendikbud: 64	58
Tabel 4. 3 Analisis Karakter Pertunjukan Seni Tari Lampung	60
Tabel 4. 4 Analisis Karakter Pertunjukan Seni Musik Lampung	61
Tabel 4. 5 Analisis Karakter Pertunjukan Seni Teater/Sastra Lampung	61

Tabel 4. 6 Analisis Kerajinan Tradisional Lampung.....	62
Tabel 4. 7 Jumlah dan Komposisi Penduduk Kota Bandar Lampung Tahun 2019-2021	66
Tabel 4. 8 Daftar sanggar Bandar Lampung yang tercatat resmi di Kemendikbud:	67
Tabel 4. 9 Analisis SWOT	72
Tabel 4. 10 Rangkuman Analisis Fisik Pada Tapak Perancangan.....	80
Tabel 4. 11 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fungsi Seni Budaya.....	83
Tabel 4. 12 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fungsi Edukasi.....	84
Tabel 4. 13 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fungsi Rekreasi dan Komersial	84
Tabel 4. 14 Analisis Pengguna Art Cultural Center	85
Tabel 4. 15 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Art Cultural Center	86
Tabel 4. 16 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Pengelola	87
Tabel 4. 17 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Servis dan Utilitas	87
Tabel 4. 18 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Penunjang	88
Tabel 4. 19 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi RTH	88
Tabel 4. 20 Dimensi alat musik tradisional dan masa kini.....	93
Tabel 4. 21 Besaran Ruang Grand Theater.....	95
Tabel 4. 22 Besaran Ruang Ampitheater (Public Space)	96
Tabel 4. 23 Besaran Ruang Galeri Seni	96
Tabel 4. 24 Besaran Ruang <i>Multifuntion Room</i>	97
Tabel 4. 25 Besaran Ruang Studio Seni.....	97
Tabel 4. 26 Besaran Ruang Learning and Creative Space	98
Tabel 4. 27 Besaran Ruang Fungsi Rekreasi dan Komersial	98
Tabel 4. 28 Besaran Ruang Fungsi Ruang Pengelola	99
Tabel 4. 29 Besaran Ruang Fungsi Servis.....	100
Tabel 4. 30 Besaran Ruang Fungsi Seni Penunjang.....	101
Tabel 4. 31 Besaran Ruang Fungsi Publik	101
Tabel 4. 32 Besaran Kebutuhan Parkir.....	102
Tabel 4. 33 Besaran Pengguna Parkir	103
Tabel 4. 34 Besaran Keseluruhan Fungsi Ruang	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang membentang dari Sabang hingga Merauke dengan keanekaragaman suku dan budaya yang menjadi aset penting bagi kebudayaan nasional (Rovelnedo, 2017). Potensi seni budaya ini merupakan aset penting yang tidak hanya memperkaya identitas bangsa, tetapi juga dapat menjadi pendorong pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata. Provinsi Lampung sebagai salah satu daerah di Indonesia, memiliki ragam seni dan budaya tradisional unik yang telah diakui secara nasional dengan total 64 warisan budaya tak benda yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2023.

Namun, meskipun potensi seni budaya Lampung cukup besar, partisipasi masyarakat dalam ekspresi seni budaya masih tergolong rendah. Data Statistik Kebudayaan per 31 Desember 2022 menunjukkan bahwa hanya terdapat 13 komunitas budaya yang tercatat secara resmi di Lampung, yang termasuk kategori rendah jika dibandingkan dengan daerah lain. Selain itu, partisipasi masyarakat sebagai pelaku atau pendukung pertunjukan seni hanya mencapai 1,61% dari penduduk usia 10 tahun ke atas (Badan Pusat Statistik, 2018). Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengembangkan dan menghidupkan kembali seni budaya di Lampung.

Bandar Lampung sebagai ibu kota provinsi memiliki peran strategis dalam mengembangkan seni dan budaya sebagai bagian dari pembangunan daerah. Kota ini merupakan pusat kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya yang memiliki potensi besar untuk menjadi pusat seni budaya yang mampu

menampilkan keberagaman seni budaya Lampung secara lebih luas dan menarik. Namun, kota ini belum mampu memaksimalkan potensi tersebut untuk menarik wisatawan secara optimal, terutama dalam menghadapi persaingan yang ketat pada era globalisasi di sektor perdagangan dan jasa yang terkait dengan kebudayaan dan pariwisata (RPJPD Bandar Lampung 2005-2025).

Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas gedung seni budaya yang ada di Bandar Lampung. Fasilitas gedung seni budaya yang ada saat ini, seperti Taman Budaya dan Dewan Kesenian Lampung, masih kurang memadai baik dari segi kapasitas, fungsi, maupun daya tarik bagi masyarakat luas. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan seni budaya, terutama dari kalangan muda yang membutuhkan ruang yang lebih dinamis dan interaktif (Sandi, D. K., 2025). Selain itu, keberadaan komunitas seni yang masih terbatas dan kurang terwadahi secara optimal memperparah tantangan dalam mengembangkan ekosistem seni budaya yang hidup dan berkelanjutan di Bandarlampung. Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan sebuah wadah baru yang tidak hanya menyediakan fasilitas yang representatif, tetapi juga mampu mengintegrasikan berbagai komunitas seni dan budaya secara aktif (Ahmad, H., 2025).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, perancangan *Art Cultural Center* diusulkan sebagai solusi strategis. *Art Cultural Center* hadir sebagai sebuah ruang publik multifungsi yang dirancang untuk menjadi wadah apresiasi seni budaya yang representatif dan terpadu yang mampu mengakomodasi berbagai komunitas seni dan budaya, serta mendorong partisipasi masyarakat secara lebih luas. Bangunan ini nantinya akan mewadahi kegiatan pelestarian dan pengembangan seni budaya yang tidak hanya menampung kegiatan seni tradisional Lampung, tetapi juga seni modern yang mampu menarik minat berbagai kalangan masyarakat, terutama generasi muda untuk berpartisipasi dalam aktivitas seni budaya. Sehingga butuh pendekatan desain yang menekankan keterlibatan masyarakat dalam proses perancangan dan pengelolaan ruang.

Pendekatan *placemaking* pada konsep perancangan *Art Cultural Center* dipilih untuk menghadirkan ruang publik yang hidup dan interaktif, mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam berbagai aktivitas seni dan budaya. Melalui *placemaking*, ruang seni budaya dapat menjadi tempat yang bermakna secara sosial dan kultural, memperkuat rasa memiliki komunitas, serta meningkatkan partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan seni dan budaya (Borru, T. 2016). Konsep ini juga mengintegrasikan fungsi sosial, ekonomi, dan budaya sehingga bangunan tidak sekadar sebagai tempat pertunjukan, tetapi juga sebagai pusat komunitas dan destinasi wisata baru yang menarik.

Art Cultural Center direncanakan akan dibangun di atas lahan reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Kecamatan Bumi Waras, yang memiliki potensi besar sebagai ruang publik pesisir dan menjadi daya tarik pariwisata di Bandar Lampung. Kawasan ini menawarkan keindahan alam pantai yang dapat diintegrasikan secara estetis dan fungsional ke dalam desain *Art Cultural Center*. Sebagai kota tepian air, Bandar Lampung memiliki peluang strategis untuk mengembangkan kawasan pesisir sebagai wajah depan kota yang hidup dan menarik. Namun, selama ini kawasan teluk yang seharusnya menjadi ikon kota justru berkembang menjadi area terbelakang dengan banyak pemukiman kumuh yang kurang tertata. Oleh karena itu, pengembangan *Art Cultural Center* di kawasan reklamasi ini diharapkan menjadi langkah penting dalam menghidupkan kembali kawasan pesisir tersebut dengan konsep *waterfrontcity* yang segar dan dinamis.

Konsep ruang terbuka yang terhubung langsung dengan laut ini sangat potensial untuk menarik minat masyarakat, khususnya kalangan muda. Dengan menggabungkan aspek alam, budaya, dan desain ruang publik, *Art Cultural Center* ini diharapkan tidak hanya menjadi pusat kreativitas dan pelestarian seni budaya, tetapi juga ikon baru yang mengangkat pariwisata dan ekonomi kreatif di Bandar Lampung secara berkelanjutan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bandarlampung sebagai pusat kegiatan perekonomian dan kebudayaan dengan keunikan keberagaman seni budaya belum mampu memaksimalkan potensi tersebut untuk menarik wisatawan secara optimal.
2. Pelaku seni budaya dan partisipasi masyarakat dalam ekspresi budaya Lampung masih rendah. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengembangkan dan menghidupkan kembali seni budaya di Lampung.
3. Fasilitas yang ada saat ini masih tergolong terbatas, kurang memadai untuk mendukung kegiatan seni budaya yang lebih luas, dan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan masyarakat dalam berkreasi dan berpartisipasi aktif dalam seni budaya secara optimal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja aspek yang perlu dipertimbangkan untuk mengakomodasi berbagai aktivitas seni budaya pada *Art Cultural Center*?
2. Bagaimana mengintegrasikan prinsip-prinsip *placemaking* ke dalam desain *Art Cultural Center*?
3. Bagaimana menyusun konsep rancangan *Art Cultural Center* dengan pendekatan *placemaking* yang sesuai dengan karakteristik dan potensi kawasan reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi aspek utama dan aspek pendukung lainnya yang dapat mengakomodasi berbagai aktivitas seni dan budaya dalam *Art Cultural Center*.
2. Mengintegrasikan prinsip-prinsip *placemaking* ke bangunan *Art Cultural Center*.
3. Menyusun konsep rancangan *Art Cultural Center* dengan pendekatan *placemaking* di kawasan reklamasi pantai gunung kunyit, Bandarlampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam menyumbang kemajuan pada pengembangan ilmu arsitektur dan perancangan ruang publik, khususnya dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip *placemaking* ke dalam desain *Art Cultural Center*.
2. Memberikan rekomendasi konsep desain yang dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam ekspresi budaya sekaligus meningkatkan kualitas lingkungan pesisir dan mendukung pengembangan pariwisata budaya di Bandar Lampung, khususnya di kawasan reklamasi Pantai Gunung Kunyit.

1.6 Batasan Penelitian

1.6.1 Batasan Substansial

Lingkup substansial berfokus pada lingkup ilmu arsitektur yang berkaitan dengan *Art Cultural Center* dan acuan yang terdapat dalam peraturan serta standar yang ada. Ilmu di luar arsitektur yang masih berkaitan dan mendukung pemecahan masalah masih akan dibahas dengan pertimbangan dan tanpa pembahasan yang mendalam.

1.6.2 Batasan Spasial

Konsep Perancangan *Art Cultural Center* dengan Pendekatan *Placemaking* di Kawasan Reklamasi Gunung Kunyit, Bandarlampung.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun dengan susunan yang sistematis guna mempermudah pemahaman, sebagai berikut:

I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Penelitian, Sistematika Laporan dan Kerangka Berpikir.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan yaitu, tinjauan *Art Cultural Center*, tinjauan pendekatan *placemaking*, dan studi preseden.

III. METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang pendekatan, metode, dan langkah-langkah yang diterapkan dalam pengumpulan informasi atau data relevan dengan penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data mencakup sumber data primer maupun sekunder dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif.

IV. ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis yang dilakukan terkait konsep perencanaan dan perancangan yang dilakukan dilengkapi dengan *output* dari analisis tersebut.

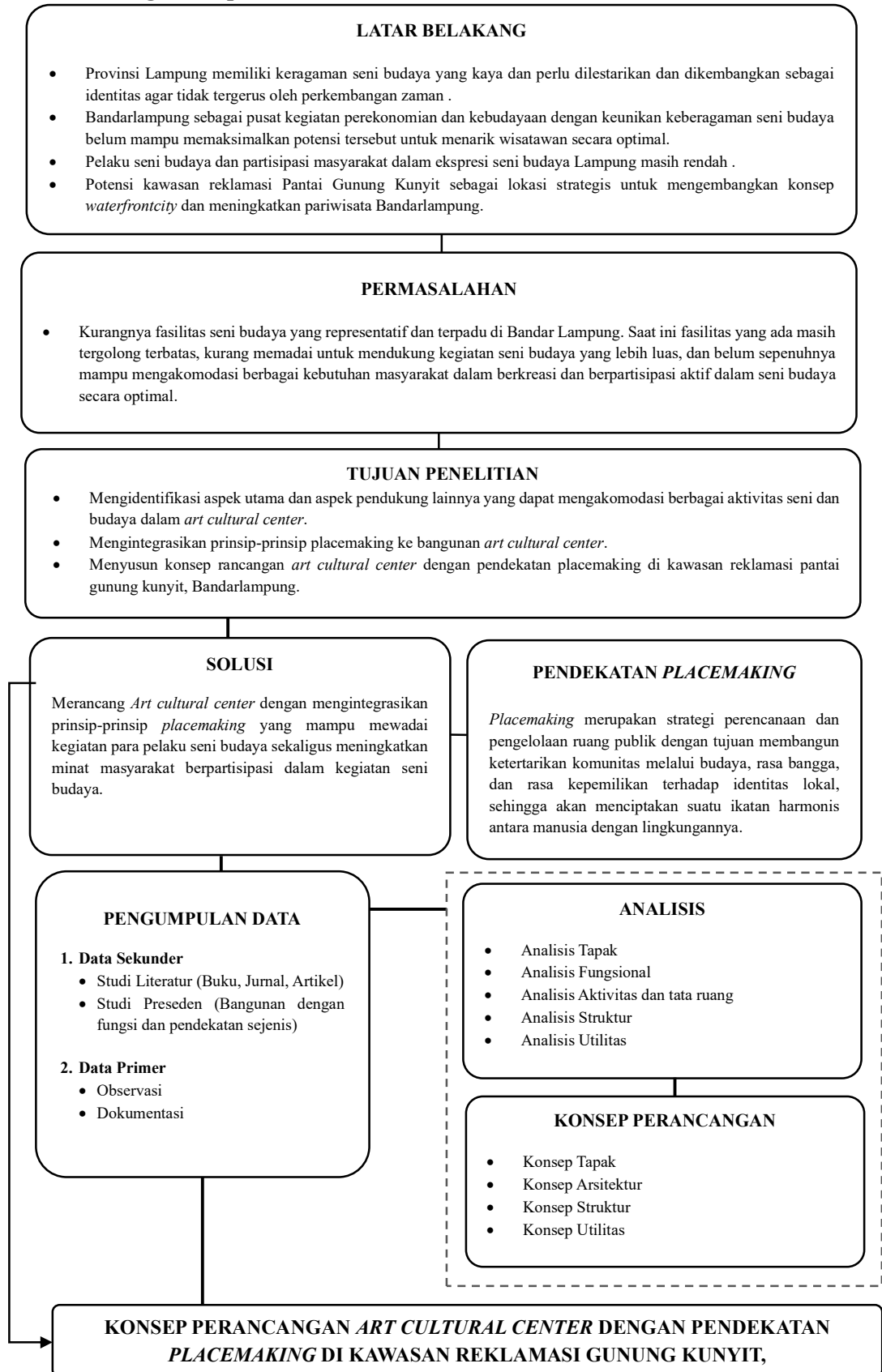
V. KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep atau gagasan rancangan yang dirumuskan setelah melalui tahap analisis serta ide penyelesaian yang berkaitan.

VI. PENUTUP

Bab ini merangkum kesimpulan dan saran yang diperoleh selama proses perancangan dari awal hingga akhir.

1.8 Kerangka Berpikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek

2.1.1 Pengertian *Art Cultural Center*

Art Cultural Center atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pusat seni dan kebudayaan berasal dari kata pusat, seni, dan kebudayaan:

2.1.1.1 Pengertian *Art*

Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia. Seni adalah salah satu bentuk ekspresi kreatif dari gagasan, konsep, atau pengalaman manusia yang diwujudkan dalam bentuk karya baik berupa visual, auditori, maupun performatif.

2.1.1.2 Pengertian *Culture*

Menurut Koentjoraningrat (1974: 80) Kebudayaan berasal dari kata budaya/buddayah yang berasal dari bahasa sansekerta yang berarti akal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia budaya berarti pikiran, akal budi, atau adat istiadat sehingga dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan aspek kehidupan manusia yang mencerminkan nilai-nilai, keyakinan, norma, tradisi, dan cara hidup masyarakat tertentu.

2.1.1.3 Pengertian *Center*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat merupakan tempat yang letaknya di bagian tengah. Pusat adalah pokok pangkal (berbagai urusan, hal, dan sebagainya), tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah sekitar (Poerdarminto, W.J.S.: 2003).

2.1.1.4 Pengertian *Art Cultural Center*

Berdasarkan kamus besar *Oxford Dictionary*, *Cultural Center* didefinisikan sebagai pusat kegiatan kebudayaan di suatu daerah, berupa bangunan atau tempat umum khusus memamerkan atau mempromosikan seni dan budaya, terutama dari daerah atau orang tertentu. Pusat seni dan budaya berperan sebagai wadah untuk menghimpun berbagai ekspresi kebudayaan dan kesenian seperti musik, tari, kerajinan tangan, serta adat dan budaya daerah setempat. Pusat seni dan budaya berfungsi sebagai tempat latihan, pertunjukan, pameran budaya, dan area wisata budaya yang berdampak positif bagi masyarakat melalui kegiatan kebudayaan (Rini Martdiani et al. 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Art Cultural Center* merupakan fasilitas yang memiliki fungsi sebagai wadah dalam melestarikan, menyebarkan, mengembangkan, dan mengekspresikan suatu seni dan kebudayaan yang ada di Lampung.

2.1.2 Tipologi *Art Cultural Center*

Art Cultural Center merupakan fasilitas utama dalam aktivitas seni dan budaya yang mencakup aktivitas yang bersifat edukatif, rekreatif, dan apresiatif. *Art Cultural Center* dikategorikan sebagai bangunan yang memiliki unsur pendidikan, pariwisata, dan komersial, sehingga fasilitas yang harus terdapat pada bangunan *Art Cultural Center* diklasifikasikan menjadi 3 jenis fungsi, antara lain:

1. *Support space* (ruang pendukung), merupakan ruang pendukung kegiatan utama (edukasi) dan sebagai pendukung kegiatan pertunjukan seperti: ruang kantor (pengelola bangunan), ruang *workshop*/ pelatihan seni, ruang ganti, perpustakaan, ruang kontrol pertunjukan, ruang peribadatan, lavatory.
2. *Performance space* (ruang pertunjukan), merupakan ruang yang memiliki fungsi sebagai ruang pertunjukan karya seni berupa karya seni 2 dimensi maupun 3 dimensi. Contoh ruang yang termasuk *performance space* ialah : auditorium (*indoor*) dan amphiteater (*outdoor*), ruang pameran/ ruang pajang seni.
3. *Communal space* (ruang komunal), merupakan ruang yang memiliki fungsi sebagai ruang berkumpul dan penghubung antar ruang dan menjadi titik

utama menuju ruang yang dituju, contohnya lobby, kafeteria, taman, *amphiteater*, dan area parkir kendaraan.

2.1.3 Fungsi *Art Cultural Center*

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 BAB 1 Pasal 4 tentang Pemajuan Kebudayaan segala upaya mengenai kebudayaan yang diterapkan pada perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa, memperkaya keberagaman budaya, meningkatkan kesejahteraan rakyat, dan melestarikan warisan budaya bangsa.

Menurut Pfeifere (2022) dalam artikel jurnal berjudul “*The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres*”, pusat budaya umumnya terbentuk melalui empat dimensi utama, yaitu seni budaya, pendidikan, rekreasi, dan interaksi sosial. Berdasarkan berbagai teori yang telah diteliti, dapat disimpulkan bahwa peran masing-masing komponen yang membentuk Pusat Budaya adalah sebagai berikut (Kerenhapukh, 2023).

Tabel 2. 1 Fungsi *Art Cultural Center* menurut Pfeifere (2022)

Dimensi	Fungsi
Seni/Budaya	1. Menyediakan akses untuk seni dan kebudayaan 2. memproduksi dan menyebarluaskan produk seni dan kebudayaan berupa pameran, penampilan, konser, dll. 3. Memberi kesempatan bagi komunitas untuk berpartisipasi 4. Menjaga dan melestarikan budaya lokal/tradisional 5. Mengumpulkan dan mendistribusikan informasi mengenai seni dan budaya
Edukasi	1. Menyediakan edukasi seni dan budaya/ edukasi informal 2. Menawarkan edukasi artistik pada anak-anak dan generasi muda 3. Menawarkan edukasi dan partisipasi dalam aktivitas seperti <i>workshop</i>, kelas, debat dan pembelajaran teori.
Rekreasi	1. Menyediakan akses atau tempat untuk rekreasi 2. Merencanakan acara hiburan
Sosial	1. Merangkul komunitas untuk berpartisipasi, bekerja, dan <i>volunteering</i>. 2. Mempromosikan kebudayaan dan seni kepada masyarakat melalui berbagai aktivitas.

Sumber: Pfeifere (2022)

2.1.4 Tinjauan Khusus Tipologi Bangunan

2.1.4.1 Tinjauan Auditorium/Teater Pertunjukan

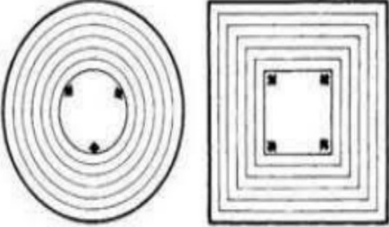
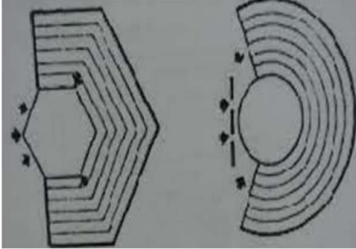
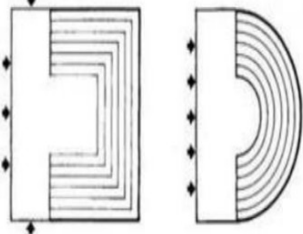
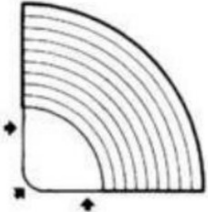
• Pengertian Auditorium

Berdasarkan KBBI dan Kamus Oxford, pengertian auditorium adalah sebuah ruang atau bangunan yang dirancang untuk menyelenggarakan kegiatan yang melibatkan banyak orang, seperti pertunjukan, konser, seminar, pertemuan, atau acara-acara besar lainnya yang dapat menampung banyak peserta.

- **Bentuk Auditorium**

Menurut Roderick Ham (1972, pp. 17-23), auditorium memiliki beberapa macam bentuk sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Macam Bentuk Auditorium

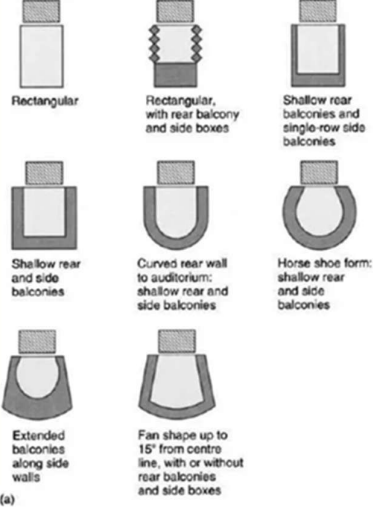
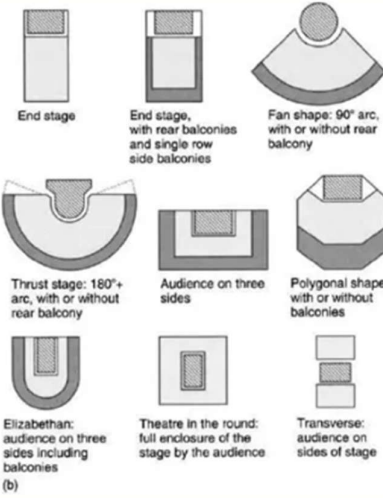
Bentuk Auditorium	Keterangan
Bentuk 3600 Encirclement  Gambar 2. 1 Bentuk 3600 Encirclement (Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972)	Bentuk panggung ini memiliki panggung yang berbatasan langsung dengan area audience dari segala sudut dan sisi. Pintu akses yang sejajar di bawah panggung merupakan pintu masuk. Konfigurasi panggung ini serupa dengan panggung pendopo dan bale.
Bentuk 2100 – 2200 Encirclement  Gambar 2. 2 Bentuk 2100 – 2200 Encirclement (Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972)	Bentuk panggung ini menyediakan area tempat duduk audiens yang posisinya mencakup 2/3 mengelilingi panggung
Bentuk 1800 Encirclement  Gambar 2. 3 Bentuk 1800 Encirclement (Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972)	Bentuk panggung ini banyak digemari pada abad romawi kuno atau biasa disebut thrust stages. Posisi duduk audience berada di depan panggung.
Bentuk 900 Encirclemen  Gambar 2. 4 Bentuk 900 Encirclemen (Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972)	Bentuk panggung ini meyerupai pola kipas, audience yang duduk dapat focus ke panggung dengan baik karena konfigurasi panggung ¼ lingkaran dan background screen diposisikan pada sudut sembilan puluh derajat.

Sumber: Theatre Planning, Roderick Ham, 1972

- **Format Stage Auditorium**

Menurut literature yang ada berjudul *Building for The Performing Arts1* bahwa ada beberapa jenis teater berdasarkan area pelayanannya. Untuk skala kota, yakni sejumlah 750-900 dengan proscenium format dan 500-1200 dengan *open stage format*.

Tabel 2. 3 Tipe Format Stage Auditorium/Teater

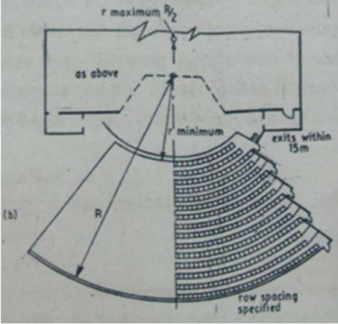
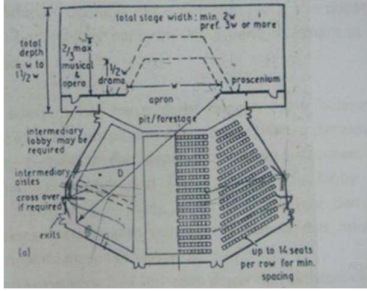
Tipe Format Stage	Keterangan
Proscenium Format  (a) Gambar 2. 5 Proscenium Format (Sumber: Buku <i>Building for The Performing Arts1</i>)	Panggung proscenium adalah panggung tradisional dengan bingkai proscenium yang menjadi batas visual antara pemain dan audiens, menciptakan “jendela” yang membingkai pertunjukan. Penonton berada di satu sisi, menghadap langsung ke panggung. Ciri-ciri: • Penonton melihat pertunjukan dari depan saja (satu sisi). • Area panggung biasanya lebih luas ke belakang untuk properti dan efek. • Memiliki ruang <i>back stage</i> yang memadai. • Panggung berbentuk persegi panjang dengan panggung depan (<i>forestage</i>) yang dapat diperluas
Open Stage Format  (b) Gambar 2. 6 Open Stage Format (Sumber: Buku <i>Building for The Performing Arts1</i>)	<i>Open stage format</i> memungkinkan penonton duduk mengelilingi panggung sebagian (biasanya tiga sisi) atau seluruhnya (<i>theatre-in-the-round</i>). Tidak ada bingkai proscenium yang membatasi secara visual antara performers dan audiens. Ciri-ciri: • Interaksi yang lebih dekat dan intim antara pemain dan penonton. • Penonton di tiga sisi atau bahkan keempat sisi panggung. • Panggung biasanya lebih menjorok ke area penonton (<i>extended stage</i>).

Sumber: Buku *Building for The Performing Arts1*

- **Penataan Tempat Duduk Auditorium**

Menurut Lawson (1981; hal. 142) hal yang perlu diperhatikan adalah estetika pengaturan tempat duduk, perawatan, pembersihan, jarak pandang, dan orientasi pada audio visual, kapasitas, dan lamanya evakuasi ketika terjadi bencana. Ada 2 sistem penataan tempat duduk yaitu:

Tabel 2. 4 Tipe Penataan Tempat Duduk Auditorium

Tipe Penataan Tempat Duduk	Keterangan
<i>Fan Shape Plan</i>  Gambar 2. 7 Fan Shape Plan (Sumber: <i>Conference, Convention, and Exhibition Facilities</i>, Fred Lawson, 1981)	Tipe berbentuk kipas ini memungkinkan kapasitas penonton yang optimal dan memberikan sudut pandang yang baik, sehingga meningkatkan kualitas visual, kenyamanan, dan akustik. Desain berbentuk kipas dasar dianggap lebih cocok untuk fungsi pertunjukan karena kemampuannya menampung jumlah penonton yang besar (Doelle, 1993).
<i>Hexagon Shape</i>  Gambar 2. 8 Hexagon Shape (Sumber: <i>Conference, Convention, and Exhibition Facilities</i>, Fred Lawson, 1981)	Tipe berbentuk heksagonal atau berenam sisi sering digunakan sebagai desain dasar untuk berbagai jenis bangunan, seperti teater serbaguna, pusat konvensi, dan gedung konser. Konfigurasi ruangan ini memiliki keunggulan dalam kualitas suara, dengan karakteristik akustik yang baik dan kemampuan untuk memantulkan gelombang suara secara optimal. Selain itu, tata letak tempat duduk di lantai dasar dan balkon dapat diatur secara fleksibel di dalam ruang.

Sumber: *Conference, Convention, and Exhibition Facilities*, Fred Lawson, 1981

2.1.4.2 Tinjauan Galeri Seni

- **Pengertian Galeri Seni**

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran.

- **Fungsi Galeri Seni**

Galeri berperan sebagai mediator komunikasi antara konsumen dan produsen seni dengan fungsi antara lain:

1. ruang mengumpulkan & memamerkan karya seni agar dikenal publik
2. ruang pelestarian karya seni (konservasi)
3. ruang meningkatkan apresiasi publik terhadap seni
4. ruang edukasi dan dialog antar seniman dan publik
5. ruang transaksi jual beli yang mendukung keberlanjutan hidup seni
6. ruang rekreasi publik

- **Jenis dan Karakteristik Galeri Seni**

Tabel 2. 5 Jenis dan Karakteristik Galeri Seni

Tipe	Keterangan
Berdasarkan Bentuk	
Galeri Seni Tradisional	Galeri yang aktivitas di dalamnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong panjang.
Galeri Seni Modern	Galeri dengan perencanaan fisik dan perencanaan ruang secara modern
Berdasarkan Sifat	
Galeri Seni Privat	Suatu galeri yang dimiliki oleh suatu individu perorangan atau sekelompok orang tanpa dapat dinikmati oleh orang lain.
Galeri Seni Publik	Suatu galeri seni milik pemerintah atau individu perorangan atau swasta yang terbuka untuk umum.
Berdasarkan Isi	
Galeri Seni untuk Seni Primitif	Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas dalam seni yang primitive
Galeri Seni untuk Seni Klasik	Galeri yang menyelenggarakan aktivitas dalam bidang seni klasik.
Galeri Seni untuk Seni Modern	Galeri yang menyelenggarakan aktivitas dalam bidang seni modern.
Galeri Seni untuk Seni Kontemporer	Galeri yang menyelenggarakan aktivitas di dalam seni yang mengikuti zaman.
Berdasarkan Jenis Pameran	
Pameran Tetap	Pameran yang diadakan terus-menerus/tak terbatas
Pameran Temporer	Pameran yang diselenggarakan sementara/batas waktu tertentu
Berdasarkan Tingkat Koleksi	
Galeri Seni Lokal	Galeri dengan koleksi objek-objek dari lingkungan setempat
Galeri Seni Region	Galeri dengan koleksi objek-objek dari tingkat daerah/provinsi/region I
Galeri Seni Internasional	Galeri dengan koleksi objek-objek dari beberapa negara

Sumber: Neufert, 2002

- **Fasilitas Galeri Seni**

Galeri Seni memiliki beberapa fasilitas utama untuk mewadahi kegiatan di dalamnya, antara lain:

Tabel 2. 6 Fasilitas Galeri Seni

Fasilitas Utama	Keterangan
<i>An Introduction Space</i>	Ruang untuk memperkenalkan tujuan dan fasilitas galeri seni
<i>Main Gallery Display</i>	Area Pameran Utama: tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
<i>Temporary Display Area</i>	Area pameran berskala guna memamerkan karya seni berjangka waktu singkat

Sumber: Neufert, 2002

- **Tata Cara Display Galeri Seni**

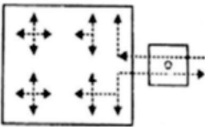
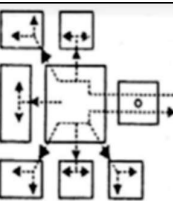
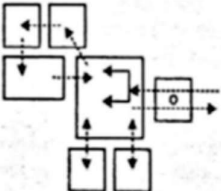
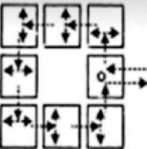
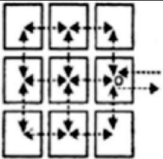
Menurut Patricia Tutt dan David Adler (*The Architectural Press, 1979*), terdapat tiga jenis penataan atau tampilan benda koleksi, yaitu:

1. *In show case*: Untuk benda koleksi dengan dimensi kecil, diperlukan wadah display berupa kotak tembus pandang yang umumnya terbuat dari kaca. Kotak ini tidak hanya berfungsi melindungi koleksi, tetapi juga dapat memperjelas atau memperkuat tema atau makna yang dihadirkan oleh benda koleksi tersebut.
2. *Free standing on the floor or plinth or supports*: Benda koleksi dengan ukuran besar memerlukan panggung atau penambahan ketinggian lantai sebagai pembatas area display. Contohnya meliputi patung dan instalasi seni yang berdiri bebas.
3. *On wall or panels*: Benda yang akan dipamerkan berupa karya seni dua dimensi biasanya dipasang pada dinding ruangan atau panel pembatas ruang. Contoh yang umum adalah karya lukisan dan fotografi.

Pengelolaan tampilan benda koleksi ini dirancang sedemikian rupa agar penyajian karya dapat tersampaikan secara optimal dan bermakna.

• Tipe Layout Galeri Seni

Tabel 2. 7 Tipe Layout Galeri Seni

No	Layout Ruang	Keterangan
1.	 Open plan For large autonomous exhibits (o = orientation area) Sumber: Lawson, 2000	• Pola ruang terbuka yang minim sekat atau pembatas. • Memudahkan tata letak karya seni yang fleksibel dan mudah diubah-ubah. • Sirkulasi pengunjung bersifat bebas, memungkinkan mereka memilih jalur sendiri dalam mengamati karya. • Cocok untuk galeri dengan berbagai jenis karya, baik dua dimensi maupun tiga dimensi.
2.	 Core with satellite galleries Core attractions with thematic satellite displays Sumber: Lawson, 2000	• Tata letak berpusat pada ruang inti (core) yang memuat karya utama, sedangkan ruang di sekitarnya (satellites) digunakan untuk karya pendukung atau tema terkait. • Memberikan titik fokus utama sekaligus ruang eksplorasi di sekitar inti galeri.
3.	 Combinations Dictated by the type of displays and building Sumber: Lawson, 2000	• Gabungan berbagai pola layout seperti linear, <i>open plan</i>, dan <i>core-and-satellites</i> untuk menyesuaikan kebutuhan pameran dan dinamika ruang. • Memberikan fleksibilitas dan menyeimbangkan alur cerita sekaligus interaksi pengunjung.
4.	 Linear progression Sequential arrangement of display areas in set route Sumber: Lawson, 2000	• Galeri direncanakan dengan jalur tunggal atau berurutan yang jelas, seperti lorong panjang. • Pengunjung diarahkan mengikuti jalur tertentu demi menikmati karya secara bertahap dengan narasi atau tema yang tersusun. • Cocok untuk pameran dengan alur cerita atau kronologi karya.
5.	 Labyrinth Free circulation between thematic display areas Sumber: Lawson, 2000	• Layout yang menyusun ruang pameran seperti labirin, dengan jalur sirkulasi yang berkelok dan berliku-liku, mengajak pengunjung untuk menjelajahi ruang dan karya secara eksploratif dengan kontrol lebih terhadap arus publik.

Sumber: Lawson, 2000

2.1.5 Masyarakat Suku Lampung

Komposisi masyarakat Lampung tercipta dari berbagai macam suku bangsa dan budaya sebagai akibat intensifnya proses migrasi penduduk pada masa kolonisasi masa penjajahan Belanda khususnya penduduk asal Pulau Jawa. Perpindahan penduduk juga terus berlangsung melalui program transmigrasi pasca-kemerdekaan serta perpindahan secara mandiri dan spontan

Secara umum, masyarakat Lampung terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu penduduk asli Lampung dan penduduk pendatang. Penduduk asli, khususnya sub-suku Lampung Peminggir, umumnya bermukim di wilayah pesisir, seperti Kecamatan Penengahan, Kalianda, Katibung, Padang Cermin, dan Kedondong. Sementara itu, sub-suku Lampung lainnya tersebar di seluruh kecamatan di Kabupaten Lampung Selatan.

Dengan penduduk yang beraneka ragam suku bangsa seperti tersebut di atas, sudah tentu seni budaya di daerah ini beragam pula adanya. Aktivitas seni budaya tersebut umumnya muncul pada waktu perayaan hari-hari besar nasional, perayaan hari-hari besar agama, perayaan perkawinan, sunatan, penyaabutan tamu-tamu, dan sebagainya. (P. Wajong, 1978, dalam Buku Geografi Budaya Daerah Lampung).

2.1.6 Ragam Budaya Lampung

Dalam buku *Budaya Lampung dan Penyelesaian Konflik Sosial Keagamaan* (2007), suku Lampung digambarkan sebagai kelompok etnis pribumi yang selama berabad-abad telah mengembangkan sistem kehidupan sosial yang khas ditandai oleh warisan tradisi adat dan budaya lokalnya yang unik dan menarik. Ciri khas budaya Lampung terutama tercermin dalam wujud bahasa dan aksara yang diwariskan dari generasi ke generasi sejak adanya suku ini, yang memperlihatkan kekhasan tersendiri dalam identitas budaya mereka.

Kebudayaan Lampung mencakup tiga elemen pokok. Pertama, sebagai kebudayaan tercermin sebagai ide, gagasan, nilai, norma, dan peraturan. Kedua, kebudayaan yang terwujud melalui rangkaian perilaku dan pola aktivitas yang aktif, yang terealisasi dalam interaksi sosial. Ketiga, kebudayaan sebagai hasil karya kreativitas manusia, baik dalam bentuk fisik maupun non-material. Klasifikasi ini sesuai dengan pendekatan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat (1987: 5).

Kebudayaan masyarakat Lampung dijelaskan melalui aspek bahasa, seni budaya, serta budaya keagamaan.

Penafsiran yang beragam terhadap unsur kebudayaan, seperti sistem sosial, sistem kekerabatan, dan sistem perkawinan, menjadi pemicu keanekaragaman budaya ini. Dalam masyarakat adat Lampung, penduduk asli terbagi menjadi dua jurai, yaitu Pepadun dan Saibatin. Kedua kelompok masyarakat tersebut berkembang di atas landasan budaya yang sama, meliputi bahasa, aksara, dan filosofi pandangan hidup, namun ada perbedaan praktik budaya yang dipengaruhi oleh kebiasaan lokal di sekitarnya. Kedua jurai ini menjadi inti dalam pengenalan seni budaya Lampung, mencakup pakaian adat, seni musik dan tari, makanan khas, rumah adat, senjata tradisional, serta bahasa.

Masyarakat Lampung jurai Pepadun sebagian besar menetap di sepanjang aliran sungai yang mengalir ke Laut Jawa, khususnya di daerah pedalaman. Keunikan masyarakat adat Pepadun tercermin melalui adanya ritual dalam penetapan gelar adat melalui upacara Cakak Pepadun. Pepadun sendiri merupakan singgasana yang dipakai dalam setiap prosesi pemberian gelar adat. Dalam sistem kepemimpinan adat, otoritas awalnya diwariskan oleh keturunan pendiri desa, namun kini dapat diraih oleh siapa saja yang memenuhi syarat pengesahan dan pengakuan yang telah ditetapkan oleh para pemimpin adat untuk mengikuti proses Cakak Pepadun.

Masyarakat Lampung jurai Saibatin, yang juga dikenal sebagai Lampung Pesisir, umumnya menetap di wilayah pesisir pantai. Dalam hal kepemimpinan, proses penobatan pemimpin adat pada masyarakat Saibatin berbeda dengan yang berlaku pada masyarakat adat Pepadun. Pada masyarakat Lampung beradat Saibatin, pengangkatan pemimpin adat didasarkan pada hak waris yang diwariskan secara turun-temurun. Dengan demikian, kepemimpinan adat dijalankan secara hierarkis dalam lingkup keturunan bangsawan.

Masyarakat Lampung mewarisi nilai-nilai perilaku dan pandangan hidup yang dikenal dengan istilah Pi-il Pesenggiri. Prinsip-prinsip yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari ini mencerminkan ciri khas keaslian identitas masyarakat

Lampung, yang dirangkum dalam lima konsep utama sebagaimana tercantum dalam kitab hukum adat Kuntara Raja Niti, yakni :

1. *Pi'il Pesenggikhi*, mencerminkan aspek yang berkaitan dengan harga diri, perilaku, serta sikap yang bertujuan menjaga dan mempertahankan nama baik serta martabat, baik secara individu maupun kelompok, sekalipun harus berkorban, termasuk nyawanya, demi mempertahankan nilai pi'il pesenggikhi tersebut.
2. *Sakai Sambayan*, mencerminkan aspek materi nilai-nilai gotong royong, saling tolong-menolong, bahu-membahu, serta saling memberi dalam memenuhi kebutuhan pihak lain dan aspek non-materi mencakup dukungan moral, seperti kontribusi pemikiran dan bentuk bantuan non-materi lainnya.
3. *Nemui Nyimah*, mencerminkan sikap bermurah hati dan bersikap ramah terhadap semua individu, baik sesama anggota komunitas masyarakatnya maupun masyarakat luar yang berinteraksi dengan mereka. Sikap ini tercermin dalam tutur kata yang penuh kebaikan, serta perilaku sopan santun dan keramahan khususnya kepada tamu yang berkunjung.
4. *Nengah Nyapur*, merupakan prinsip tata pergaulan dalam masyarakat Lampung yang menekankan sikap terbuka dalam berinteraksi dengan komunitas luas serta mengedepankan sikap yang positif. Konsep ini bertujuan mendorong kemajuan masyarakat seiring dengan dinamika perkembangan zaman..
5. *Bejuluk Beadek*, merupakan suatu tradisi yang berakar pada prinsip *Titie Gemetti*, yang diwariskan secara turun-temurun sejak zaman dahulu. Ketentuan pokok dalam *Titie Gemetti* mengharuskan setiap individu, selain memiliki nama yang diberikan oleh orang tua, juga menerima gelar dari anggota kelompoknya sebagai bentuk pengenalan atau panggilan khusus. Untuk mereka yang belum berkeluarga, gelar tersebut disebut *Juluk* (*bejuluk*), sedangkan setelah menikah, gelar tersebut berubah menjadi *Adek* (*beadek*) yang diberikan melalui rangkaian upacara adat pernikahan Lampung.

2.1.7 Ragam Kesenian Lampung

Dalam buku *Budaya Lampung & Penyelesaian Konflik Sosial Keagamaan*, Seni budaya Lampung yang kini masih eksis dalam kehidupan masyarakat etnis Lampung terdiri dari beberapa jenis seni berikut.

2.1.7.1 Seni Pertunjukan Lampung

Seni pertunjukan Lampung terdiri dari tarian-tarian, musik, dan sastra. Seni pertunjukan lampung memiliki keunikan yang cukup kuat karena memiliki nuansa “maskulin”, gagah, kuat dan keras dalam hal garapan musik-tari (Riyan Hidayatullah, 2017: 33).

- **Seni Tari:**

Tari-tarian klasik tradisional Lampung biasanya dipentaskan dalam berbagai upacara adat seperti perkawinan, penyambutan tamu, dan pelantikan gelar (cakak Pepadun). Tarian ini diiringi oleh alat musik tradisional seperti Kelintang Lampung, Talo, dan rebana, serta dilengkapi dengan pakaian upacara yang mengandung nilai seni dekorasi dan kerajinan daerah seperti tari cangget, tari bedana, tari melinting, tari halimbang, tari tuppung, dan lainnya.

Selain tarian klasik tradisional, terdapat pula tarian kontemporer yang sebagian besar berakar pada pola tarian tradisional, namun menampilkan kebebasan lebih dalam gerak dan irama, seperti Tari Sembah, Tari Manjau, Tari Sebambangan, dan Tari Sorai Serumpun. Penggunaan seni tari tradisional semakin berkurang, dan penampilannya dalam momen-momen bernuansa adat semakin langka, kecuali di kalangan masyarakat Lampung Pepadun. Seni tari yang secara intensif ditampilkan dalam acara pernikahan dan seremoni formal umumnya adalah tarian dengan nuansa modern, hasil kreasi baru yang memadukan unsur-unsur tari tradisional Lampung dengan tarian tradisional etnis lain yang ada di Lampung.

- **Seni Musik**

Seni musik tradisional Lampung masih lestari terutama di wilayah pedesaan dengan komunitas yang homogen. Ragam seni musik Lampung meliputi seni tabuh seperti rebana dan tala, seni petik seperti gitar dan gambus, serta seni tiup seperti seruling dan serdam. Contohnya, musik rebana, pada masyarakat Saibatin khususnya masyarakat adat pesisir Krui digunakan untuk mengiringi pembacaan

kitab Barzanji atau Bedikir (berdzikir) dalam berbagai acara seperti pernikahan, khitanan, dan aqiqah menyambut kelahiran bayi. Di masyarakat Pepadun, rebana dan tala (gulintang) kerap digunakan untuk mengiringi arak-arakan pengantin. Sementara itu, musik gambus lainnya seperti seruling dan serdam digunakan oleh masyarakat Saibatin khususnya Kota Agung, Tenggamus, dan Way Lima Kedondong. Pada kedua kelompok masyarakat ini, masih banyak ditemukan anak-anak, remaja, maupun orang tua yang mahir memainkan alat musik ini, baik secara individual (solo) maupun dalam kelompok (ensemble), untuk mengiringi lagu-lagu etnis Lampung.

- Seni Sastra

Lampung juga memiliki beragam jenis sastra dalam bentuk syair, pepatah, pantun, dan lainnya. Bentuk tradisi lisan Lampung beragam terdiri dari wawacan, talibun, saganing, sagata, memmang, tatudin, adi-adi (pantun), hahiwang, sasikun, dan bubandung. Bentuk-bentuk kesastraan tersebut diantaranya menjadi sumber pentas drama ataupun dalam rangkaian acara upacara adat Lampung. Sastra lisan Lampung, khususnya yang berupa pantun, masih secara aktif digunakan dalam prosesi pernikahan, terutama pada tahap pemberian gelar yang menjadi bagian penting dalam pelaksanaan adat. Dalam konteks ini, upacara tersebut dikenal sebagai butetah dalam tradisi adat Pesisir, serta pepancokh dalam adat Pepadun.

2.1.7.2 Seni Hiasan dan Kerajinan Tangan Lampung

Menurut buku Album Seni Budaya Lampung, Lampung memiliki karya seni dekoratif yang meliputi benda-benda kerajinan seperti tenunan dan sulaman. Hasil kerajinan tangan Lampung yang tercatat secara resmi di nasional dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

Tabel 2. 8 Kerajinan Tradisional Lampung

Kerajinan Tradisional Lampung		
Tenun	Sulam	Tuping
Proses pembuatan kain dasar dengan teknik anyaman benang. Contoh: Tenun ikat inuh	Kain tenun khas Lampung yang dihias sulaman benang emas/perak sebagai motif khas dan bernilai seni tinggi. Contoh: sulam usus dan tapis rajo tunggal	Topeng kayu tradisional Lampung dengan beragam ekspresi dan karakter tokoh yang digunakan dalam pertunjukan tari-tarian dan ritual adat
 <i>sumber:travel.okezone.com</i>	 <i>sumber:antaranews.com</i>	 <i>sumber:hanuang.com</i>

2.2 Tinjauan Pendekatan

2.2.1 Sejarah *Placemaking*

Konsep *placemaking* mulai muncul pada tahun 1964 ketika Jane Jacobs dan William H. Whyte memperkenalkan ide inovatif mengenai pengalaman masyarakat Amerika dalam merancang lingkungan perkotaan. Mereka menekankan pentingnya desain kota yang mengutamakan kenyamanan berjalan kaki dalam ruang publik yang ramah dan lingkungan yang hidup. Ide ini kemudian diadopsi oleh *Project for Public Space* (PPS), yang didirikan pada tahun 1975, sebagai metode perancangan ruang publik berbasis prinsip *placemaking*. Metode ini menekankan bagaimana suatu kota dapat berkembang dan hidup melalui aktivitas komunitas yang dikelola dengan baik. Bersama ratusan aktivis komunitas dan pejabat sipil yang berdedikasi, PPS meyakini bahwa ruang publik yang berkualitas lahir dari desain yang mengedepankan komunitas sebagai pusat dari gerakan penciptaan tempat atau *placemaking*.

Pembentukan *placemaking* pada dasarnya dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, *placemaking* muncul sebagai respons terhadap kebutuhan dasar manusia, yang diidentifikasi oleh A. Maslow melalui lima tingkatan kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan atau kenyamanan, kebutuhan sosial, penghargaan diri (self-esteem), dan puncaknya adalah aktualisasi diri (Saptorini, 2021). Dengan demikian, komunitas manusia memegang peranan penting dalam proses terciptanya *placemaking*. Sejalan dengan pandangan Philip D. Plowright dalam bukunya *Making Architecture Through Being Human*, arsitektur dipahami sebagai praktik merancang lingkungan manusia dengan mengatur bentuk dan ruang guna mendukung aktivitas penghuninya.

Di sisi lain, aktivitas tersebut juga dapat terwujud karena adanya rangsangan tertentu yang mendorong manusia untuk berinteraksi dan beraktivitas. Inilah motivasi kedua, yaitu kondisi atau pengaturan ruang yang memicu manusia untuk memanfaatkannya. Kondisi ini berfungsi sebagai stimulan yang mengaktifkan manusia dalam menjalin hubungan sosial. Interaksi dan hubungan tersebut pada akhirnya membentuk identitas tempat yang kaya makna dan nilai bagi komunitasnya.

2.2.1 Pengertian *Placemaking*

Placemaking merupakan suatu pendekatan perencanaan dan pengelolaan ruang publik yang berfokus untuk menumbuhkan minat masyarakat terhadap kebudayaan, meningkatkan rasa bangga serta membangun rasa memiliki terhadap identitas daerahnya. Pendekatan ini menciptakan ikatan yang erat antara individu dengan lingkungannya (Razali et al., 2017). Melalui *placemaking*, ruang publik dirancang menjadi area yang mendukung dan mengundang untuk interaksi sosial antar individu satu sama lain maupun dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mampu memberikan makna yang mendalam bagi lingkungan tersebut.

Placemaking, menurut *Public for People Space*, adalah sebuah konsep yang digunakan untuk menciptakan sebuah tempat yang mengintegrasikan berbagai aspek, seperti interaksi sosial (*sociability*), penggunaan dan aktivitas (*uses & activities*), akses dan keterhubungan (*access & linkage*), serta kenyamanan dan citra (*comfort & image*). Konsep ini menekankan keselarasan antara pengguna dan tempat tersebut. Fokus *placemaking* terletak pada proses pengintegrasian kebutuhan, aspirasi, keinginan, serta visi pengguna dengan rancangan tempat atau bangunan yang akan dibangun (Efi Vania Br Pelawi, 2023).

2.2.2 Prinsip-prinsip *Placemaking*

Placemaking selalu menekankan pentingnya terciptanya hubungan yang erat antara suatu tempat dengan para penggunanya. Tempat yang dirancang berdasarkan konsep *placemaking* tidak sekadar menjadi ruang fisik semata, melainkan juga mengandung makna yang mendalam. Makna tersebut terbentuk ketika pengguna memahami dan menyadari peran mereka di dalam tempat tersebut serta aktivitas yang mereka lakukan di sana. Selain itu, konsep *placemaking* berupaya mengaktualisasikan peran pengguna dengan menumbuhkan rasa kepedulian dan keinginan untuk menikmati serta merawat tempat tersebut.

Placemaking memiliki beberapa prinsip-prinsip yang dicetuskan oleh *Project for Public Spaces* yaitu *sociability*, *uses and activities*, *comfort and image*, *access and linkages*. Prinsip-prinsip inilah yang membantu terbentuknya “*a great place*” atau tempat yang baik.



Gambar 2. 9 Konsep *Placemaking* (*Project for Public Spaces*, 2016)
(Sumber: www.pps.org)

2.2.2.1 Sociability

Sociability adalah salah satu prinsip utama dalam *placemaking* yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan sosial yang ramah dan mengundang interaksi antar pengunjung. Tempat yang baik bukan hanya sekadar ruang fisik, tetapi juga menjadi lingkungan di mana orang merasa nyaman untuk berkumpul, berkomunikasi, dan berkunjung secara berulang kali. Tempat tersebut merupakan lingkungan yang ramah sosial, di mana orang ingin berkumpul dan berkunjung berulang kali.

2.2.2.2 Uses And Activities

Uses and Activities menekankan pentingnya keberagaman fungsi dan aktivitas yang dapat dilakukan di sebuah tempat agar mampu menarik pengunjung dan mendorong partisipasi aktif mereka. Tempat yang baik bukan hanya sekadar ruang kosong, tetapi harus menyediakan berbagai pilihan kegiatan yang relevan dan menarik bagi berbagai kelompok masyarakat. Tempat tersebut menarik orang untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan.

2.2.2.3 Comfort And Image

Comfort and Image menekankan pentingnya menciptakan ruang yang nyaman dan memberikan kesan positif bagi pengunjung. Tempat yang baik harus mampu menghadirkan suasana yang menyenangkan, aman, dan bersih, sehingga pengunjung merasa betah dan ingin kembali lagi. Tempat tersebut nyaman dan memberikan kesan yang baik.

2.2.2.4 Access and Linkages

Access and Linkages menekankan pentingnya kemudahan akses dan keterhubungan sebuah tempat dengan lingkungan sekitarnya. Tempat yang baik harus mudah dijangkau oleh berbagai kalangan pengunjung dan terintegrasi dengan jaringan transportasi serta ruang publik di sekitarnya. Tempat tersebut mudah diakses dan terhubung dengan baik ke tempat-tempat penting lainnya di sekitar.

2.3 Tinjauan Lokasi Perancangan

2.3.1 Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit

Kawasan reklamasi Pantai Gunung Kunyit terletak di Teluk Lampung, Kecamatan Bumi waras. Dalam RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Bandarlampung 2021-2041, Kecamatan Bumi Waras dikategorikan sebagai WP (Wilayah Pembangunan) III dengan salah satu fungsinya yaitu pusat perdagangan jasa skala kota dan pariwisata. Dengan status kawasan reklamasi yang memiliki ruang terbuka pesisir, Pantai Gunung Kunyit sangat cocok untuk dikembangkan menjadi *Art Cultural Center* yang mengintegrasikan seni, budaya, dan pariwisata dalam satu kawasan. Pusat seni budaya ini dapat menjadi ikon baru yang menghidupkan kembali kawasan pesisir yang selama ini kurang tertata, sekaligus mendukung pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata berbasis budaya sesuai dengan fungsi WP III dalam RTRW.

2.3.2 Potensi Pariwisata dengan Konsep *WaterfrontCity*

Waterfront merupakan penerapan konsep pemanfaatan tepian air baik itu laut, sungai, kanal, maupun danau sebagai ruang publik yang berfungsi sebagai “halaman depan” suatu lingkungan. Dalam konsep ini, tepian air tidak lagi dipandang sebagai “halaman belakang” yang hanya menjadi tempat pembuangan limbah atau area terabaikan, melainkan sebagai wajah kota atau bagian integral dari lingkungan yang harus dijaga, dirawat, dan dikembangkan secara berkelanjutan.

Menurut Wrenn (1983), *waterfrontcity* mengacu pada lingkungan perkotaan yang terletak di tepi atau dekat wilayah perairan, seperti area pelabuhan besar di kota-kota metropolitan. Dengan demikian, sebuah kota dapat dikategorikan sebagai *waterfrontcity* jika berada di tepi laut atau pantai, di sepanjang sungai atau kanal, maupun di sekitar danau.

Kawasan reklamasi pantai gunung kunyit di Kecamatan Bumi Waras memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai kawasan *waterfrontcity*. Pertumbuhan pesat di kawasan ini sudah terlihat dari keberadaan berbagai fasilitas infrastruktur pendukung, mulai dari berbagai akomodasi hingga pusat belanja, yang semakin melengkapi fungsi kawasan sebagai destinasi urban yang menarik.

Selain itu, Pantai Gunung Kunyit juga menawarkan potensi pariwisata yang sangat menjanjikan. Dengan keindahan alam dan akses yang semakin mudah, kawasan ini dapat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan domestik maupun lokal. Pengembangan kawasan ini sebagai *waterfrontcity* tidak hanya akan meningkatkan nilai ekonomi dan sosial, tetapi juga memperkuat identitas Teluk Betung sebagai destinasi wisata dan pusat aktivitas perkotaan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.

2.4 Studi Preseden *Art Cultural Center* dengan Pendekatan *Placemaking*

2.4.1 King Abdullah II *House of Art & Culture*



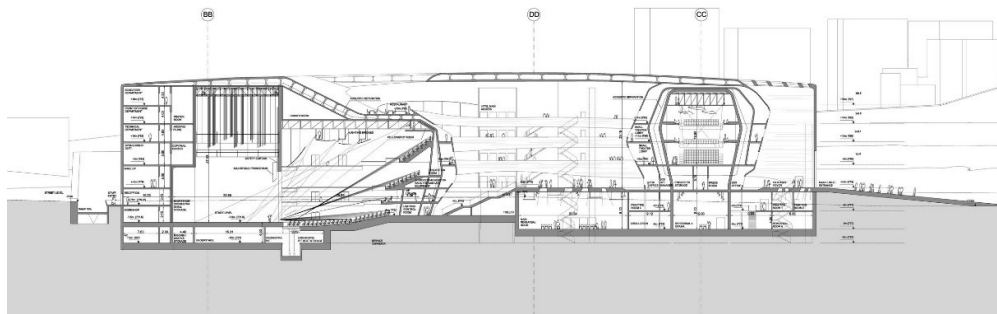
Gambar 2. 10 King Abdullah II *House of Art and Culture*
(Sumber: www.zaha-hadid.com)

Lokasi: Amman, Jordan

Arsitek: Zaha Hadid Architects

Luas: 3,2 Ha

Tahun: 2008



Gambar 2. 11 Potongan Bangunan King Abdullah II *House of Culture & Art*
(sumber: www.zaha-hadid.com)

King Abdullah II *House of Art & Culture* merupakan pusat seni pertunjukan dan budaya yang mencakup *grand theater* berkapasitas 1.600 kursi, *small theater* berkapasitas 400 kursi, *learning center*, ruang latihan, dan galeri seni.

Intergrasi Ruang Publik Luar dan Dalam

King Abdullah II *House Art and Culture* menghubungkan ruang publik di luar dan di dalam bangunan dengan sangat baik. Dari luar, massa bangunan terlihat sangat sederhana, seperti blok batu yang kontras dengan ekspresi pahatan menciptakan hubungan visual interior dan eksterior yang baik. Desainnya terinspirasi dari proses erosi, yang terlihat pada ruang foyer multi-level di dalam gedung. Karena ruang ini “terpotong” seperti erosi, cahaya alami masuk dengan baik dan membuat bagian dalam bangunan terlihat jelas dari luar.



Gambar 2. 12 Hubungan Visual Interior Dan Eksterior
Sumber: www.zaha-hadid.com

Plaza publik di luar menyatu dengan lantai interior foyer secara kontur (berundak), mengaburkan batas antara luar dan dalam menghadirkan kesan “mengundang masuk”. Sirkulasi dari luar ke dalam tidak hanya fungsional, tapi

juga menjadi pengalaman spasial yang memperkuat *sense of place* bagi setiap jenis event. Desain fluid dan integratif ini membuat pengunjung tidak hanya menjadi penonton pasif, tapi turut berpartisipasi dalam dinamika ruang dan aktivitas seni yang berlangsung.

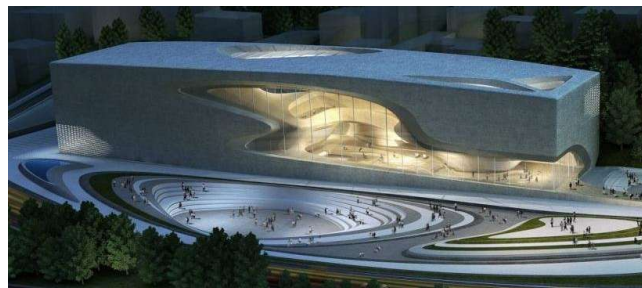
Sirkulasi Mengalir

Sirkulasi pengunjung yang lancar dan ruang yang saling terhubung tanpa sekat kaku; void-void besar dan balkon-balkon tanpa penyekat penuh membuat pengunjung dapat melihat aktivitas di berbagai level dan area berbeda, mendukung interaksi sosial dan fleksibilitas ruang. Sirkulasi dirancang seolah sebagai “aliran air” yang secara alami menata jalur pengunjung dari plaza luar ke foyer utama, Ruang foyer publik multi-level, yang mengalir sebagai poros utama ruang, selanjutnya ke teater besar, teater kecil, galeri, serta fasilitas pendukung lainnya. Ruang foyer publik multi-level berfungsi sebagai penghubung antara ruang-ruang utama dan menjadi ruang transisi, tempat berkumpul, dan jalur sirkulasi utama pengunjung



Gambar 2. 13 Gambar Sirkulasi Ruang Dalam King Abdullah II House Art and Culture
Sumber: www.zaha-hadid.com

Manipulasi Topografi pada Desain Lanskap



Gambar 2. 14 Manipulasi Topografi Pada Lanskap
(sumber: www.zaha-hadid.com)

Desain lansekap di sekitar bangunan juga yang menarik. Ada manipulasi topografi permukaan tanah yang menciptakan kesan komunikatif. Pengaturan bentuk permukaan tanah yang dibuat secara sengaja menciptakan variasi ketinggian dan kemiringan di area publik untuk mengatur area publik yang luas dan memudahkan orang untuk menemukan arah serta melihat keseluruhan ruang, terutama saat banyak orang berkumpul. Dengan membuat permukaan tanah bertingkat-tingkat, ruang publik jadi lebih menarik karena orang bisa menikmati dan berpartisipasi dari berbagai tingkatan yang berbeda.

Hubungan dan Kedekatan Ruang

Pengaturan ruang memungkinkan seniman, pengunjung, dan penyelenggara event berbaur secara alami, misal dalam sebuah *workshop* publik, atau ketika pameran seni berlangsung berdampingan dengan aktivitas komunitas di area yang sama. Ruang edukasi, ruang latihan, dan ruang pendukung artis ditempatkan di sisi yang berdekatan dengan foyer dan teater, memungkinkan para seniman dan staf bergerak bebas antara persiapan, latihan, dan pertunjukan. Struktur interior memiliki void, mezzanine, dan balkon terbuka yang menciptakan keterhubungan visual antar ruang dan lantai, memudahkan komunikasi dan interaksi antara pengunjung, seniman, dan penyelenggara acara.

Tabel 2. 9 Kesimpulan analisis studi preseden King Abdullah II *House Art and Culture*

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep Bangunan	Massa bangunan menggambarkan blok batu yang dipahat, terinspirasi dari prinsip erosi dan pemotongan yang mengalir. Konsep ini terinspirasi dari monumen Petra yang merupakan sebuah kota kuno yang seperti oasis dan tempat perlindungan buatan, perumpamaan yang tepat untuk pusat seni ini, yang ingin menjadi tempat perlindungan bagi budaya modern. Konsep perancangan ini berusaha meniru alam dan mengambil inspirasi dari bentuk-bentuk alami yang rumit dan indah.
Fungsi Bangunan	Pusat seni pertunjukan dan budaya yang menyediakan fasilitas untuk pengembangan seni dan pelatihan, termasuk ruang kelas dan studio(edukasi) dan desain lanskap pada ruang public yang menarik untuk berkumpul dan bersantai (rekreasi).
Tautan Lingkungan	King Abdullah II <i>House Art and Culture</i> menghubungkan ruang publik di luar dan di dalam bangunan dengan sangat baik dengan pengolahan massa bangunan yang memungkinkan cahaya alami masuk dengan baik dan membuat bagian dalam bangunan terlihat jelas dari luar. Bangunan terletak di lokasi strategis di pusat kota Amman, dengan akses yang terintegrasi ke jaringan pedestrian dan jalan utama. • Terdapat plaza publik yang luas berfungsi sebagai ruang pertemuan dan area transisi antara jalan dan bangunan. • Bentuk bangunan dan elevasi plaza yang "tererosi" menciptakan amphitheater alami yang memperkuat hubungan visual dan fungsi ruang publik.
Fasilitas Ruang	• <i>Grand teather</i> (1.600 seats) • <i>Small teather</i> (400 seats) • <i>Ticket hall</i> • <i>Art gallery</i> • <i>Learning center</i> • <i>Reherseal room</i> • <i>Practice room</i> • <i>Restaurant</i> • <i>VIP lounge</i> • <i>Ruang foyer publik multi-level</i> • <i>Atrium void and grand stairs</i> • Fasilitas Pendukung Lain: <i>Office department (education, front of house, technical, sponsorship, archive, mail center, prayer room)</i> • <i>Loading acces</i> • Plaza dan amphitheater eksterior: area publik luar yang dapat digunakan untuk pertunjukan terbuka, pameran seni, dan acara komunitas, sekaligus sebagai ruang transisi antara kota dan bangunan.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

Tabel 2. 10 Prinsip pendekatan *placemaking* pada King Abdullah II House Art and Culture

Objek	Prinsip Pendekatan <i>Placemaking</i>	Penerapan pada Bangunan
King Abdullah II House of Art & Culture	<i>Sociability</i>	King Abdullah II House of Art & Culture dirancang sebagai ruang yang mengundang interaksi sosial melalui ruang foyer publik yang luas dan multi-level, dengan permukaan interior yang tererosi dan menyatu dengan plaza luar, menciptakan suasana yang ramah dan mengundang pengunjung untuk berkumpul, berdiskusi, dan berinteraksi.
	<i>Comfort and image</i>	Desain arsitektur terinspirasi oleh bentuk batuan alami dan kota kuno Petra, yang memberikan citra bangunan yang unik dan identitas lokal yang kuat. Permukaan interior yang tererosi dan pencahayaan alami masuk menciptakan suasana nyaman dan estetis. Selain itu, hubungan visual yang kuat antara ruang interior dan plaza luar meningkatkan kenyamanan dan rasa keterbukaan bagi pengunjung.
	<i>Uses and activities</i>	Bangunan ini menyediakan berbagai fungsi dan aktivitas yang beragam, termasuk teater dengan kapasitas besar dan kecil, pusat edukasi, ruang latihan, restaurant, ruang terbuka publik, dan lainnya. Keberagaman fungsi ini memungkinkan berbagai jenis kegiatan seni dan budaya berlangsung secara simultan, sehingga pengunjung memiliki banyak alasan untuk datang dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan budaya kota Amman.
	<i>Access and Linkages</i>	Bangunan ini terletak di lokasi strategis di pusat kota Amman dengan akses yang baik dari berbagai arah. Adany plaza atau ruang terbuka publik dirancang multi-level dan jalur pedestrian yang dirancang untuk menghubungkan dua sisi cekungan <i>amphiteather outdoor</i> (bagian utara dan selatan) yang memudahkan mobilitas dan akses antar area yang sebelumnya terpisah oleh kontur alam. Penataan ruang publik yang mengalir dan terbuka memudahkan pengunjung untuk datang, bergerak, dan menikmati berbagai fasilitas dengan mudah.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

2.4.2 The Changsha Meixihu International *Culture and Arts Center*



Gambar 2. 15 Changsha Meixihu International *Culture and Arts Center*
Sumber: *arquine.com*

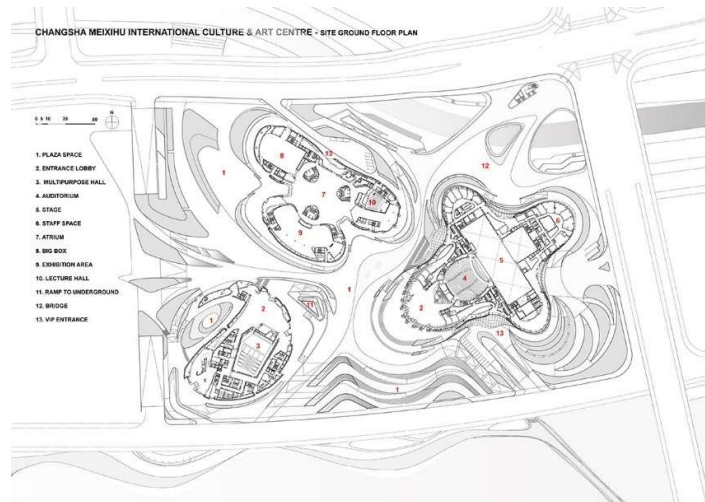
Lokasi: Changsha, Hunan, China

Arsitek: Zaha Hadid

Luas: 115.000 m²

Tahun: 2019

The Changsha Meixihu International Culture and Arts Center menjadi contoh bangunan pusat seni budaya dengan ruang publik *waterfront* yang hidup. Desain arsitektur organik mengikuti jalur pejalan kaki yang berkelok-kelok dan terhubung dengan jalan-jalan di sekitarnya. Di mana pengunjung bisa menikmati pemandangan indah Danau Meixi yang berdekatan dengan kota dan memberikan akses ke taman dan jalur pedestraian di *Lake Festival Island*. Tiga massa bangunan terpisah dan berdekatan ini membentuk sebuah plaza yang dinamis dan terhubung dengan jalur-jalur pedestrian, menciptakan ruang publik hidup, menjadi tempat bersosialisasi untuk mengadakan acara luar ruangan serta pameran patung, menstimulasi pengunjung untuk berpartisipasi dalam kegiatan seni budaya.



Gambar 2. 16 *Site Ground Floor Plan*
(Sumber: <https://www.zaha-hadid.com>)

Kompleks ini terdiri dari tiga massa: Grand Theatre (teater besar dengan kapasitas 1.800 kursi, Museum Seni Kontemporer (MICA) yang memiliki delapan galeri berpusat di sekitar atrium besar untuk instalasi skala besar, dan sebuah *multi-purpose hall* dengan kapasitas sekitar 500 kursi. Di dalam museum MICA, galeri-galeri disusun secara berkelanjutan mengelilingi atrium sentral yang memungkinkan interaksi visual dan fisik antar ruang pameran serta ruang acara besar. Atrium ini menjadi titik penghubung utama antar galeri dan ruang komunitas seperti ruang *workshop*, auditorium kecil, kafe, dan toko museum.

Grand Theatre dirancang dengan ruang-ruang pendukung yang lengkap seperti lobi, bar, ruang hospitality VIP, ruang administrasi, studio latihan, ruang backstage, dan ruang ganti yang terintegrasi secara fungsional untuk mendukung kegiatan pertunjukan seni yang beragam. Ruang depan (*front-of-house*) meliputi lobi yang luas dan desain organik khas Zaha Hadid, bar, restoran, dan area VIP *hospitality* yang terhubung secara mulus, menciptakan pengalaman pengunjung yang nyaman dan elegan sebelum dan sesudah pertunjukan.

Multi-purpose hall memiliki desain fleksibel yang memungkinkan konfigurasi ruang yang dapat diubah sesuai kebutuhan acara, dari pertunjukan kecil hingga acara komersial, dan terhubung dengan fasilitas pendukung lainnya di kompleks.

Tabel 2. 11 Kesimpulan analisis studi preseden *Changsha Meixihu International Culture and Arts Center*

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep Bangunan	Konsep arsitektur organik yang mengalir dan futuristik, khas Zaha Hadid. Bangunan terdiri dari tiga massa bangunan dengan fungsi berbeda yang dihubungkan oleh jalur pedestrian dan menciptakan ruang terbuka luar yang multifungsi. Desain ini menonjolkan bentuk berlekuk dan permukaan putih bersih yang mengingatkan pada bunga hibiscus sebagai simbol lokal, serta mengintegrasikan hubungan visual dan fisik dengan Danau Meixi dan <i>Festival Island</i> di sekitarnya.
Fungsi Bangunan	• Museum Seni Kontemporer (MICA) berfungsi sebagai museum untuk pameran dan instalasi berskala besar. • <i>Grand Theater</i> berfungsi untuk berbagai jenis pertunjukan seni. • <i>Small Theater</i> sebagai ruang multifungsi untuk berbagai acara seperti pertunjukan skala yang lebih kecil.
Tautan Lingkungan	Bangunan-bangunan ini terhubung secara harmonis dengan lingkungan sekitarnya melalui jaringan jalur pedestrian yang mengalir dan menghubungkan ke jalan-jalan sekitar serta stasiun yang terintegrasi dengan <i>site</i> . Selain itu, terdapat jembatan penyebrangan yang menghubungkan pusat seni dengan Lake Festival Island, sebuah pulau kecil di Danau Meixi yang menjadi ruang hijau dan jalur pejalan kaki, memperkuat konektivitas antara ruang seni, alam, dan ruang publik kota.
Fasilitas Ruang	<i>Grand theater:</i> Auditorium berstandar internasional 1.800 seats, main stage, side stage, rehearsal room, foyer, waiting area, ruang lobi, bar, restoran, ruang hospitality, ruang ganti, ruang make up, backstage, dan layanan VIP. <i>Small theater:</i> Aula serbaguna yang fleksibel dengan kapasitas 500 kursi ini dapat diubah menjadi berbagai konfigurasi untuk mengakomodasi berbagai fungsi dan pertunjukan, mulai dari drama kecil, peragaan busana, dan pertunjukan musik hingga jamuan makan dan acara komersial dilengkapi lobby dan courtyard. Museum (MICA): Atrium untuk instalasi dan acara berskala besar dengan delapan galeri pameran di sekitar atrium, big box (exhibition space), apply art center, lecture hall, lecture theater, permanen collection, classroom, café, shop Ruang publik: plaza dan courtyard terbuka Fasilitas komersial: café, restoran, dan shop (toko museum)

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

Tabel 2. 12 Prinsip pendekatan *placemaking* pada *Changsha Meixihu International Culture and Arts Center*

Objek	Prinsip Pendekatan <i>Placemaking</i>	Penerapan pada Bangunan
Changsha Meixihu International Culture and Arts Center	<i>Sociability</i>	Tiga massa bangunan terpisah dan berdekatan ini membentuk sebuah plaza yang dinamis dan terhubung dengan jalur-jalur pedestrian, menciptakan ruang publik hidup, menjadi tempat berkumpul untuk mengadakan acara luar ruangan seperti pameran dan kegiatan komunitas, sebagai bagian aktif dari pengalaman seni dan budaya, menstimulasi pengunjung untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan seni budaya.
	<i>Comfort and image</i>	Desain arsitektur organik khas Zaha Hadid dengan fasad berlekuk putih yang elegan dan penggunaan material kaca memberikan citra modern dan futuristik yang menarik. Ruang publik yang luas dan dinamis terkoneksi visual ke Danau Meixi menciptakan suasana nyaman dan estetik, memperkuat identitas budaya dan daya tarik tempat ini sebagai landmark kota.
	<i>Uses and activities</i>	Dengan fasilitas yang lengkap, menyediakan beragam aktivitas seni dan budaya yang menarik berbagai kalangan pengunjung seperti teater berkapasitas 1.800 kursi, teater multifungsi 500 kursi, museum dengan delapan galeri, ruang <i>workshop</i> komunitas, kafe, dan toko museum. Fleksibilitas ruang yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan acara juga memungkinkan berbagai jenis acara dari pertunjukan teater, fashion show, hingga konser musik.
	<i>Access and Linkages</i>	Lokasi strategis di tepi Danau Meixi dan keterhubungan langsung dengan stasiun Changsha memudahkan akses pengunjung. Jalur pedestrian yang mengalir di antara bangunan dan jembatan penghubung ke <i>Lake Festival Island</i> memperkuat konektivitas yang memudahkan mobilitas serta integrasi dengan ruang publik dan lingkungan sekitar.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

2.4.3 Sejeong Art Center



Gambar 2. 17 Sejeong Art Center
(Sumber: Archdaily.com)

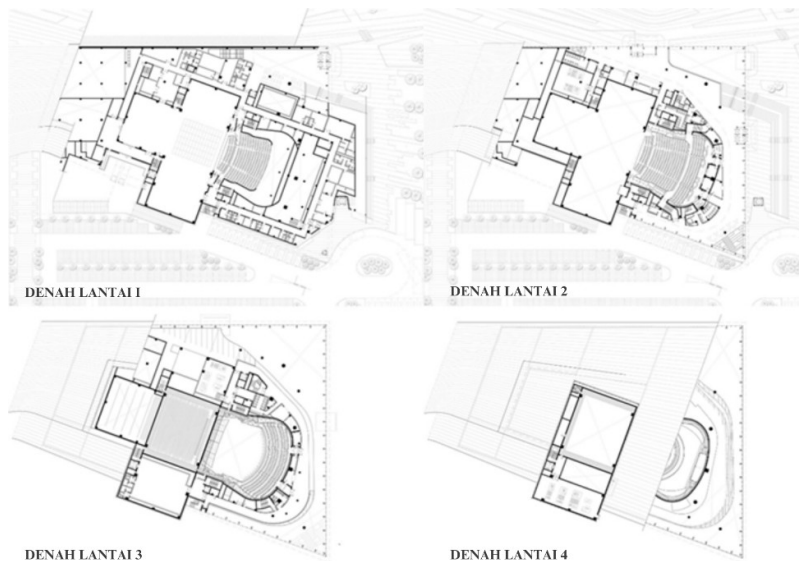
Lokasi: Yeongi-gun, Korea Selatan

Arsitek: Designcamp Moonpark dmp

Luas: 7304 m²

Tahun: 2021

Terdiri dari 1 massa bangunan utama yang di dalamnya mencakup fungsi utama yakni sebagai pusat seni pertunjukan dengan adanya fungsi auditorium. Terdapat pula area di sebelah massa bangunan utama yang terkesan seperti massa bangunan lainnya namun bukan termasuk ke massa bangunan karena hanya diperuntukan sebagai area amphiteater dan area *outdoor*/plaza.



Gambar 2. 18 Denah Sejeong Art Center
(Sumber: Archdaily.com)

Akses utama pengunjung masuk dari sisi selatan tapak, langsung menuju area plaza dan *drop-off* di depan bangunan. *Entrance* yang terletak di lantai 1 merupakan akses bagi pengelola gedung dan juga pengelola acara auditorium. *Entrance* area masuk pengelola dibuat berbeda dengan area masuk pengunjung bertujuan untuk memfokuskan area sibuk dengan area komersil dari auditorium itu sendiri.

Area lantai 2 difokuskan kepada area penerimaan pengunjung dengan letak pintu masuk auditorium yang terletak di lantai ini pula. Untuk dapat memasuki area auditorium dapat diakses dari berbagai arah, yakni pintu samping, pintu yang terletak di area *entrance*, dari lift lantai 1, dan juga dari tangga yang berasal dari lantai 1. Untuk area lantai 3 dan juga 4 masih termasuk ke area auditorium yang dikhususkan sebagai area tribun.

Lobby utama terletak di bagian depan bangunan, sejajar dengan plaza dan *drop-off*. Lobby ini menjadi ruang transisi pertama yang menghubungkan pengunjung dari luar ke dalam bangunan. Dari lobby, sirkulasi bercabang ke berbagai ruang utama di dalam bangunan. Ruang-ruang pertunjukan besar (seperti *main theater* dan auditorium) berada di bagian tengah hingga ke belakang bangunan, dengan akses langsung dari lobby melalui koridor utama.

- Auditorium



Gambar 2. 19 Auditorium *Sejeong Art Center*
(Sumber: www.archdaily.com)

Auditorium sebagai fungsi utama dari bangunan ini memiliki kapasitas kurang lebih 1000 orang. Auditorium dapat diakses oleh pengelola/ penyelenggara acara dari lantai 1 sedangkan untuk pengunjung dapat mengaksesnya dari lantai 2 bangunan. Pola auditorium ini sendiri menggunakan pola '*Fan Shape*' dengan tujuan semua titik kursi penonton masih dapat menjangkau visual dari panggung dengan baik.

- Sirkulasi Vertikal

Terdapat dua jenis sirkulasi vertikal yakni tangga dan juga lift. Untuk tangga dapat diakses oleh pengguna dari dalam bangunan, begitu pula lift yang terdapat di luar bangunan. Namun terdapat pula 1 lift yang terletak di luar bangunan dengan fungsi sebagai fasilitas penunjang difabel dikarenakan bangunan tersebut tidak terdapat ramp sehingga dialihfungsikan menggunakan lift sebagai fasilitas pencapaiannya.

Hubungan dan Kedekatan Ruang

Semua ruang utama terhubung secara efisien melalui lobby utama sebagai pusat distribusi. Pengelompokan ruang pertunjukan utama secara berdekatan: Main Theater dan Medium Theater berdampingan terhubung dengan foyer yang sama, menciptakan kedekatan yang mendukung operasional dan kemudahan perpindahan penonton. Penempatan ruang publik (*art gallery*, kafe) dekat pintu masuk: *art gallery* dan *cinema theater* ditempatkan dekat lobby dan area publik, sehingga pengunjung dapat mudah mengaksesnya secara langsung tanpa melewati ruang pertunjukan utama dan menarik pengunjung yang tidak selalu mengikuti pertunjukan.

Tabel 2. 13 Kesimpulan analisis studi preseden *Sejeong Art Center*

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep Bangunan	Desain bangunan terdiri dari satu massa. Massa ini tampak seperti memotong permukaan tanah, seolah-olah bangunan “menyatu” dengan lanskap sekitarnya. Bagian bangunan di kedua ujungnya didesain seolah-olah tertarik ke arah yang berlawanan, menciptakan bentuk dinamis dan dramatis yang memberikan kesan gerak dan energi pada bangunan. Arah tarikan massa bangunan mengarah ke arah kota dan taman. Konsep ini menekankan keterbukaan dan interaksi antara bangunan dengan elemen penting di sekitarnya, menciptakan suasana yang ramah dan harmonis, di mana masyarakat dapat merasa diterima dan terlibat dalam aktivitas seni dan budaya.
Fungsi Bangunan	<i>Sejong Art Center</i> berfungsi sebagai pusat seni budaya multifungsi, mencakup seni pertunjukan, program pameran dan <i>workshop</i> seni(edukasi), dan desain lanskap ruang terbuka publik yang terhubung ke taman kota untuk berkumpul (rekreasi dan sosialisasi).
Tautan Lingkungan	Bangunan ini memiliki konektivitas yang sangat baik dengan lingkungan sekitar melalui jalur pedestrian yang luas dan langsung terhubung ke transportasi umum, seperti stasiun. Jalur ini juga menghubungkan berbagai ruang publik di dalam <i>site</i> dan taman pusat, memperkuat integrasi antara bangunan, ruang terbuka hijau, dan jaringan kota. Aksesibilitas yang baik ini memudahkan pengunjung untuk datang dan beraktivitas di pusat seni budaya.
Fasilitas	• <i>Main Theater</i> memiliki auditorium dengan kapasitas 800 kursi • <i>Medium Theater</i> dengan kapasitas 300 kursi • <i>Cinema Theater</i> • <i>Art Gallery</i> • Area foyer dan ruang tunggu • Area publik: kafe dan restoran • Ruang publik terbuka: plaza, taman, dan area hijau yang luas menyediakan ruang untuk rekreasi, pertemuan, dan acara luar ruang. • Fasilitas pendukung: Area parkir, ruang layanan, dan fasilitas aksesibilitas yang ramah bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

Tabel 2. 14 Prinsip pendekatan *placemaking* pada Sejeong *Art Center*

Objek	Prinsip Pendekatan <i>Placemaking</i>	Penerapan pada Bangunan
Sejeong <i>Art & Culture</i>	<i>Sociability</i>	Sejong <i>Art Center</i> dirancang dengan berbagai ruang publik terbuka seperti plaza kedatangan (<i>arrival plaza</i>), kafe, dan area istirahat yang menghadap ke taman pusat dan lanskap alami sekitar. Ruang-ruang ini mengundang pengunjung untuk berkumpul, bersosialisasi, dan berinteraksi sebelum maupun sesudah pertunjukan. Desain <i>grand hall</i> dan tangga besar yang menghubungkan dua teater juga menjadi ruang pertemuan informal yang mendorong interaksi sosial antar pengunjung dan komunitas seni.
	<i>Comfort and image</i>	Desain arsitektur Sejong <i>Art Center</i> yang mengikuti kontur alam sekitar, tampak seperti memotong permukaan tanah, seolah-olah bangunan “menyatu” dengan lanskap sekitarnya menciptakan suasana yang harmonis dan nyaman. Selain itu, penggunaan ruang terbuka hijau dan koneksi visual ke taman kota memberikan citra yang segar dan identitas yang kuat sebagai pusat budaya modern yang tetap menghormati alam.
	<i>Uses and activities</i>	Pusat seni ini menyediakan beragam fasilitas untuk berbagai jenis kegiatan seni pertunjukan, seperti pertunjukan musik, balet, dan teater, terdapat program pameran dan <i>workshop</i> seni yang rutin digelar. Area publik dan ruang dalam gedung juga dirancang fleksibel untuk menyelenggarakan acara komunitas, pameran kecil, dan kegiatan edukasi, sehingga pengunjung memiliki banyak alasan untuk datang dan berpartisipasi.
	<i>Access and Linkages</i>	Sejong <i>Art Center</i> terletak di kawasan budaya internasional yang strategis, dengan akses mudah dari berbagai arah melalui jalur pedestrian, area parkir, dan transportasi umum. Jalur pedestrian yang mengalir dari plaza kedatangan ke taman kota dan ruang publik lainnya memudahkan mobilitas pengunjung. Konektivitas ini juga mengintegrasikan pusat seni dengan ruang publik kota dan lanskap alam, menjadikan akses ke dan dari pusat seni nyaman dan lancar.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

2.4.4 Taman Ismail Marzuki



Gambar 2. 20 Taman Ismail Marzuki

Sumber: tempo.com

Lokasi: Jalan Cikini Raya, Jakarta Pusat

Arsitek: Ir. Wastu Pragantha Zong kemudian direvitalisasi oleh Andra Matin

Luas: 9 Ha

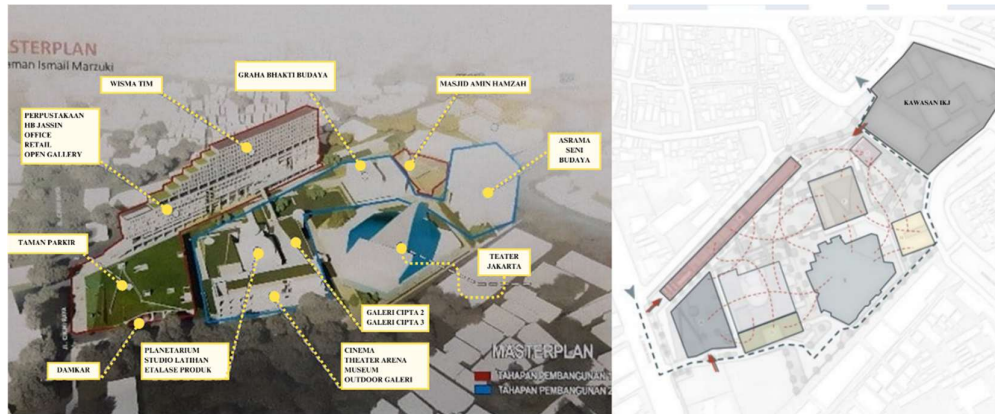
Tahun: 1968

Taman Ismail Marzuki (TIM) berlokasi di Jalan Cikini Raya No. 73, Jakarta Pusat, Jakarta. Kawasan ini mencakup lahan seluas sekitar sembilan hektare dan bersebelahan langsung dengan kampus Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Dalam kompleks budaya tersebut dibagi menjadi delapan zona utama, yaitu Area Parkir, Area Perpustakaan dan Wisma TIM, Area Planetarium dan Galeri, Pusat Perfilman dan Teater Area, Area Teater, Graha Bhakti Budaya, Masjid, Asrama Seni Budaya. Gaya arsitektur yang digunakan dalam taman budaya ini mencerminkan identitas lokal dengan karakter modern.

Tatanan massa bangunan Taman Ismail Marzuki menyebar dengan banyak massa bangunan karena mengakomodir berbagai macam aktivitas di dalamnya; pertunjukkan seni budaya, pameran seni, dan aktifitas lain. Salah satu aspek yang mendukung kelancaran sirkulasi di TIM adalah keberadaan banyak ramp yang berfungsi mempermudah akses bagi lansia dan penyandang disabilitas. Selain itu, keberadaan ramp tersebut juga memberikan nilai estetika tambahan pada desain eksterior kawasan.

Sirkulasi dalam kawasan TIM banyak memanfaatkan area lahan hijau maupun permukaan berkerikil yang berada di tengah wilayah tersebut. Pendekatan ini menjadikan seluruh sisi kawasan terasa hidup dan aktif. Sementara itu, untuk

sirkulasi kendaraan seperti area *drop-off*, kendaraan pemadam kebakaran, dan parkir ditempatkan di luar kawasan utama agar tidak mengganggu aktivitas pengguna yang mayoritas berjalan kaki di dalam kawasan.



Gambar 2. 21 Masterplan Taman Ismail Marzuki

Sumber: Jakarta Propertindo, 2019

Gedung Pertunjukkan (Pertunjukkan *Indoor*)

Kompleks Taman Ismail Marzuki dilengkapi dengan berbagai ukuran teater kecil dan besar. Graha Bhakti Budaya (GBB) merupakan Gedung pertunjukan utama berkapasitas 800 kursi terdiri dari 600 kursi berada pada lantai dasar bawah dan 200 kursi balkon dengan dimensi panggung 15m x 10m x 6m. Gedung mendukung beragam pertunjukan seni musik, teater, tari, dan film. Selain GBB, terdapat teater kecil dengan kapasitas 200 penonton yang lebih intim dan cocok untuk pertunjukan seni yang lebih eksperimental atau skala kecil. Panggung berukuran 10m x 5m x 6m. Fasilitas yang ada di kedua teater ini sama, hanya saja untuk teater kecil tidak memiliki ruang ganti khusus.

Pertunjukan *Outdoor*

TIM juga menyediakan teater halaman yang fungsinya khusus untuk seni pertunjukkan open air atau pertunjukan eksperimen dengan kapasitas fleksibel, memungkinkan adaptasi ruang sesuai kebutuhan acara. Plaza dan halaman terbuka di TIM berperan sebagai ruang serbaguna yang tidak hanya mendukung pertunjukan luar ruang tapi juga menjadi tempat berkumpul dan berinteraksi sosial antar pengunjung, menghadirkan suasana komunitas seni yang dinamis dan inklusif. Teater halaman berfungsi untuk pertunjukan seni eksperimen dengan

kapasitas fleksibel. Plaza dan halaman merupakan lahan serbaguna dan dapat dipergunakan untuk berbagai pertunjukan kesenian *open air*.

Galeri Seni

Kompleks Taman Ismail Marzuki memiliki dua galeri utama Galeri Cipta II dan III dirancang sebagai ruang pameran seni dua dimensi dan tiga dimensi yang fleksibel. Masing-masing mampu menampung sekitar 80 lukisan serta 20 patung, lengkap dengan panel-panel yang dapat dipindah untuk mengatur tata letak pameran sesuai kebutuhan. Galeri-galeri tersebut dirancang dengan langit-langit yang tinggi memungkinkan penampilan instalasi seni skala besar. Sementara dindingnya berwarna putih polos guna mengarahkan perhatian mata pengunjung secara optimal pada objek seni yang ditampilkan.

Keseluruhan tatanan massa bangunan di TIM menciptakan sebuah kompleks seni budaya yang multifungsi dan adaptif. Penyebaran massa bangunan memungkinkan setiap fungsi memiliki ruang yang optimal tanpa saling mengganggu, sekaligus menciptakan ruang terbuka yang mendukung interaksi sosial dan pengalaman budaya yang beragam. Konsep ini memperkuat peran TIM sebagai pusat kegiatan seni yang tidak hanya sebagai tempat pertunjukan tapi juga ruang pembelajaran, apresiasi seni, dan pembentukan komunitas budaya di Jakarta.

Tabel 2. 15 Kesimpulan analisis studi preseden Taman Ismail Marzuki

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep Bangunan	Konsep pada bangunan ini mengambil gaya modern pada tampilan bangunan dengan identitas lokal melalui penerapan motif dan simbol budaya Betawi pada elemen arsitektural kontemporer. Bentuk Betawi di Taman Ismail Marzuki tidak hanya diartikan sebagai replika fisik rumah adat, tetapi lebih ke penyamaran motif dan filosofi tradisional Betawi ke dalam elemen fasad, ornamen, pola, dan struktur bangunan modern.
Fungsi Bangunan	Menyelenggarakan berbagai macam kegiatan kesenian, pertunjukan seni budaya dengan berbagai ruang pertunjukan, galeri, serta ruang terbuka multifungsi untuk kegiatan seni dan komunitas. TIM menjadi ruang bagi pementasan drama, tari, musik, wayang, pameran lukisan, dan pertunjukan film, menggabungkan kesenian tradisional maupun kontemporer dari lokal maupun internasional.
Tautan Lingkungan	Keberadaan ruang terbuka seperti plaza dan halaman terbuka merupakan integrasi penting antara bangunan dan ruang publik. Konektivitas TIM dengan transportasi umum, seperti akses dari Stasiun KRL Cikini, MRT Bundaran HI, dan jalur TransJakarta, memudahkan akses bagi pengunjung dan komunitas seni. Selain itu, desain bangunan modern yang mengadopsi unsur budaya lokal, seperti Gedung Panjang dengan fasad berundak yang terinspirasi dari not balok lagu Ismail Marzuki, menguatkan keterikatan emosional serta identitas budaya kawasan ini.
Fasilitas Ruang	• Gedung pertunjukan besar kapasitas 800 kursi • Gedung teater kecil kapasitas 200 orang • Teater halaman dengan kapasitas penonton yang fleksibel. • Galeri Cipta sebagai ruang pameran memuat sekitar 80 lukisan dan 20 patung • Plaza dan Halaman TIM merupakan lahan serba untuk berbagai pertunjukkan kesenian open air. • Planetarium dan Observatorium

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

Tabel 2. 16 Prinsip pendekatan *placemaking* pada Taman Ismail Marzuki

Objek	Prinsip Pendekatan <i>Placemaking</i>	Penerapan pada Bangunan
Taman Ismail Marzuki	<i>Sociability</i>	TIM berhasil menjadi pusat interaksi sosial dan jaringan komunitas seni, termasuk seniman, pengunjung, dan masyarakat umum. Hubungan sosial terbangun melalui kegiatan seni yang variatif dan berkelanjutan, sehingga menciptakan <i>sense of place</i> dan keterikatan emosional pengunjung serta komunitas seni.
	<i>Comfort and image</i>	Revitalisasi TIM menekankan pada desain ruang publik yang nyaman secara visual dan fisik: penggunaan bahan, pencahayaan, serta ruang baca dan area terbuka yang instagramable (misalnya di perpustakaan Jakarta TIM). Kualitas ruang dan pengalaman sensorik pengunjung diperhatikan sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan aman untuk semua usia.
	<i>Uses and activities</i>	TIM menyediakan berbagai fasilitas multifungsi: ruang pertunjukan formal dan informal, galeri, perpustakaan, plaza, serta teater halaman terbuka. Beragam aktivitas seni dan budaya aktif dilaksanakan, mampu mengakomodasi seni tradisional hingga kontemporer, termasuk pertunjukan struktural maupun spontan sehingga menghidupkan ruang publik.
	<i>Access and Linkages</i>	Lokasi TIM yang strategis di kawasan Cikini dan koneksi transportasi publik memudahkan akses pengunjung. Tata ruang dan jalur sirkulasi dirancang menghubungkan ruang utama dengan ruang pendukung seperti plaza dan teater halaman, meski ada tantangan kontinuitas dan penguatan hubungan antar ruang yang masih berkembang pascarevitalisasi.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

2.5 Keluaran Hasil Studi Preseden dan Studi Banding

Tabel 2. 17 Analisis hasil studi preseden dan studi banding bangunan dengan fungsi pusat seni budaya

Uraian Studi Preseden	Preseden Bangunan			
	Preseden 1: <i>King Abdullah II House Art and Culture</i>	Preseden 2: <i>Changsha Meixihu International Culture and Arts Center</i>	Preseden 3: <i>Sejong Art Center</i>	Preseden 4: <i>Taman Ismail Marzuki</i>
Konsep Bangunan	Konsep bangunan terinspirasi dari monumen Petra yang merupakan sebuah kota kuno yang seperti oasis dan tempat perlindungan buatan, menjadi contoh yang tepat untuk pusat seni ini, yang ingin menjadi tempat perlindungan bagi budaya modern.	Konsep arsitektur organik ala Zaha Hadid, menampilkan fasad berlekuk yang mengalir seperti gelombang atau sayap burung. Bentuk lengkung dan berkelok-kelok menciptakan pengalaman ruang yang dinamis dan visual yang menarik, sekaligus mengintegrasikan ruang publik dan budaya dengan lanskap alam sekitar secara harmonis.	Konsep ini menekankan keterbukaan dan interaksi antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Bangunan ini tampak menyatu dengan lanskap karena massa bangunannya seolah memotong permukaan tanah. Dua ujung bangunan didesain tertarik ke arah yang berlawanan, menciptakan bentuk yang dinamis dan dramatis, memberi kesan gerak serta energi. Arah tarikan massa ini mengarah ke kota dan taman, memperkuat hubungan antara bangunan dan lingkungannya.	Konsep pada bangunan ini mengambil gaya modern pada tampilan bangunan dengan identitas lokal melalui penerapan motif dan simbol budaya Betawi pada elemen arsitektural kontemporer. Desain bangunan modern yang mengadopsi unsur budaya lokal, seperti Gedung Panjang dengan fasad berundak yang terinspirasi dari not balok lagu Ismail Marzuki, menguatkan keterikatan emosional serta identitas budaya kawasan ini.
Fungsi Bangunan	Pusat seni pertunjukan dan budaya yang menyediakan fasilitas untuk pengembangan seni dan pelatihan, termasuk ruang kelas dan studio(edukasi) dan desain lanskap pada ruang public yang menarik untuk berkumpul dan bersantai (rekreasi).	Museum Seni Kontemporer (MICA) berfungsi sebagai museum untuk pameran dan instalasi berskala besar. <i>Grand Theater</i> berfungsi untuk berbagai jenis pertunjukan seni. <i>Small Theater</i> sebagai ruang multifungsi untuk berbagai acara seperti pertunjukan skala yang lebih kecil.	Sejong Art Center berfungsi sebagai pusat seni budaya multifungsi, mencakup seni pertunjukan, program pameran dan <i>workshop</i> seni(edukasi), dan desain lanskap ruang terbuka publik yang terhubung ke taman kota untuk berkumpul (rekreasi dan sosialisasi).	Menyelenggarakan berbagai macam kegiatan kesenian, pertunjukan seni budaya dengan berbagai ruang pertunjukan, galeri, serta ruang terbuka multifungsi untuk kegiatan seni dan komunitas.

Tautan Lingkungan	Bangunan menghubungkan ruang publik di luar dan di dalam bangunan dengan sangat baik dengan pengolahan massa bangunan yang memungkinkan cahaya alami masuk dengan baik dan membuat bagian dalam bangunan terlihat jelas dari luar.	Bangunan-bangunan ini terhubung secara harmonis dengan lingkungan sekitarnya melalui jaringan jalur pedestrian yang mengalir dan menghubungkan ke jalan-jalan sekitar serta stasiun metro Changsha Line 2 yang langsung terintegrasi dengan kompleks	Bangunan ini memiliki konektivitas yang sangat baik dengan lingkungan sekitar melalui jalur pedestrian yang luas dan langsung terhubung ke transportasi umum, seperti stasiun metro. Jalur ini juga menghubungkan berbagai ruang publik di dalam kompleks dan taman pusat, memperkuat integrasi antara bangunan, ruang terbuka hijau, dan jaringan kota	Keberadaan ruang terbuka seperti plaza dan halaman terbuka merupakan integrasi penting antara bangunan dan ruang publik. Konektivitas TIM dengan transportasi umum, seperti akses dari Stasiun KRL Cikini, MRT Bundaran HI, dan jalur TransJakarta, memudahkan akses bagi pengunjung dan komunitas seni.
Fasilitas Ruang	Grand theater (1.600 seats), small theater (400 seats), ruang foyer publik multi-level, atrium void, grand stairs, learning center, rehearsal room, practice room, vip lounge restaurant	Grand theater (1.800 seats), small theater (500 seats), atrium, exhibition space, lecture hall, museum shop, restaurant, bar, cafe	Teater utama (1000 seats), teater menengah, teater film, galeri seni, <i>workshop</i>	Gedung pertunjukan besar kapasitas 800 kursi, Gedung teater kecil kapasitas 200 orang, Teater halaman dengan kapasitas penonton yang fleksibel, Galeri Cipta sebagai ruang pameran memuat sekitar 80 lukisan dan 20 patung, Plaza dan Halaman TIM merupakan lahan serba untuk berbagai pertunjukan kesenian open air, <u>Planetarium dan Observatorium</u>
Kesimpulan	Konsep Bangunan	Fungsi Bangunan	Tautan Lingkungan	Fasilitas Ruang
	Keempat pusat budaya dan seni tersebut menampilkan pendekatan desain yang kuat dalam menghubungkan arsitektur dengan konteks lokal dan budaya melalui bentuk dan elemen khasnya. King Abdullah II dan Taman Ismail Marzuki menonjolkan penerapan identitas tradisional dan simbolik secara eksplisit, sementara Changsha Meixihu dan Sejeong Art Center memadukan konsep organik dan dinamika massa untuk menciptakan ruang publik yang hidup dan menyatu dengan alam serta kota.	Keempat bangunan studi preseden menyediakan fasilitas lengkap untuk pertunjukan dan pameran seni, mendukung kegiatan pendidikan dan pelatihan seni, menyediakan ruang publik yang nyaman untuk rekreasi, serta menjadi ruang interaksi sosial yang hidup.	Keempat bangunan studi preseden menunjukkan konektivitas lingkungan yang kuat dan berhasil mengintegrasikan ruang publik luar dan dalam, memaksimalkan pencahayaan alami, dan terhubung dengan baik ke jaringan pejalan kaki serta transportasi umum. Desain ini memperkuat hubungan antara bangunan, ruang terbuka hijau, dan lingkungan perkotaan sekitarnya, menciptakan ruang publik yang inklusif dan mudah diakses.	Keempat bangunan studi preseden tersebut dilengkapi dengan fasilitas ruang yang lengkap dan multifungsi guna mendukung berbagai kegiatan seni dan budaya. Selain itu, keempatnya juga menyediakan fasilitas komersial dan rekreasi yang menambah kenyamanan serta daya tarik bagi pengunjung. Kombinasi fasilitas ini memungkinkan pusat seni budaya tersebut mengakomodasi secara efektif berbagai aktivitas seni, edukasi, rekreasi, dan sosial, sehingga menciptakan wadah yang dinamis dan terpadu bagi masyarakat dan pelaku seni.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

Tabel 2. 18 Analisis studi preseden dan studi banding bangunan dengan pendekatan *placemaking*

Objek Studi Preseden	<i>Prinsip Placemaking</i>			
	<i>Sociability</i>	<i>Comfort and image</i>	<i>Uses and activities</i>	<i>Access and Linkages</i>
King Abdullah II House Art and Culture	Ruang foyer publik yang luas dan multi-level, dengan permukaan interior yang tererosi dan menyatu dengan plaza luar, menciptakan suasana yang ramah dan mengundang pengunjung untuk berkumpul, berdiskusi, dan berinteraksi. Desain ini menghilangkan rasa canggung yang sering muncul di bangunan budaya monumental	Desain arsitektur terinspirasi oleh formasi batuan alami dan kota kuno Petra, yang memberikan citra bangunan yang unik dan identitas lokal yang kuat. Permukaan interior yang tererosi dan pencahayaan alami yang melimpah menciptakan suasana nyaman dan estetis.	Menyediakan berbagai fungsi dan aktivitas yang beragam, termasuk teater dengan kapasitas besar dan kecil, pusat edukasi, ruang latihan, dan galeri seni, sehingga pengunjung memiliki banyak alasan untuk terus datang dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan budaya kota Amman	Lokasi strategis dipusat kota Amman dengan akses yang baik. Desain plaza yang memainkan elevasi topografi dan jalur pedestrian yang menghubungkan sisi utara dan Selatan menciptakan konektivitas yang lancar.
Changsha Meixihu International Culture and Arts Center	Dirancangan untuk mendorong interaksi social melalui penggabungan tiga institusi budaya. Plaza dan ruang terbuka di antara bangunan menjadi tempat berkumpul, pameran <i>outdoor</i> , dan acara komunitas sehingga mengundang pengunjung untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan seni budaya tersebut.	Desain arsitektur organik dengan fasad berlekuk putih yang elegan dan penggunaan material kaca memberi Kesan modern dan futuristic. Ruang publik luas dan konektivitas ke danau menjadi daya tarik tempat ini dan memperkuat identitas budaya sebagai landmark kota.	Pusat seni budaya dengan fasilitas lengkap yang menyediakan beragam aktivitas seni budayayang menarik berbagai kalangan pengunjung. Fleksibilitas ruang yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan acara juga memungkinkan berbagai jenis acara dari pertunjukan teater, fashion show, hingga konser musik.	Lokasi strategis di tepi danau yang terhubung dengan stasiun Changsa memudahkan akses pengunjung. Jalur pedestrian yang dirancang mengalir di antara bangunan dan jembatan penghubung yang terintegrasi dengan ruang publik memudahkan mobilitas pengunjung
Sejong Art Center	Dirancang dengan berbagai ruang publik terbuka yang menghadap ke taman pusat dan lanskap alami sekitar memberikan kesan “mengundang”. Desain grand hall dengan tangga yang menghubungkan dua theater juga mendorong interaksi sosial antar pengunjung dan komunitas seni.	Desain bangunan unik yang mengikuti kontur alam menciptakan suasana harmonis dan nyaman. Koneksi visual ke taman pusat memberikan identitas yang kuat sebagai pusat budaya modern yang tetap menghormati alam	Pusat seni dengan beragam fasilitas seni pertunjukan seperti music, balet, teater, pameran, dan workshop seni yang rutin digelar.	Terletak di Kawasan budaya internasional yang strategis memudahkan konektivitas dari berbagai wilayah melalui transportasi umum, dan jalur pedestrian. Jalur penghubung dari plaza bangunan ke taman pusat memudahkan mobilitas pengunjung.
Taman Ismail Marzuki	Sebagai pusat seni dan budaya terbesar di Jakarta, TIM menyediakan berbagai fasilitas seperti teater, galeri seni, perpustakaan, dan ruang terbuka yang memungkinkan berbagai kelompok masyarakat berkumpul, berkolaborasi,	Ruang terbuka yang luas, menciptakan suasana yang nyaman dan asri. Selain itu, desain arsitektur gedung-gedung di TIM mengadopsi elemen budaya lokal seperti motif batik Betawi dan	TIM sangat beragam, mencakup tujuh bidang seni yaitu musik, tari, sastra, seni rupa, teater, film, dan tradisi. Fasilitas yang ada memungkinkan penyelenggaraan berbagai kegiatan seni mulai dari	Lokasi TIM yang strategis di Jakarta Pusat didukung dengan kemudahan akses transportasi dan konektivitas dengan kawasan sekitarnya. Revitalisasi kawasan mencakup penataan ulang akses masuk, area parkir, dan jalur pejalan kaki yang

	dan bertukar ide. Pendekatan ini memperkuat rasa kebersamaan dan komunitas seni yang dinamis.	bentuk rumah panggung Indonesia yang terbuka di lantai dasar, memberikan identitas visual yang kuat dan estetika yang menarik.	pertunjukan, pameran, <i>workshop</i> , hingga festival budaya.	menghubungkan berbagai fasilitas di dalam TIM secara efisien dan nyaman.
Kesimpulan	Seluruh bangunan studi preseden tersebut menerapkan prinsip <i>Sociability</i> dalam <i>placemaking</i> dengan menciptakan ruang publik yang ramah, mengundang, dan mendorong interaksi sosial antar pengunjung. Mereka menyediakan berbagai ruang terbuka seperti plaza, halaman terbuka, amphitheater, foyer, dan taman yang menjadi tempat berkumpul dan beraktivitas komunitas.	Seluruh studi preseden menerapkan prinsip <i>Comfort And Image</i> dengan menciptakan ruang publik yang nyaman, menarik, dan memiliki identitas kuat sesuai konteks lokal. Perancangannya mengintegrasikan desain arsitektur unik dan elemen alam seperti danau, taman, serta ruang hijau untuk menciptakan suasana yang menenangkan dan harmonis.	Seluruh studi preseden menerapkan prinsip <i>Uses and Activities</i> dengan menyediakan berbagai fungsi dan kegiatan yang beragam untuk menarik dan melibatkan pengunjung secara aktif. Mereka menghadirkan ruang yang mendukung aktivitas hiburan, komersial, rekreasi, edukasi, dan seni budaya. Integrasi berbagai fungsi fasilitas ini menciptakan lingkungan yang hidup, dinamis, dan terus-menerus mengundang partisipasi masyarakat, sehingga mendukung keberhasilan <i>placemaking</i> yang berfokus pada keberagaman aktivitas dan penggunaan ruang.	Seluruh studi preseden menerapkan prinsip <i>Access and Linkages</i> dengan menyediakan kemudahan akses dan konektivitas yang baik antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Bangunan-banguann mengintegrasikan jalur pedestrian yang nyaman dan aman, akses transportasi umum, serta area parkir yang memadai untuk memudahkan mobilitas pengunjung. Desain ruang publik dan plaza yang strategis menghubungkan berbagai bagian bangunan dan kawasan sekitar, menciptakan sirkulasi yang lancar dan interaksi yang optimal.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam metode perancangan ini, berisi mengenai rangkaian dari kerangka berpikir dalam proses perancangan dan perencanaan. Dalam perancangan dan perencanaan *Art Cultural Center* ini dilakukan dengan tujuan untuk pusat kegiatan seni budaya yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas seni dan budaya secara terpadu yang mengintegrasikan keindahan pesisir sebagai identitas ruang. Pendekatan prinsip-prinsip *placemaking* yang akan diintegrasikan pada bangunan *Art Cultural Center*, untuk menciptakan desain *Art Cultural Center* yang mampu mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam mendukung pelestarian dan pengembangan seni budaya Lampung secara inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Sehingga proses perancangan dan perencanaan ini dilakukan dengan analisis data yang meliputi beberapa tahapan diantaranya pengumpulan data, analisis data hingga kesimpulan.

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif untuk menentukan prinsip-prinsip *placemaking* yang relevan penerapannya dalam perancangan bangunan arsitektur dan ruang publik. Metode kualitatif deskriptif didasarkan pada identifikasi dari fakta dan data yang ditemukan serta dengan melakukan studi banding terhadap teori dari studi literatur yang telah diperoleh untuk mencapai suatu temuan (Yohanes Raymond et al. 2024). Dengan mempelajari berbagai bangunan arsitektur dan ruang publik sebagai studi banding, penelitian ini bertujuan menemukan prinsip-prinsip yang menyatukan ruang publik tersebut sekaligus memperkuat karakter unik dari tempat yang dirancang. Pendekatan ini membantu memahami bagaimana *placemaking* dapat menciptakan ruang yang hidup, bermakna, dan mampu memperkuat identitas suatu lokasi.

3.2 Ide Perancangan

Tahapan perancangan yang digunakan dalam konsep perancangan *Art Cultural Center* di kawasan reklamasi pantai gunung kunyit, Bandarlampung dengan penerapan prinsip pendekatan *placemaking*, sebagai berikut:

1. Mencari ide dengan penyesuaian informasi tentang *Art Cultural Center*.
2. Penguatan ide perancangan *Art Cultural Center* dengan penerapan prinsip pendekatan *placemaking* melalui komparasi informasi dan data yang didapatkan dari berbagai sumber dan media sebagai tolok ukur, baik data arsitektural maupun non-arsitektural.
3. Penulisan laporan terkait ide perancangan yang sudah dikembangkan.

3.3 Pendekatan Perancangan

Pada perancangan konsep perancangan *Art Cultural Center* di kawasan reklamasi pantai gunung kunyit, Bandarlampung ini menggunakan pendekatan *placemaking* pada perancangan pusat kegiatan seni budaya untuk mengakomodasi berbagai aktivitas seni dan budaya secara terpadu yang mampu mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam mendukung pelestarian dan pengembangan seni budaya Lampung serta penciptaan ruang yang *welcoming* dan mendukung interaksi sosial serta apresiasi seni budaya. Oleh sebab itu, pada perancangan ini dilakukan penelitian dan analisis dengan melakukan identifikasi terhadap keadaan yang ada saat ini yaitu berkaitan dengan sebuah kegiatan pusat seni budaya, studi literatur dan kajian tentang seni dan kebudayaan yang relevan dengan konteks lokal dan *placemaking*, pengkajian aspek tapak, ruang, bentuk, struktur, dan utilitas bangunan agar desain dapat selaras dengan fungsi dan tujuan sebagai pusat kesenian dan kebudayaan.

3.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini untuk menghasilkan konsep bangunan *Art Cultural Center* yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas pelaku seni dan budaya secara terpadu yang mengintegrasikan keindahan pesisir sebagai identitas ruang sekaligus meningkatkan partisipasi masyarakat khususnya minat anak muda untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan seni budaya.

3.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun sumber dan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian, sebagai berikut:

Data Primer

a. Data Survei Lapangan

Data yang diperoleh dari hasil survei tapak, data survei lapangan ini meliputi data eksisting tapak, foto-foto kondisi tapak dan data ukuran tapak.

b. Observasi

Data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan pengamatan secara langsung maupun wawancara.

Data Sekunder

a. Studi Literatur dan Pustaka

Merupakan data yang diperoleh dari informasi jurnal atau artikel ilmiah yang telah dibaca dan digunakan sebagai acuan untuk mendukung perancangan.

b. Studi Preseden

Merupakan data yang diperoleh dari hasil analisis preseden bangunan atau perancangan yang digunakan.

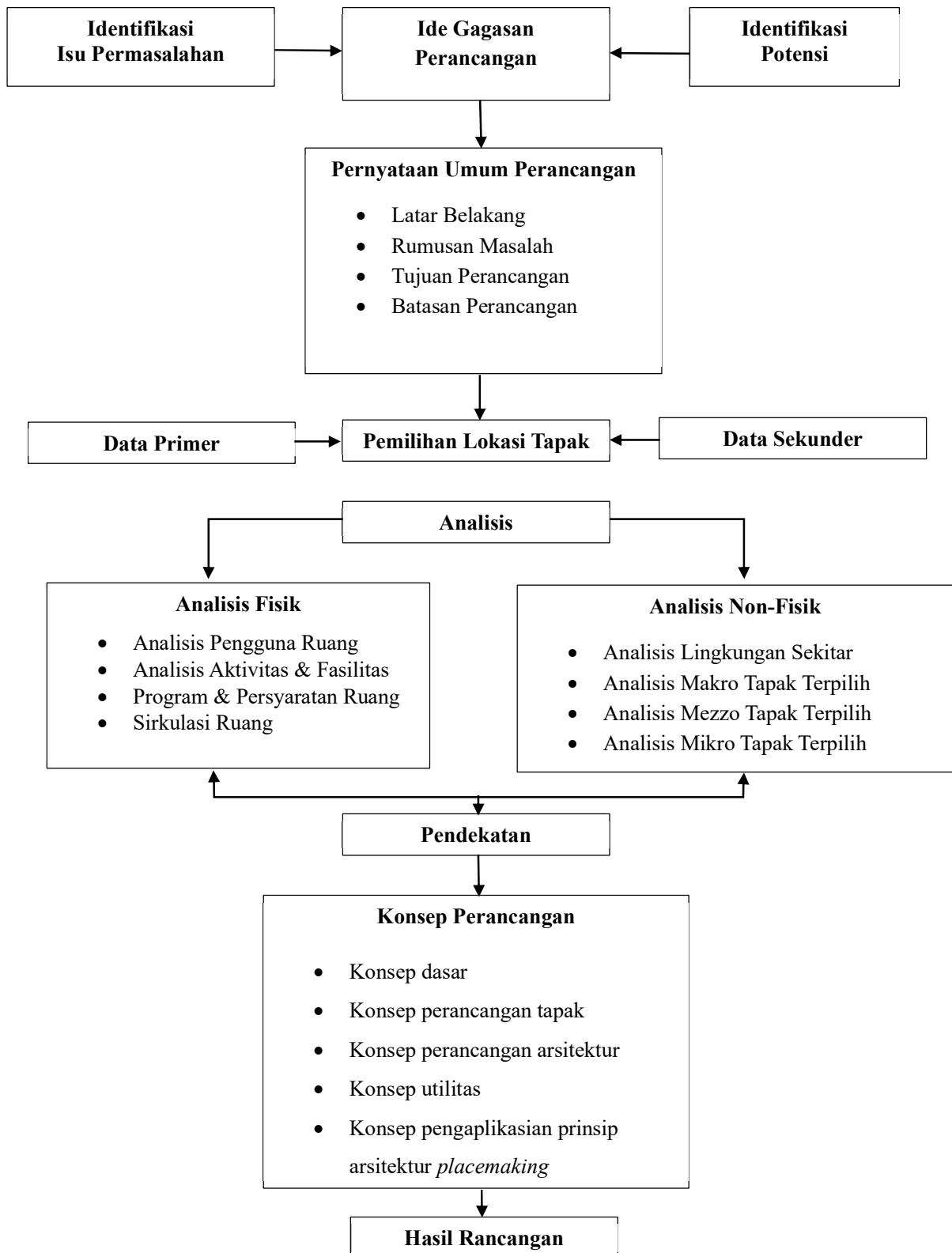
3.6 Analisis Perencanaan dan Perancangan

Untuk mendukung tahap analisis perencanaan dan perancangan dalam proses perancangan, kondisi area tertentu harus dibahas. Analisis perencanaan dan perancangan, termasuk analisis tapak, fungsi, aktivitas pengguna, ruang, dan analisis lainnya, mendukung desain *Art Cultural Center* di kawasan reklamasi pantai gunung kunyit, Bandarlampung yang menggunakan prinsip *placemaking*.

3.7 Konsep Perancangan

Setelah melalui tahapan analisis perencanaan dan perancangan, muncul konsep desain sebagai sintesis dari beberapa kajian yang sudah dilakukan mengenai penelitian. Konsep yang diteliti mencakup pendekatan desain, hasil olahan dan tanggapan tapak, gubahan massa, ruang, struktur, dan utilitas.

3.8 Alur Perancangan



BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Kondisi Eksisting (Analisis Makro)

Provinsi Lampung berada di bagian paling selatan Pulau Sumatera dengan luas daratan mencapai 33.575,41 km², yang menyumbang sekitar 1,84 persen dari total wilayah di Indonesia, termasuk pula sejumlah pulau kecil di dalam batas provinsi ini, menurut data dari BPS Provinsi Lampung. Secara astronomis, wilayah ini terletak pada garis 103°40'–105°50' Bujur Timur dan 6°45'–3°45' Lintang Selatan. Secara geografis, Lampung menempati wilayah ujung selatan Pulau Sumatera, berbatasan dengan Provinsi Sumatera Selatan dan Bengkulu di bagian utara, serta diselimuti oleh Samudra Hindia, Selat Sunda, dan Laut Jawa di sisi lainnya. Secara administratif, Provinsi Lampung terdiri dari 13 kabupaten dan 2 kota, yang masing-masing terbagi lagi menjadi beberapa kecamatan. Kabupaten dan kota tersebut meliputi Kota Bandarlampung, Kota Metro, Kabupaten Lampung Tengah, Kabupaten Lampung Selatan, Kabupaten Lampung Timur, Kabupaten Lampung Barat, Kabupaten Lampung Utara, Kabupaten Way Kanan, Kabupaten Pringsewu, Kabupaten Pesisir Barat, Kabupaten Pesawaran, Kabupaten Tanggamus, Kabupaten Mesuji, Kabupaten Tulang Bawang, serta Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Posisi geografisnya yang strategis sebagai pintu gerbang Sumatra berbatasan dengan Samudra Indonesia, Selat Sunda, dan Laut Jawa menjadikan Lampung sebagai titik pertemuan berbagai etnis seperti Lampung asli (Saibatin dan Pepadun), Jawa, Sunda, Bali, Minang, dan Tionghoa, yang memperkaya tradisi seni dan budaya setempat.

hadir dalam perkawinan dan seremoni formal umumnya merupakan kreasi baru bernuansa modern, hasil perpaduan tari tradisional Lampung dengan unsur seni tari dari etnis lain di daerah tersebut.

Tradisi asli Lampung juga tercermin dalam berbagai aktivitas sosial dan ekonomi masyarakatnya. Dalam upacara pernikahan, tradisi Lampung tidak hanya diwujudkan melalui pemakaian busana adat beserta ornamen pendukungnya, tetapi juga melalui pemberian gelar (juluk/adok) serta penerapan ketentuan adat dalam pelaksanaan prosesi pernikahan. Pengamalan aturan adat ini tampak lebih ketat pada masyarakat adat Pepadun, sedangkan pada masyarakat adat pesisir terlihat lebih longgar.

Statistik Kesenian di Provinsi Lampung

Provinsi Lampung memiliki kekayaan budaya yang tercatat secara resmi di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), yang meliputi berbagai aspek warisan budaya. Data ini menunjukkan keberagaman dan kekayaan budaya Lampung yang meliputi warisan fisik maupun tradisi takbenda yang menjadi identitas penting masyarakat setempat.

Tabel 4. 1 Tabel daftar kebudayaan Prov. Lampung yang tercatat resmi di Kemendikbud

Daftar Kebudayaan	Jumlah
Cagar Budaya	7 situs
Museum	3
Warisan Budaya Tak Benda	64
Sanggar	4

Sumber: Statistik Kebudayaan 2020

Untuk kekayaan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Provinsi Lampung yang telah diakui secara nasional, dengan total 64 warisan yang mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat, meliputi seni pertunjukan, adat istiadat, ritus dan perayaan, tradisi lisan, kemahiran dan kerajinan tradisional, serta pengetahuan dan kebiasaan yang berkaitan dengan alam dan semesta. Keberagaman ini mencerminkan kedalaman nilai budaya dan kearifan lokal yang terus dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat Lampung untuk menjaga identitas budaya sekaligus menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan seni budaya di provinsi ini.

Tabel 4. 2 Daftar Warisan Budaya Tak Benda Kebudayaan Per Provinsi Lampung, Kemendikbud: 64

Seni Pertunjukan	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan	Tradisi dan Ekspresi Lisan	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional	Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta
Tari Melinting	Sekura Cakak Buah	Muayak	Tapis	Nyuncun Pahakh
Gamolan	Cakak Pepadun	Warahan Lampung	Gulai Taboh	Piil Pesinggiri
Sigeh Penguten	Kakiceran	Ketaro Adat Lappung	Seruit	Badik Lampung
Tari Bedayou Tulang Bawang	Nyambai	Dadi	Sulam Usus	Ngunduh Damakh
Tari Bedana Lampung	Bediom	Kias	Tenun Ikat Inuh	Takhi Batin
Tari Kiamat	Siger Lampung	Bedikekh	Tuping	Takhi Khudat
Tari Selapanan	Sebambangan	Panggeh	Maduaro	Takhi Pikhing Dua Belas
Tari Ittar Muli	Nyubuk Majeu	Ringget	Tapis Rajo Tunggal	Takhi Bujantan Budamping
Hadra Ugan	Cangget Agung Lampung	Pincak Khakot	Gulai Bebat	
Tari Dibingi	Mekhatin	Hahiwang	Tukhun Mande	
Pekhos Masin	Blangiran	Ngejalang		
Petikan Gitar Leppung Pepadun	Muwaghei	Mukew Sahur		
	Pengangknan Anak	Bumbang Aji		
	Ngakuk Maju	Legenda Paya Cupak		
	Adok	Wawancan		
	Tabuhan Kelitang Talo Balak			
Daduaian Lampung				
	Cangget Bakha			

Sumber: Statistik Kebudayaan 2020

Kekayaan seni budaya ini menjadi modal penting dalam pengembangan *Art Cultural Center* karena menyediakan sumber daya budaya yang autentik dan beragam, yang dapat dijadikan daya tarik wisata serta wadah pengembangan kreativitas seni kontemporer. Dengan posisi geografis yang strategis dan warisan budaya yang kuat, Lampung memiliki potensi besar untuk menjadi pusat seni dan budaya yang mampu mendukung pertumbuhan pariwisata dan ekonomi kreatif secara berkelanjutan.

Analisis Karakter Kesenian Lampung

Berikut ini tabel data karakteristik setiap pertunjukan kesenian yang telah tercatat secara resmi di tingkat nasional oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Data ini dikaji guna memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai beragam tipe kesenian lampung yang menjadi warisan budaya bangsa. Melalui analisis tersebut, dapat ditarik kesimpulan mengenai kebutuhan teknis, termasuk estimasi kebutuhan ruang yang optimal guna memastikan kenyamanan bagi para pelaku seni maupun penonton dan mendukung kelancaran serta kualitas penyelenggaraan kegiatan.

Tabel 4. 3 Analisis Karakter Pertunjukan Seni Tari Lampung

Nama Kesenian	Jumlah Pelaku	Karakter audio	Kriteria pencahayaan	Pola Gerakan	Tata Panggung
Tari Melinting	8- 20 penari (genap, pria dan wanita)	Musik tradisional Lampung kulintang, gong, gendang, cetik, dengan iringan gamelan lokal	Pencahayaan natural/ambient, tonjolkan gerak maknawi	Pola gerakan kombinasi gerak gagah dan lembut dengan pola lantai dinamis berbentuk huruf dan garis geometris (X, V)	Terbuka, ruang melingkar/memanjang gerak kolektif
Sigeh Penguten	5-11 penari (ganjil)	Musik tradisional khas Lampung, yaitu Talo Balak(kulintang) dengan tabuhan seperti <i>gupek</i> (tempo cepat) dan <i>tarei</i> (tempo lambat)	Pencahayaan formal & hangat (acara sambutan)	Gerakan utama berfokus pada keluwesan tangan dan lengan dan Langkah kaki relative kecil dan teratur. Pola lantai yang digunakan umumnya berbentuk diagonal dan segi lima	Area depan terbuka, ruang untuk penari & tamu kehormatan
Tari Bedayou Tulang Bawang	13-20 penari	Musik tradisional seperti kendang, kulintang, gong, dan alat musik khas Tulang Bawang	Natural, menghadap timur (matahari terbit)	Pola gerakan yang lembut, anggun, dan penuh makna simbolik. Formasi lingkaran atau barisan, dengan rotasi searah jarum jam	Terbuka, biasanya menghadap arah timur
Tari Bedana Lampung	2-6 penari (genap, berpasangan)	Musik tradisional seperti gambus, ketipung, dan karenceng	Pencahayaan pendukung visual gerak	Gerakan perpaduan gerak halus, teratur, dan ritmis dengan perpindahan posisi secara simetris. Pola lantai lingkaran.	Area formal atau internal keluarga
Tari Kiamat	5 penari wanita (sakral, tanpa variasi jumlah yang besar)	Musik tradisional Lampung, lembut dan lambat	Lembut, fokus penari utama	Gerakan lambat, gemulai, berputar, jaga keseimbangan. Pola lantai berbentuk huruf V.	Ruang/datar terbuka atau tertutup
Tari Selapanan	4 penari (sakral, 2 penari wanita dan 2 penari pria)	Iringan tradisional Lampung, dinamis	Menonjolkan gerakan tangan & ekspresi	Gerakan didominasi oleh keluwesan tangan, gerakan kipas, postur anggun, dan perpindahan posisi yang teratur, dengan formasi yang simetris.	Pertunjukan terbuka/tertutup gerak dinamis
Tari Ittar Muli	6 penari wanita	Gong, canang, kulintang, gendang, rebana, gujih, akordeon, beduk	Fokus perubahan ragam gerak melalui pencahayaan	Gerakan tarian ini fokus pada keluwesan tangan, langkah yang halus dan tertata. Pola lantai tarian biasanya berbentuk geometris seperti huruf A, V, atau pola segi enam	Panggung terbuka, ruang cukup formasi tari
Tari Dibingi	4-6 penari	Alunan musik tradisional berupa rebana, gong, dan canang	Mendukung gerakan dinamis	Gerakan kepala yang halus dan terarah, tangan dan lengan yang lentur dan Anggun, Langkah kaki yang tertata dan ritmis	Terbuka/panggung sederhana

(Sumber: Analisis Penulis 2025)

Tabel 4. 4 Analisis Karakter Pertunjukan Seni Musik Lampung

Nama Kesenian	Jumlah Pelaku	Karakter audio	Kriteria pencahayaan	Pola Gerakan	Tata Panggung
Hadra Ugan	30-60 orang (pemain alat musik dan puluhan penari yang juga terlibat dalam paduan melodi, doa, dan nyanyian dzikir)	Alat musik tradisional seperti rebana, kereng, dan gamelan bambu,	Sederhana, pencahayaan yang merata dan cukup terang untuk menerangi seluruh area panggung dan para pemain secara keseluruhan	Gerakan Hadra Ugan banyak terinspirasi dari gerak silat.	Area luas dan biasanya terbuka
Gamolan	25 pemain (biasanya melibatkan grup besar dalam pertunjukan)	Alat musik bambu mirip gamelan, dimainkan dengan cara dipukul, menghasilkan suara khas yang lembut dan harmonis.	Fokus instrumen, pencahayaan sederhana	Tidak ada gerak khusus, fokus pada alat musik	Area musik terbuka/tertutup.
Petikan Gitar Leppung Pepadun	Seorang pemain gitar	Petikan gitar tradisional khas Pepadun	Fokus pemain gitar	Gerakan minimal, ekspresi & teknik permainan gitar	Panggung kecil/akustik

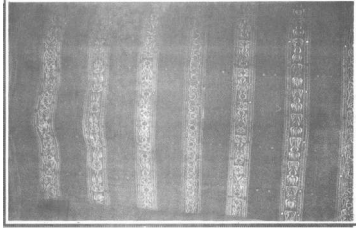
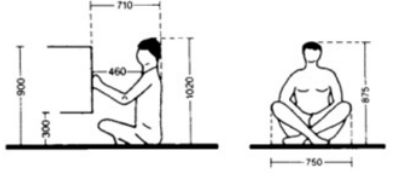
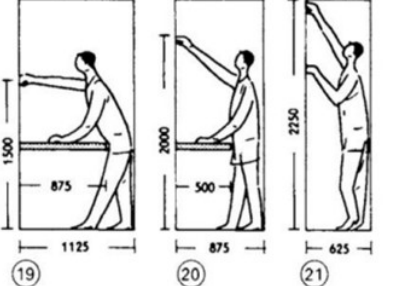
(Sumber: Analisis Penulis 2025)

Tabel 4. 5 Analisis Karakter Pertunjukan Seni Teater/Sastra Lampung

Nama Kesenian	Jumlah Pelaku	Karakter audio	Kriteria pencahayaan	Pola Gerakan	Tata Panggung
Warahan Lampung	Cerita rakyat yang dihidupkan oleh satu narator (pewarah), bukan drama multi-aktor	Narasi lisan berpola lirik-ekspresif dengan alat musik tradisional <i>gambus lunik</i> atau <i>tala balak</i> (perkusi tradisional Lampung).	Pencahayaan bersifat minimalis dan fokus pada pewarah. Dalam pengembangan modern, pencahayaan dapat ditingkatkan agar sorotan	Pola gerak sangat terbatas dan sederhana, berupa gerak mimik dan ekspresi wajah pewarah yang serius dan ekspresif. Tidak banyak aksi fisik atau dialog antar pelaku.	Sederhana, terbuka, tanpa properti, pewarah duduk menghadap penonton
Teater Modern Adaptasi Warahan	4-20 pemain	Musik tradisional seperti gambus lunik kadang dipakai sebagai pengiring di pentas tradisional, tetapi versi modern lebih fleksibel memakai musik artistik dan sound design.	Dalam adaptasi modern, pencahayaan lebih artistik dan simbolik, menggunakan lampu sorot fokus pada pelaku utama dan adegan penting untuk membangun mood dan memperjelas dramaturgi.	Pola gerakan mengadopsi realisme dan improvisasi yang dipadukan dengan gestur simbolik khas Warahan. Gerak pelaku ekspresif untuk memperkuat karakter, emosi, dan interaksi antar tokoh	Menggunakan tata panggung minimalis dan simbolik dengan latar sederhana, sehingga fokus penonton tertuju pada narasi dan akting.

(Sumber: Analisis Penulis 2025)

Tabel 4. 6 Analisis Kerajinan Tradisional Lampung

No	Kerajinan Tradisional	Karakteristik Utama	Cara Pembuatan Singkat	Persyaratan Ruang
1	Tenun Ikat Inuh  (Sumber: Kain Tenun Tradisional > Koleksi Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jural")	Tapis inuh merupakan kain tradisional khas masyarakat pesisir lampung atau Saibatin yang digunakan dalam pelaksanaan dalam ritual dan kegiatan adat mereka. Tenun ikat dengan pola pewarnaan alami, motif geometris dan simbolik daerah Lampung	Alat tenun ikat tradisional (<i>mattakh</i>) Benang diikat, dicelup pewarna alami, lalu dilanjutkan menenun dengan pola motif simbolik	Kegiatan biasa dilakukan dengan duduk/bersila dilantai. 
2.	Maduaro  (Sumber: budaya-indonesia.org)	Kain sulam kepala bangsawan Menggala terbuat dari bahan sutra atau serat nanas, sulam benang perak sangat halus	Jarum sulam halus, meja kerja Terbuat dari kain dasar yang sudah jadi, berupa serat nanas atau sutra, yang kemudian disulam secara manual dengan benang kawat perak tipis berlapis di atasnya mengikuti motif khas pada kain selendang kepala.	 Sumber: Data Arsitek (Neufert)
3.	Sulam Usus  (Sumber: dgip.go.id)	Sulam khas tapis menggunakan benang menyerupai usus ayam, dibuat manual, motif natural dan geometris	Alat tenun (<i>mattakh</i>), jarum sulam Menenun kain dasar dari benang kapas lalu disulam tangan benang emas/perak membentuk motif	

4	Tapis Rajo Tunggal  (Sumber: Kain Tenun Tradisional > Koleksi Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jural")	Varian khusus tapis dengan motif dan teknik sulam rumit, kain untuk kalangan bangsawan	Alat tenun (<i>mattakh</i>), jarum sulam khusus Pembuatan kain dasar tenun diikuti sulaman rumit dan detail motif khas adat Lampung.	
5	Tuping  (Sumber: steemit.com)	Topeng kayu ukir dengan motif khas Lampung Selatan, 12 karakter tokoh dalam pertunjukan tari dan ritual	Pahat ukir kayu, pisau ukir, amplas Mengukir kayu dengan alat pahat dan pisau, amplas hingga halus, cat dan finishing vernis	

(Sumber: Analisis Penulis 2025)

4.2 Kondisi Eksisting (Analisis Mezzo)

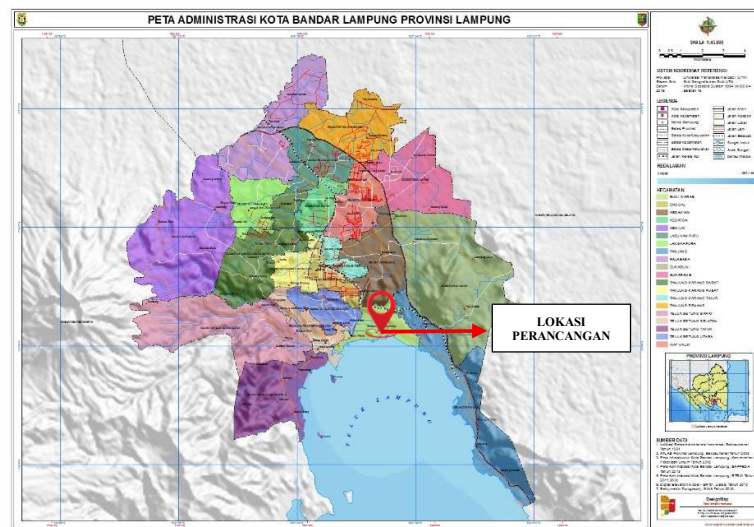
Kota Bandar Lampung sebagai pusat pemerintahan Provinsi Lampung yang terletak di paling ujung selatan Pulau Sumatera mencakup luas wilayah sekitar 197,22 km², yang terbagi menjadi 20 kecamatan dan 126 kelurahan. Secara geografis, Kota ini berada pada garis koordinat 5°20' hingga 5°30' Lintang Selatan dan 105°28' hingga 105°37' Bujur Timur dengan elevasi 0-700 meter di atas permukaan laut, serta topografi beragam mencakup zona pantai, perbukitan, dataran tinggi, dan teluk. Secara administratif, Kota Bandar Lampung dibatasi oleh:

- a. Sebelah utara: Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Sebelah selatan: Teluk Lampung.
- c. Sebelah barat: Kecamatan Gedung Tataan dan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran.
- d. Sebelah timur : Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

Posisi strategis Kota Bandarlampung sebagai pintu gerbang utama antara Pulau Sumatera dan Pulau Jawa menjadikannya daerah transit penting bagi kegiatan perekonomian antar kedua pulau tersebut. Posisi ini memberikan peluang bagi kemajuan Kota Bandar Lampung sebagai pusat perdagangan, industri, dan pariwisata. Akses yang mudah melalui jalur darat, laut, dan udara mendukung aktivitas ekonomi yang dinamis, sehingga kota ini berperan sentral dalam menghubungkan berbagai wilayah dan memperkuat jaringan ekonomi regional.

Untuk pembagian wilayah Kota Bandarlampung sendiri mencakup beberapa bagian wilayah kota (BWK), sesuai dengan Pasal 17 Perda Kota Bandarlampung Nomor 10 Tahun 2011 dijelaskan bahwa “Wilayah perencanaan RTRW sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 dibagi dalam 7 (tujuh) BWK sebagai berikut:

- a. BWK A meliputi Kecamatan Tanjung Karang Pusat dengan luas kurang lebih 668 hektare;
- b. BWK B meliputi Kecamatan Kedaton dan Kecamatan Rajabasa dengan luas kurang lebih 2.390 hektare;
- c. BWK C meliputi Kecamatan Sukarama dan Kecamatan Tanjung Senang dengan luas kurang lebih 2.850 hektare;
- d. BWK D meliputi Kecamatan Tanjung Karang Timur dan Kecamatan Sukabumi dengan luas kurang lebih 3.275 hektare;
- e. BWK E meliputi Kecamatan Teluk Betung Selatan dan Kecamatan Panjang dengan luas kurang lebih 3.123 hektare;
- f. BWK F meliputi Kecamatan Kemiling dan Kecamatan Tanjung Karang Barat dengan luas kurang lebih 4.279 hektare; dan
- g. BWK G meliputi Kecamatan Teluk Betung Utara dan Kecamatan Teluk Betung Barat dengan luas kurang lebih 3.137 hektare.



Gambar 4. 2 Peta Kota Bandarlampung
 Sumber: petatematikindo.wordpress.com

Data Demografi Bandarlampung

Profil demografi Kota Bandar Lampung menggambarkan karakteristik penduduk Kota Bandar Lampung dalam segi jumlah, komposisi, struktur, dan perkembangannya. Data demografi ini menjadi dasar penting dalam merumuskan strategi perencanaan dan pembangunan di berbagai sektor seperti pendidikan, kesehatan, dan bidang lainnya.

Berdasarkan proyeksi sensus penduduk 2021, populasi Kota Bandar Lampung mencapai 1.184.949 jiwa. Hal ini menunjukkan peningkatan laju pertumbuhan penduduk (LPP) yang relatif kecil jika dibandingkan dengan tahun 2020 yang berjumlah 1.166.066 jiwa.

Mayoritas penduduk, sekitar 70%, berada pada kelompok usia produktif (15-64 tahun), yang merupakan segmen masyarakat paling dinamis dan potensial dalam berkontribusi terhadap perkembangan seni dan budaya.

Tabel 4. 7 Jumlah dan Komposisi Penduduk Kota Bandar Lampung Tahun 2019-2021

No	Uraian	2019	2020	2021
1	Jumlah Penduduk (Jiwa)	1.051.500	1.166.066	1.184.949
2.	Rata-rata kepadatan penduduk (jiwa/km ²)	5.332	5.913	6.008
3	Jumlah dan Komposisi Penduduk Menurut :			
	a. Jenis Kelamin			
	- Laki-laki (jiwa)	528.804	594.292	603.532
	Perempuan (jiwa)	522.696	571.774	581.417
	Rasio jenis kelamin	101	103	103
	b. Kelompok Umur			
	- 0-14 tahun	273.068	276.773	279.107
	- 15-64 tahun	737.023	817.479	829.423
	- 65+ tahun	41.409	72.214	76.419

Sumber : IPM Kota Bandar Lampung Tahun 2021, BPS 2022

Kepadatan penduduk pada suatu wilayah berkorelasi erat dengan kemampuan lingkungan untuk mendukung kehidupan wilayah tersebut, termasuk akses optimal terhadap infrastruktur publik. Pada tahun 2021, rata-rata kepadatan penduduk di Kota Bandar Lampung mencapai 6.008 jiwa/km². Kecamatan Bumi Waras, termasuk ke dalam wilayah dengan tingkat kepadatan penduduk tertinggi mencapai 17.117 jiwa/km². Kecamatan Bumi Waras merupakan wilayah pesisir yang berada di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

Bumi Waras merupakan wilayah pesisir yang strategis secara geografis dan sosial, dengan populasi yang padat dan kebutuhan ruang publik yang semakin meningkat. Kepadatan penduduk yang tinggi di Bumi Waras menunjukkan tingginya potensi pengguna fasilitas seni dan budaya yang akan dibangun, sehingga lokasi ini sangat relevan untuk menjadi tempat perancangan *Art Cultural Center*. Selain itu, sebagai wilayah pesisir, Bumi Waras memiliki peluang untuk mengintegrasikan konsep *placemaking* dalam perancangan *Art Cultural Center*,

sehingga tidak hanya memenuhi kebutuhan sosial budaya, tetapi juga mendukung pengembangan ruang publik yang ramah lingkungan dan estetis di kawasan pesisir.

Potensi Kesenian dan Kebudayaan

Provinsi Lampung memiliki sejumlah sanggar seni yang tercatat resmi di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), khususnya di Kota Bandar Lampung. Terdapat empat sanggar utama yang aktif mengembangkan seni tari dan musik. Keberadaan sanggar-sanggar ini menjadi pusat kegiatan pelestarian dan pengembangan seni budaya lokal, sekaligus wadah bagi komunitas seni untuk berkreasi dan berkolaborasi. Sanggar-sanggar tersebut berperan penting dalam menjaga dan mengembangkan warisan budaya ini melalui berbagai aktivitas seni yang melibatkan masyarakat luas, sehingga menjadi bagian integral dari ekosistem seni budaya di Lampung.

Tabel 4. 8 Daftar sanggar Bandar Lampung yang tercatat resmi di Kemendikbud:

Nama Sanggar	Alamat
Sanggar Tapis Berseri (Tari & Musik)	Jl. Amir Hamzah Gotong Royong
Sanggar Sangsaka (Tari & Musik)	PKOR/ Sesat Agung
Sanggar Tanggai Lampung (Tari & Musik)	Bilabong
Sanggar Kampoeng Budayo (Tari & Musik)	Taman Budaya

Sumber: Kemendikbud

Komunitas seni Lampung juga telah menunjukkan prestasi dan eksistensi yang mendunia melalui berbagai pencapaian di tingkat internasional. Sanggar Sasana Budaya menjadi salah satu contoh sanggar berlokasi di Bandarlampung yang berhasil meraih Juara I pada Zapin Award se-Asia Tenggara 2025 dengan karya tari “Zapin Muli” serta penghargaan penata musik terbaik, yang membuktikan kualitas seni Lampung di kancah regional. Selain itu, Tim Paduan Suara Treasured Harmony Lampung Community juga mewakili Lampung dalam kompetisi internasional di Singapore International Choral Festival, menunjukkan partisipasi aktif komunitas seni Lampung di pentas global.

Fasilitas Seni Budaya di Bandarlampung



Gambar 4. 3 Kondisi Fasilitas Gedung Seni Budaya di Bandarlampung

Sumber: Olahan Grafis dan Dokumentasi Penulis

Taman Budaya

Taman Budaya Lampung merupakan pusat seni budaya utama di Kota Bandarlampung yang bertempat di Jalan Cut Nyak Dien No. 24, Tanjung Karang Pusat. Kompleks ini terdiri dari beberapa bangunan fungsional seperti kantor dinas kebudayaan, gedung teater terbuka dan tertutup, aula, musala, toilet, serta area parkir yang luas. Fasilitas ini sering digunakan untuk pertunjukan seni, pameran, dan kegiatan budaya lainnya. Kondisi fasilitas seni budaya di Taman Budaya Lampung saat ini memiliki beberapa kelebihan sekaligus kekurangan yang perlu diperhatikan:

- Kapasitas Terbatas: hanya berkapasitas sekitar 300 penonton, yang belum memenuhi standar minimal tipe B (sekitar 500 orang) . Ini membatasi skala acara yang dapat diselenggarakan.
- Kondisi Kurang Terawat: Fasilitas yang rusak dan kurang terawat di Taman Budaya, membuatnya kurang menarik bagi masyarakat. Hal ini menghambat fungsinya sebagai pusat kegiatan seni yang optimal.

Dewan Kesenian Lampung

Gedung Dewan Kesenian Lampung menjadi salah satu pusat kegiatan seni dan budaya bagi para pelaku seni di Bandarlampung. Gedung ini berfungsi sebagai sekretariat DKL sekaligus sebagai ruang multifungsi untuk mendukung berbagai aktivitas seni dengan fasilitas seperti ruang pertunjukan *indoor*, panggung terbuka, studio rekaman, studio *podcast*, ruang pameran, dan ruang latihan.

Namun, kondisi gedung saat ini memprihatinkan karena banyak fasilitas yang rusak dan kurang terawat, sehingga tidak menarik bagi masyarakat yang berkunjung. Beberapa bagian gedung bahkan mengalami kerusakan serius seperti plafon yang ambrol, sehingga menurunkan kenyamanan dan fungsi gedung sebagai ruang seni. Luas lahan yang terbatas menjadi kendala signifikan dalam pengembangan fasilitas seni di Gedung Dewan Kesenian Lampung. Dengan area yang sempit, ruang untuk menampung berbagai aktivitas seni seperti pameran besar, pertunjukan teater, *workshop*, dan pelatihan menjadi sangat terbatas. Hal ini membatasi kapasitas gedung untuk menampung penonton maupun peserta, sehingga mengurangi potensi penyelenggaraan acara berskala besar yang dapat menarik minat masyarakat luas maupun wisatawan.

Kebutuhan Akan Ruang Baru

Taman Budaya dan Dewan Kesenian Lampung cenderung sepi karena beberapa faktor utama yang berkaitan dengan keterbatasan desain ruang dan partisipasi masyarakat. Meskipun terletak di pusat kota dan memiliki fasilitas lengkap seperti gedung teater dan ruang pameran, Taman Budaya Lampung belum mampu mengoptimalkan elemen ruang terbuka yang mendukung interaksi sosial dan keterlibatan aktif pengunjung, sehingga ruang publiknya terasa kurang hidup dan kurang menarik untuk aktivitas sehari-hari. Selain itu, partisipasi masyarakat dalam kegiatan seni budaya di lokasi ini masih terbatas, karena kurangnya program yang mengundang keterlibatan langsung masyarakat luas dan generasi muda, serta minimnya inovasi dalam penyelenggaraan acara yang bersifat interaktif.

4.3 Analisis Mikro

4.3.1 Profil Site

Lokasi site berada di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Kecamatan Bumi Waras, Bandar Lampung. Kecamatan Bumi Waras dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandar Lampung termasuk dalam WP III (Wilayah Perencanaan III) merupakan kawasan permukiman yang padat dengan peran penting dalam mendukung fungsi pariwisata kota. Lokasi ini merupakan bagian dari proyek reklamasi yang pernah direncanakan sebagai kawasan kota pinggir pantai (*WaterfrontCity*) di pinggir Bukit Kunyit, Kecamatan Bumi Waras. Tentunya

pembangunan *Art Cultural Center* di kawasan reklamasi pantai gunung kunyit ini membawa potensi yang cukup menjanjikan untuk menjadi daya tarik wisata. Hal ini dapat memperkuat Kecamatan Bumi Waras sebagai destinasi pariwisata kota. Lokasi yang sangat strategis juga akan membuat aksesibilitas dan visibilitas semakin baik. Berikut ini adalah batasan lahan site perancangan :

- a. Batas Utara : gunung kunyit dan pemukiman warga
- b. Batas Timur : sisi pantai
- c. Batas Selatan : sisi pantai
- d. Batas Barat : sisi Pantai



Gambar 4. 4 Lokasi Perancangan
Sumber: Google Earth

Potensi Wisata Bahari Atau Ekowisata



Gambar 4. 5 Potensi Alam Laut & Bukit Pada Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Kawasan reklamasi Pantai Gunung Kunyit, Kecamatan Bumi Waras memiliki potensi pariwisata lokal yang kuat dengan keindahan pantai dan Gunung Kunyit sebagai ikon alam yang mampu menjadi aset wisata sekaligus pelestari budaya dan lingkungan. Lokasi pantai ini berada di pesisir Bandar Lampung, tepatnya di

kawasan Jalan Yos Sudarso dan Jalan Ikan Terbanggi, berjarak sekitar 4–4,5 kilometer dari pusat kota Bandar Lampung, yaitu kawasan Tugu Adipura (Tugu Gajah) yang merupakan pusat pemerintahan, bisnis, dan aktivitas utama kota, sehingga aksesibilitasnya relatif mudah dijangkau oleh masyarakat lokal maupun wisatawan.

Kawasan ini sudah menjadi destinasi populer untuk berbagai aktivitas seperti terapi air laut yang diminati terutama oleh lansia, rekreasi keluarga, dan swafoto di gundukan pasir yang *instagramable*, yang menunjukkan adanya daya tarik sosial dan ekonomi yang hidup di lokasi tersebut. Dengan fakta bahwa kawasan ini sudah ramai dikunjungi dan memberikan dampak positif ekonomi bagi masyarakat sekitar, serta potensi pengembangan yang masih luas, maka lokasi ini justru sangat strategis sebagai pusat pengembangan seni budaya yang menggabungkan aspek alam, budaya, dan pariwisata secara terpadu dan berkelanjutan.

Dengan menghadirkan pusat seni budaya yang terintegrasi di kawasan ini, akan tercipta ruang publik baru yang tidak hanya melestarikan dan mengembangkan budaya lokal secara lebih dinamis, tetapi juga menawarkan pengalaman budaya yang segar dan interaktif. Konsep ini diharapkan mampu menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap seni dan budaya, sekaligus menjadikan kawasan reklamasi Pantai Gunung Kunyit sebagai ikon budaya dan destinasi wisata khas Bandar Lampung yang lebih menarik dan inklusif. Langkah ini sejalan dengan kebijakan penataan ruang dan pelestarian lingkungan di Bandar Lampung, yang menjadikan Kecamatan Bumi Waras semakin kokoh sebagai destinasi pariwisata kota sekaligus menambah nilai ekonomi dan budaya bagi masyarakat setempat.

4.3.2 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan analisis yang sering digunakan untuk menentukan kualitas dari suatu sistem. Dalam hal ini objek yang akan dianalisis adalah site terpilih untuk menelaah kualitas yang dimiliki oleh site. Analisis tersebut yaitu kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), ancaman (*threat*).

Tabel 4. 9 Analisis SWOT

ANALISIS SWOT	S (STRENGTHS)	W (WEAKNESSES)
	• Sejalan dengan kebijakan penataan ruang di Bandar Lampung. • Tapak berada di dekat pusat kota dan mudah diakses • Potensi alam unik: Pantai dan Bukit Gunung Kunyit menciptakan daya tarik visual • Memiliki lahan yang luas dan kontur cenderung datar	• Kondisi sekitar tapak dikelilingi dengan pemukiman kumuh dan permasalahan sampah • Tapak berada di pinggir laut dengan suhu udara yang cukup tinggi
	O (OPPORTUNITIES)	STRATEGI S-O
	• Pengembangan Wilayah Baru: Kawasan dapat dijadikan ikon baru kota, meningkatkan ekonomi lokal lewat wisata, seni, dan edukasi. • Tapak dekat dengan area komersial dan berada di pinggir laut dengan <i>view</i> menarik yang mendukung pariwisata	• Tata letak yang efektif dengan sirkulasi mudah, menghubungkan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>, serta pemanfaatan ruang terbuka hijau sebagai ruang interaksi sosial dan rekreasi komunitas.
T (THREATS)	STRATEGI W-O	STRATEGI W-T
	• Tata letak yang efektif dengan sirkulasi mudah, menghubungkan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>, serta pemanfaatan ruang terbuka hijau sebagai ruang interaksi sosial dan rekreasi komunitas. • Penataan lanskap yang inklusif untuk mengurangi kesan kumuh dan berfokus pada estetika	• Menerapkan sistem pengelolaan limbah dan air yang ramah lingkungan, sehingga tidak menambah beban ekologis kawasan reklamasi • Mengombinasikan struktur fisik (seperti tanggul, pemecah gelombang) dengan elemen alami seperti restorasi mangrove untuk proteksi pesisir secara efektif dan ramah lingkungan

Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.3.3 Ukuran dan Regulasi Site

Total luas dari site terpilih adalah 55.000 m². Memiliki topografi cukup datar dengan ketinggian rata rata 0-10 meter dengan pasir yang putih. Pada tengah kawasan terdapat sebuah bukit yang mempunyai ketinggian 150 m dari permukaan laut, sedangkan pada sisi timur bukit terdapat sebuah sungai (way kunyit). Dalam RTRW Kota Bandarlampung ada beberapa kebijakan dalam regulasi terkait bangunan gedung, diantaranya adalah sebagai berikut.

Sumber	Regulasi
Peraturan Menteri Pekerjaan Umum NO. 40/PRT/M/2007 tentang Pedoman Perencanaan Tata Ruang Kawasan Reklamasi Pantai	Koefisien Dasar Bangunan (KDB) Darat dan Laut maksimal 40%
	Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Darat dan Laut maksimal 2 atau ketinggian bangunan maksimal 4 lantai
	Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 60%
	(a) Garis Sempadan Bangunan (GSB) depan bangunan $\frac{1}{2}$ ROW jalan umum di depan bangunan, dimanfaatkan untuk taman. (b) GSB samping dan belakang bangunan tiap unit bangunan minimal 5 m
	(a) Garis Sempadan Pantai 30-50 meter dari titik pasang tertinggi atau GSP = 0 (penanganan rekayasa teknis/engineering harus professional). (b) GSP yang besar bisa dimanfaatkan untuk ruang wisata Pantai dan atau <i>green belt area</i>

Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum NO. 40/PRT/M/2007 tentang Pedoman Perencanaan Tata Ruang Kawasan Reklamasi Pantai

Dari tabel regulasi di atas dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

- a) Luas Lahan: $\pm 55.000 \text{ m}^2$
- b) KDB : $55.000 \text{ m}^2 \times 40 \% = 22.000 \text{ m}^2$ (maks)
- c) KDH : $55.000 \text{ m}^2 \times 60 \% = 33.000 \text{ m}^2$ (min)
- d) KLB : Maksimal 4 lantai
- e) GSB : $6 \times \frac{1}{2} \text{ ROW} = 3 \text{ meter}$
- f) GSP : 30-50 meter

4.3.4 Physical Attributes (Fisik dan Buatan)

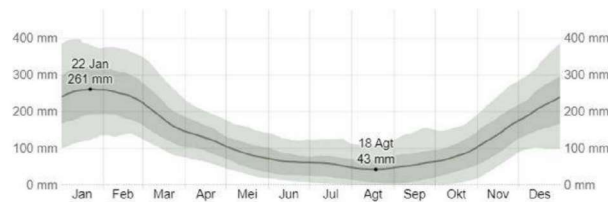
4.3.4.1 Topografi

Topografi kawasan reklamasi Pantai Gunung Kuyit ini cenderung datar karena merupakan hasil pengurugan lahan pesisir yang baru dibentuk, dengan elevasi berada pada kisaran sekitar 2 m di atas permukaan laut (dpl) dan kemiringan rendah memudahkan pemanfaatan lahan. Namun, di sekitar kawasan reklamasi terdapat perbukitan Gunung Kuyit yang memiliki elevasi lebih tinggi dan berbentuk bukit alami. Jadi, secara keseluruhan, topografi tapak reklamasi ini adalah datar dengan elevasi rendah, sementara

area sekitarnya, terutama bagian perbukitan, memiliki elevasi yang lebih tinggi dan kontur yang tidak rata.

4.3.4.2 Hidrologi

Keadaan hidrologi Kota Bandarlampung secara umum memiliki curah hujan yang cukup signifikan sepanjang tahunnya. Kota Bandarlampung memiliki bulan dengan curah hujan yang paling banyak pada bulan Januari, dengan rata-rata curah hujan 259 milimeter. Sedangkan bulan dengan curah hujan paling sedikit adalah bulan agustus, dengan curah hujan rata-rata 43 milimeter.



Gambar 4. 6 Grafik Rata-Rata Curah Hujan Bandarlampung

Sumber: *WeatherSpark.com*

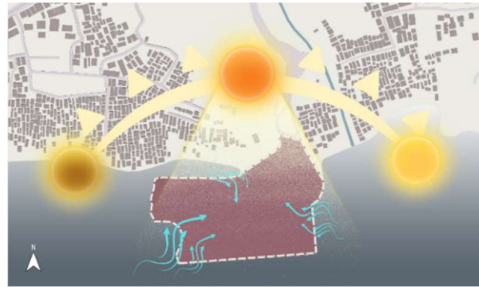
Secara hidrologis, site berada di kawasan reklamasi Pantai Gunung Kuntit yang memiliki karakteristik datar dan dekat dengan garis pantai, dengan muka air yang dipengaruhi oleh pasang surut laut. Di sisi timur 61 tapak, terdapat sungai kecil alami selebar ± 5 meter yang berfungsi sebagai saluran air permukaan dari wilayah hulu. Keberadaan sungai ini berpotensi menjadi jalur drainase utama menuju laut, namun juga membawa risiko banjir lokal terutama saat debit sungai meningkat dan terjadi pasang tinggi.

4.3.4.3 Tanah dan Geologi

Kondisi tanah pada tapak ini sebagian besar memiliki jenis tanah yang cenderung dominan berpasir tanah berpasir dan lempung yang memiliki tekstur dan daya dukung cukup tinggi. Kemudian untuk kondisi geologitapak belum diketahui secara pasti bahaya seismic pada tapak ini. Namun yang perlu menjadi perhatian, kawasan tapak ini merupakan kawasan area pantai sehingga segala persiapan atau sigap bencana harus diperhatikan dengan matang.

4.3.4.4 Microclimate

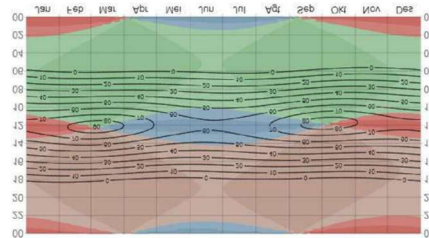
Kota Bandarlampung memiliki iklim tropis basah sehingga curah hujan signifikan sepanjang tahunnya. Selain itu, pada iklim tropis basah ini penyinaran matahari dan pergerakan angin menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Mengingat daerah tropis memiliki lama penyinaran matahari yang seimbang. Selain itu berkaitan dengan iklim tropis, Kota Bandarlampung sendiri memiliki kelembaban udara yang berkisar dari 60-85% dan sepanjang tahun. Dengan suhu udara yang biasanya bervariasi dari 23°C hingga 32°C dan jarang di bawah 21°C atau di atas 33°C. Microclimate atau iklim mikro pada tapak ini antara lain meliputi pergerakan atau arah penyinaran matahari dan pergerakan angin, secara rinci terlampir dalam ilustrasi berikut.



Gambar 4. 7 Analisis Pergerakan Matahari dan Angin pada Tapak
Sumber: Olahan Grafis Penulis, 2025

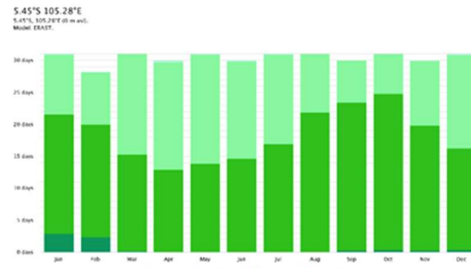
Matahari

Kawasan reklamasi Pantai Gunung Kunyit memiliki paparan matahari yang tinggi dan merata sepanjang tahun. Pergerakan harian matahari dari timur ke barat dengan arah lintasan agak condong ke utara di Juni dan condong ke selatan di Desember. Hal ini memengaruhi orientasi bangunan, kebutuhan shading, dan pengaturan zona ruang agar nyaman, hemat energi, dan responsif terhadap iklim tropis pesisir.



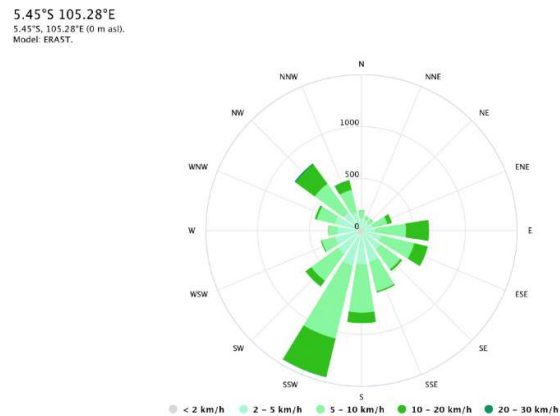
Gambar 4. 8 Elevasi Matahari dan Azimuth Bandarlampung
Sumber: WeatherSpark.com

Angin



Gambar 4. 9 Kecepatan Angin di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kuntit
Sumber: Meteoblue.com

Arah angin paling dominan dari SSW (Selatan-Barat Daya) dan S (Selatan) menunjukkan bahwa angin kebanyakan datang dari arah laut atau teluk, mengingat posisi Pantai Gunung Kuntit yang menghadap ke Teluk Lampung dan adanya bukit Gunung Kuntit sebagai penahan angin alami. Arah angin dominan lain adalah dari ESE (Timur-Tenggara) dan NW (Barat Laut) menandakan adanya variasi angin lokal yang dipengaruhi oleh topografi sekitar, termasuk bukit dan struktur Pantai.



Gambar 4. 10 Arah Angin Di Bandarlampung
Sumber: Meteoblue.com

4.3.5 Biological Attributes (Alam)

4.3.5.1 Vegetation

Di lahan reklamasi seperti di Pantai Gunung Kuntit, vegetasinya umumnya tidak terlalu beragam jika dibandingkan dengan lahan alami karena kondisi tanah yang masih relatif baru dan kurang subur. Vegetasi utama yang tumbuh adalah tanaman yang mudah beradaptasi seperti ilalang, berbagai jenis rumput, dan tanaman pionir seperti pohon pisang. Salah satu

daya tarik kawasan ini adalah ilalang yang tumbuh subur dan menciptakan pemandangan indah saat berubah warna sesuai musim, sehingga memberikan nuansa alami yang khas di area reklamasi tersebut.



Gambar 4. 11 Analisis Vegetasi Tapak
Sumber: Olahan Grafis Penulis

4.3.5.2 *Wildlife*

Terdapat potensi habitat hewan liar pada tapak, mengingat kondisi eksisting tapak yang merupakan area hijau dan semak belukar. Sehingga, keberadaan habitat hewan buas ataupun hewan liar yang terdapat dalam tapak dan sekitaran ini yaitu seperti ular, kelabang, kaki seribu, ular, kadal, iguana, biawak, sigung, tikus got, tupai, hewan liar tepi pantai dan lain sebagainya. Selain itu, letak tapak yang berdekatan dengan area tepi laut, maka hal tersebut juga dapat mendukung potensi adanya hewan liar di tapak area ini.

4.3.6 *Cultural Attributes (Budaya)*

4.3.6.1 *Land Use dan Regulation*

Land use atau tata guna lahan area sekitar tapak yaitu kawasan sekitar tapak ini meliputi area permukiman penduduk, area industri dan komersial, area ruang terbuka hijau, area penunjang pariwisata (hotel), area ruang publik (lapangan) dan area tepian laut. Kemudian untuk regulasi dalam tapak ini meliputi: Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Dasar Hijau (KDH), Garis Sempadan Bangunan (GSB) dan area perkerasan non

bangunan. Adapun persyaratan bangunan gedung atau kawasan pariwisata berdasarkan Pasal 70 (d) Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 4 tahun 2021, tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Tahun 2021-2041 adalah:

- a. KDH minimum sebesar 50%
- b. KDB maksimal sebesar 50%
- c. KLB maksimal sebesar 6 di kawasan wisata pantai
- d. GSB sebesar 15 meter

4.3.6.2 *Property dan Infrastruktur*

Property dan infrastruktur pada kawasan sekitar tapak ini meliputi jaringan transportasi dan utilitas. Untuk jaringan transportasi pada kawasan sekitar tapak ini sebagian besar dilalui oleh kendaraan pribadi dan truk angkutan. Namun, infrastruktur jalan di dalam kawasan ini masih perlu pengembangan. Kepadatan transportasi pada jalan utama tapak ini masuk dalam kategori cukup padat, terutama pada jam tertentu. Selanjutnya untuk jaringan utilitas kawasan pada area sekitar tapak meliputi jaringan drainase yang kurang berfungsi dengan baik dan listrik PLN.

4.3.6.3 *Sensory Perception*

Sensory Perception mencakup kualitas visual dan kebisingan pada area tapak. Untuk kualitas visual sendiri, pada tapak ini *view* yang sangat baik didapat pada bagian depan dan belakang dari tapak. *View* baik ini didapatkan dengan adanya pemandangan pegunungan (dibagian belakang tapak) dan pemandangan hamparan laut dengan garis pantai yang dibatasi bebatuan (dibagian depan tapak). Sayangnya, permasalahan sampah yang menumpuk di sekitar cukup mengganggu persepsi visual dan kenyamanan pengunjung. Kurangnya infrastruktur pengelolaan sampah dan kesadaran masyarakat menjadi faktor utama pencemaran visual ini.



Gambar 4. 12 Kualitas *View* pada Tapak
Sumber: Olahan Grafis Penulis

Kemudian untuk kebisingan, kebisingan utama berasal dari aktivitas pengunjung, kendaraan yang masuk ke kawasan, serta aktivitas usaha warung dan pedagang di sekitar pantai. Pada jam-jam ramai, tingkat kebisingan cenderung meningkat. Kebisingan lain pada area tapak ini diantaranya bersumber dari aktivitas masyarakat pada permukiman penduduk dan perumahan yang berada di sekitar area tapak ini. Kebisingan pada tapak ini, digambarkan dalam ilustrasi berikut.



Gambar 4. 13 Analisis Kebisingan Tapak
Sumber: Olahan Grafis Penulis

Tabel 4. 10 Rangkuman Analisis Fisik Pada Tapak Perancangan

Aspek	Temuan Utama	Implikasi Desain
Topografi & Elevasi	Tapak datar dengan elevasi sekitar 2 m di atas permukaan laut (dpl)	Desain massa bangunan rendah dan berundak untuk memanfaatkan topografi datar dan menciptakan ruang terbuka bertingkat.
Jenis Tanah	Jenis tanah yang cenderung dominan berpasir tanah berpasir dan lempung yang memiliki tekstur dan daya dukung cukup tinggi.	Penggunaan pondasi tiang pancang atau sistem pondasi dalam agar bangunan tahan lama dan aman.
Matahari	Matahari bergerak dari timur ke barat dengan lintasan condong ke utara (Juni) dan selatan (Desember).	Orientasi bangunan dan shading device mengikuti lintasan matahari. Penggunaan elemen pelindung seperti kanopi, shading device, atau vegetasi peneduh di sisi barat dapat mengurangi panas matahari sore yang langsung masuk ke dalam ruang.
Angin	Angin selatan-barat daya dominan serta variasi angin lokal	Bukaan menghadap arah angin dominan untuk memaksimalkan ventilasi alami dan koridor angin untuk ventilasi silang, memanfaatkan angin laut
Hidrologi	Curah hujan tinggi sepanjang tahun, puncak di Januari (259 mm), terendah di Agustus (43 mm)	Sistem drainase terintegrasi dengan sungai kecil di sisi timur sebagai jalur utama air permukaan.
Vegetasi	Vegetasi utama yang tumbuh adalah ilalang, berbagai jenis rumput, dan tanaman pionir seperti pohon pisang. Namun minim vegetasi peneduh	Menambahkan pohon-pohon peneduh dan tanaman lokal yang tahan kondisi pesisir untuk meningkatkan kenyamanan termal dan juga membantu stabilisasi tanah dan pengendalian angin.
	<i>View</i> baik ke bukit (dibagian belakang tapak) dan pemandangan hamparan laut (dibagian depan tapak), tapi ada masalah sampah.	Penataan ruang publik dengan <i>view</i> yang terbuka akan meningkatkan pengalaman pengunjung dan memperkuat identitas lokasi dan buffer untuk <i>view</i> kurang baik.

Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.4 Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan kajian yang dilakukan untuk mengidentifikasi klasifikasi fungsi bangunan, yang selanjutnya menjadi dasar dalam menganalisis pengguna, aktivitas yang berlangsung, serta kebutuhan ruang yang diperlukan. Analisis ini bertujuan untuk menguraikan konsep bangunan Art Cultural Center secara lebih mendalam. Selanjutnya, fungsi pada setiap bagian bangunan akan diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan hierarki, yakni fungsi primer, sekunder, dan tersier.

4.4.1 Fungsi Primer

Fungsi primer dalam objek perancangan ini yaitu fungsi utama dalam rancangan kawasan ini yang meliputi:

a. Seni Budaya

Menjadi pusat pelestarian, pengembangan, dan pertunjukan seni budaya lokal maupun kontemporer. *Art Cultural Center* bertugas mengelola, menyimpan koleksi, dan menyelenggarakan pameran serta festival budaya untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan daerah.

b. Edukasi

Memberikan edukasi dan pelatihan seni budaya kepada masyarakat dan generasi muda. *Art Cultural Center* menyediakan kelas seni, kelas musik, *workshop*, serta pemutaran film dokumenter untuk edukasi seni dan budaya. Contoh: kelas seni, *workshop*, seminar, ruang diskusi, program edukatif

c. Rekreasi dan Komersial

Menyediakan ruang rekreasi, healing, dan hiburan yang terintegrasi dengan aktivitas seni dan keindahan alam pantai dan mendukung keberlanjutan pusat seni melalui aktivitas ekonomi, seperti *foodcourt*, toko souvenir, dan penyewaan ruang.

4.4.2 Fungsi Sekunder

Fungsi Sekunder merupakan fungsi pendukung kegiatan utama dalam rancangan kawasan ini yang meliputi:

a. Management & Operasional

Mendukung kelancaran pengelolaan seluruh fungsi melalui fasilitas administrasi, keamanan, dan kebersihan..

4.4.3 Fungsi Tersier

Fungsi Tersier, yaitu fungsi penunjang kegiatan utama dan pendukung dalam rancangan kawasan ini yang meliputi:

a. Fungsi RTH

Fungsi ruang terbuka hijau dalam kawasan ini merupakan salah satu bentuk fungsi penunjang kawasan perancangan. Fungsi ruang terbuka hijau ini meliputi area publik dengan penataan lanskap dan vegetasi area sekitar tapak yang akan mendukung kesejukan kawasan perancangan. Ruang Terbuka

Hijau (RTH) difungsikan sebagai area rekreatif aktif dan wahana interaksi sosial masyarakat tanpa batasan latar belakang.

b. Layanan Servis

Layanan servis merupakan fasilitas yang menunjang fungsi dan kegiatan utama dan pendukung dalam kawasan percangan ini. Layanan servis ini meliputi kegiatan pemeliharaan bangunan, perbaikan gedung, pengaman gedung serta layanan kebersihan kawasan.

c. Layanan Keamanan

Layanan keamanan juga merupakan fungsi penunjang dalam kawasan perancangan ini. Layanan keamanan ini merupakan hal yang cukup penting untuk sebuah kawasan seni budaya dan area wisata.

4.5 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan guna mengidentifikasi kelompok pengguna yang berinteraksi dengan setiap fungsi bangunan. Analisis ini juga bertujuan untuk menentukan jenis ruang yang diperlukan sebagai wadah bagi aktivitas masing-masing kelompok pengguna dalam bangunan tersebut.

a. Kelompok Pengunjung

Kelompok pengunjung adalah semua masyarakat umum atau wisatawan yang datang ke *Art Cultural Center* untuk mengikuti kegiatan seni budaya atau sekedar menikmati *public space*.

b. Kelompok Penyelenggara

Kelompok penyelenggara adalah suatu kelompok atau perseorangan yang mengadakan kegiatan pertunjukan seni baik itu seni pertunjukan (seni musik, tari, teater) maupun pameran karya seni.

c. Kelompok Penampil

Kelompok penampil adalah suatu kelompok atau perseorangan yang datang ke *Art Cultural Center* untuk melakukan pertunjukan.

d. Kelompok Komunitas Seni (Pelaku Seni)

Kelompok komunitas seni adalah suatu kelompok yang aktif menjalankan aktivitas seni di *Art Cultural Center*. Kegiatannya biasanya adalah latihan seni dan berdiskusi dengan sesama seniman.

e. Kelompok Pengelola

Kelompok Pengelola adalah suatu kelompok yang bertanggung jawab untuk pengelolaan kegiatan, pemeliharaan bangunan, dan kelancaran operasional pusat seni sehingga harus didukung dengan ruang administratif dan manajemen yang memadai.

Berikut ini adalah tabel pengguna atau pelaku kegiatan pada fungsi primer dalam Kawasan *Art Cultural Center*

Tabel 4. 11 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fungsi Seni Budaya

Kelompok Kegiatan/Fungsi	Pelaku Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Fungsi Seni Budaya	Pengunjung	Datang menunggu	<i>Lobby/Pre-function room</i>
		Membeli tiket	<i>Ticket Hall</i>
		Melihat pertunjukan/karya	Grand Theater Small Theater Cinema Theater Galeri Seni <i>Multipurpose hall</i> <i>Amphitheater</i>
	Penampil	Datang menunggu	<i>Lobby/Pre-function room</i>
		Latihan pra tampil	<i>Rehearsal Room</i>
		Ganti pakaian	Ruang ganti
		Persiapan	<i>Green room</i>
		Menampilkan pertunjukan/karya	Grand Theater Small Theater Cinema Theater Galeri Seni <i>Multipurpose hall</i> <i>Amphitheater</i>
		Istirahat	<i>Green room</i>
	Penyelenggara	Menyelenggarakan pertunjukan	Grand Theater Small Theater Cinema Theater Galeri Seni <i>Multipurpose hall</i> <i>Amphitheater</i>
		Mendekorasi	Grand Theater Small Theater Cinema Theater Galeri Seni <i>Multipurpose hall</i> <i>Amphitheater</i>
		Loading/unloading	<i>Loading Dock</i>
		Mengontrol jalannya pertunjukan	Ruang <i>control sound</i> , ruang <i>control lighting</i> , ruang proyektor
		Memberikan informasi	<i>Information center</i>
		Istirahat	<i>Green room</i>
	Pengelola	Membantu kelancaran pertunjukan	Ruang kontrol
		Menyimpan peralatan	Gudang

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Tabel 4. 12 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fungsi Edukasi

Kelompok Kegiatan/Fungsi	Pelaku Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Fungsi Edukasi	Pengunjung	Membaca, mencari data/kajian informasi	<i>perpustakaan</i>
		Berkerja, berkolaborasi	<i>Co-working space</i>
		Membeli makan dan minum	<i>Cafe</i>
		Mengikuti <i>workshop</i>	<i>Studio workshop</i>
	Komunitas/Pelaku Seni	Latihan seni, kegiatan seni	Studio seni (musik, tari, teater, kriya)
		Kegiatan diskusi	<i>Studio workshop</i>
	Pengelola	Menyimpan peralatan	Gudang

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Tabel 4. 13 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fungsi Rekreasi dan Komersial

Kelompok Kegiatan/Fungsi	Pelaku Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Fungsi Rekreasi dan Komersial	Pengunjung	Melakukan kegiatan rekreasi	<i>Outdoor gym</i> <i>Playspace</i> <i>Taman tematik</i> <i>Dermaga</i> <i>View deck</i> <i>Dancing Fountain</i> <i>Area Terapi air</i> <i>Plaza waterfront</i> <i>Amphiteather</i>
		Membeli makanan dan minuman	<i>Foodcourt</i>
		Berbelanja	<i>Reatil souvenir</i>
		Menarik uang	ATM center
	Komunitas/Pelaku Seni	Latihan seni, kegiatan seni, diskusi (<i>outdoor</i>)	Plaza waterfront Amphiteather
	Penyelenggara	Menggelar pertunjukan/pameran <i>outdoor</i>	Plaza waterfront Amphiteather
	Pengelola	Menyimpan peralatan	Gudang

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Tabel 4. 14 Analisis Pengguna *Art Cultural Center*

No	Fungsi	Pengguna
1.	Fungsi Seni Budaya	• Pelaku Seni • Kurator • Pengelola Galeri/Pameran • Pengunjung Umum • Tamu VIP dan Tokoh Acara • Koordinator Acara (Event Organizer) • Teknisi Panggung, Suara, dan Pencahayaan • Penata Busana dan Penata Rias
2.	Fungsi Edukasi	• Pelaku Seni • Fasilitator Edukasi • Pengunjung
4.	Fungsi Rekreasi dan Komersial	• Pengelola Retail Souvenir • Pedagang Foodcourt • Pengunjung • Koordinator Layanan Pengunjung • Customer service
5.	Fungsi Manajemen dan Operasional	• Direktur • Sekretaris • Manager Operasional dan Manager Building • Staff Operasional dan Manage Building • Manager HRD • Staff HRD • Manajemen Artistik • Staff Artistik • Manajemen Edukasi dan Pengembangan Komunitas • Staff Edukasi dan Pengembangan Komunitas • Manajemen Layanan Pengunjung • Staff Layanan Pengunjung • Manager Pemasaran dan Promosi • Staff Pemasaran dan Promosi • Manager Public Relation • Staff Public Relation • Manager Keuangan • Staff Keuangan
6.	Fungsi Penunjang	• Pengunjung • Staff musholah
7.	Fungsi Publik	• Staff resepsionis • Petugas tiket • Petugas parkir
8.	Fungsi Servis dan Utilitas	• Staff mekanikal elektrik • Staff plumbing • Petugas keamanan • Cleaning service • Staff loading dock
9.	Fungsi RTH	• Petugas kebun • Petugas kebersihan lingkungan

Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.6 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

4.6.1 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

- Fungsi *Art Cultural Center*

Tabel 4. 15 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi *Art Cultural Center*

Kelompok Ruang	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Penerimaan	Datang Parkir Drop Off Entrance Duduk dan menunggu Menanyakan informasi Membeli Tiket Mck/Bak/Bab	Akses Masuk Kawasan Area Parkir Drop Off Area Entrance Lobby/Hall Resepsionis Ticket Hall Lavatory
Seni Budaya	Pelaku Seni: Datang Registrasi Berkarya Mengkaji budaya Diskusi Pengunjung: Datang Menonton Pertunjukan Melihat Pameran	Hall/Lobby Resepsionis Studio Seni Ruang kurasi Ruang Diskusi Lobby/Hall Auditorium/Amphiteather Galeri Seni
Edukasi	Mengikuti Pelatihan Belajar Seni Budaya Lampung Bekerja, berkolaborasi , dan brainstorming	Ruang <i>Workshop</i> Perpustakaan Seni Budaya Co-working space
Rekreasi dan Komersial	Datang Menikmati Pemandangan Pantai Bermain Anak Olahraga/Jogging Membeli Souvenir Menikmati Kuliner Berendam/Terapi Membersihkan diri	Hall/Entrance Taman/Plaza Play Space Jogging Track Retail Souvenir FoodCourt Area Terapi Pantai Toilet

Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Fungsi Pengelola

Tabel 4. 16 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Pengelola

Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
Melaksanakan Tugas Pekerjaan	Direktur	Ruang Pimpinan
	General Manager	Ruang General Manager
	Sekretaris	Ruang Sekretaris
	Manager Divisi	Ruang Manager
	Staff Divisi	Ruang Staff
Menerima Tamu	Semua Karyawan	Front Office
Rapat Koordinasi	Semua Karyawan	Ruang Rapat
Pemberkasan	Semua Karyawan	Ruang Arsip
Penyimpanan Barang Pribadi	Semua Karyawan	Loker
Makan/Minum	Semua Karyawan	Pantry/Kafetaria
Istirahat	Semua Karyawan	Lounge
Ibadah	Semua Karyawan Muslim	Mushola
Mck	Semua Karyawan	Lavatori

Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Fungsi Servis dan Utilitas

Tabel 4. 17 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Servis dan Utilitas

Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
Memeriksa tangka air	Teknisi MEE	Ground Water Tank
Menjalankan pompa		Ruang pompa reservoir
Water treatment		Ruang Water Treatment
Mengatur sirkulasi udara gedung		AHU Room
Menyalakan genset		Ruang Generator
Mengontrol utilitas		Ruang Control
Memeriksa panel		Ruang Panel
Melakukan perawatan dan perbaikan berbagai peralatan/mesin		Ruang Maintenance
Menyimpan perkakas		Gudang Perkakas
Meletakkan kargo barang	Staff Loading Dock	Loading Dock
Menyimpan alat kebersihan	Staff Clening Servis	Ruang Janitor
Mengontrol dan menjaga keamanan	Security	Pos Security
Menjaga dan mengatur kendaraan	Petugas Parkir	Area Parkir
Akses Darurat Pemadam Kebakaran	Petugas Pemadam Kebakaran	Parkir Pemadam Kebakaran

Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Fungsi Penunjang

Tabel 4. 18 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi Penunjang

Mushola		
Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
Berwudhu	Umum	Area Wudhu
Shalat	Umum	Ruang Shalat
Sanitasi	Umum	Lavatory
Penyimpanan	Staff Mushola	Gudang
menyediakan layanan medis dasar	Staff Kesehatan	Ruang Kesehatan
Tempat privasi bagi ibu menyusui	Ibu menyusui	Ruang Laktasi
Membeli makanan, minuman, dan kebutuhan pribadi lainnya.	Umum	Retail/Minimarket
Ruang ATM	Umum	ATM Center

Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Fungsi RTH

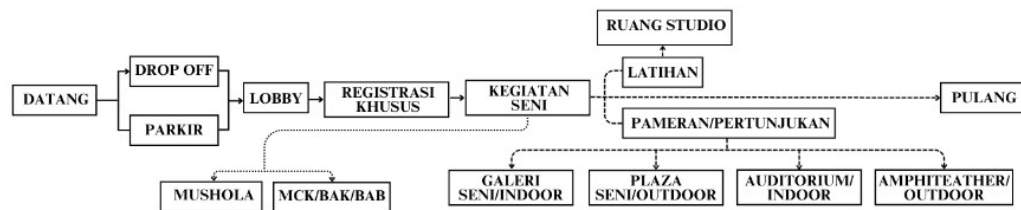
Tabel 4. 19 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Fungsi RTH

Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
Datang	Umum	Entrance
Sirkulasi	Umum	Pedestrian
Melihat Pemandangam Pantai	Umum	Taman/Plaza
Bermain di <i>Playspace</i>	Umum	<i>Playspace</i>

Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.6.2 Skema Alur Kegiatan

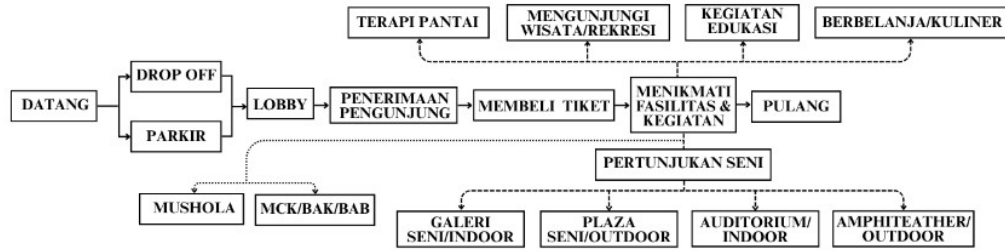
- Seniman dan Pelaku Seni



Gambar 4. 14 Skema Alur Kegiatan Seniman dan Pelaku Seni

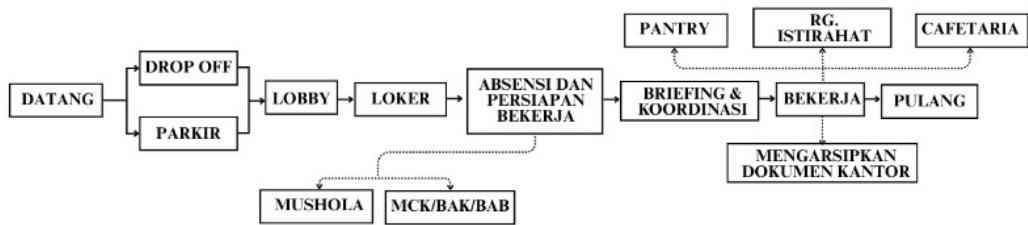
Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Pengunjung dan Wisatawan



Gambar 4. 15 Skema Alur Kegiatan Pengunjung dan Wisatawan
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Pengelola



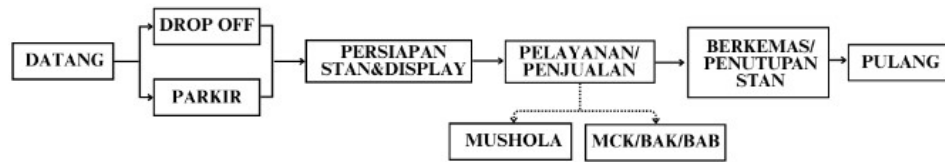
Gambar 4. 16 Skema Alur Kegiatan Pengelola
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Petugas Teknisi



Gambar 4. 17 Skema Alur Kegiatan Petugas Teknisi
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Pengelola Souvenir



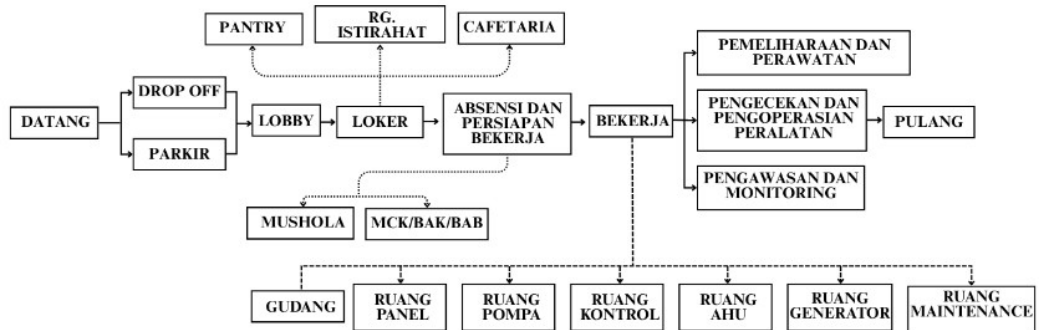
Gambar 4. 18 Skema Alur Kegiatan Pengelola Souvenir
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Pedagang dan Tenant *Foodcourt*



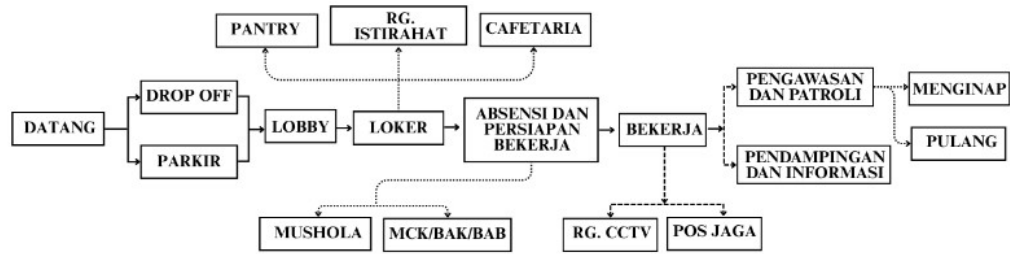
Gambar 4. 19 Skema Alur Kegiatan Pedagang dan Tenant *Foodcourt*
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Petugas MEE



Gambar 4. 20 Skema Alur Kegiatan Petugas MEE
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

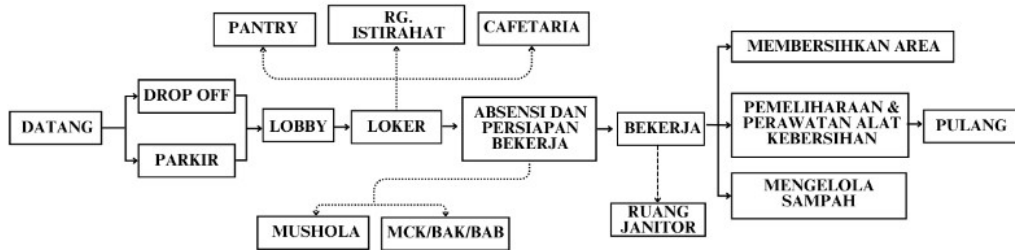
- Petugas Keamanan



Gambar 4. 21 Skema Alur Kegiatan Petugas Keamanan

Sumber: Analisis Penulis, 2025

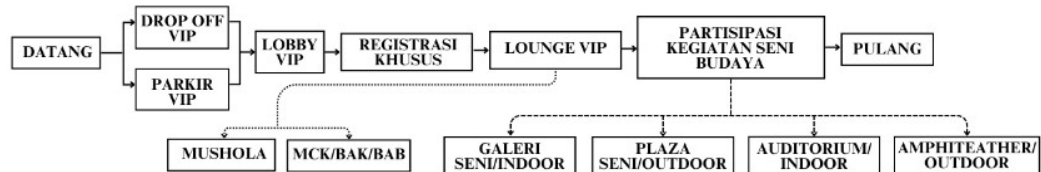
- Petugas Kebersihan



Gambar 4. 22 Skema Alur Kegiatan Petugas Kebersihan

Sumber: Analisis Penulis, 2025

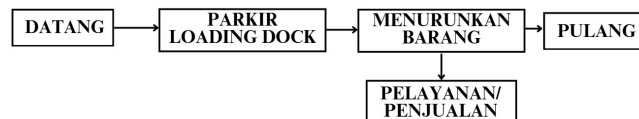
- Tamu VIP (Pejabat, Sponsor, Seniman Terkemuka)



Gambar 4. 23 Skema Alur Kegiatan Tamu VIP (Pejabat, Sponsor, Seniman Terkemuka)

Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Area Suplay



Gambar 4. 24 Area Suplay

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.1 Pendekatan Kapasitas Ruang

Kapasitas ruang dalam perancangan *Art Cultural Center* didapat melalui studi banding pada preseden bangunan serupa yang sudah ada. Studi banding dilakukan untuk mendapatkan acuan standar kapasitas berdasarkan aktivitas dan fungsi ruang yang sama serta konteks penggunaannya.

Kapasitas Auditorium

Berdasarkan literature yang ada berjudul *Building for The Performing Arts*, teater diklasifikasikan berdasarkan cakupan pelayanannya. Untuk skala perkotaan, kapasitas mencakup 750-900 dengan format proscenium dan 500-1200 dengan *open stage format*. Pada perancangan *Art Cultural Center* ini tipe yang dipilih adalah proscenium format untuk mendukung berbagai pertunjukan seni formal dan konser berskala besar.

Kapasitas Galeri Seni

Ruang Galeri Seni dibedakan menjadi dua kategori, ruang galeri seni 2D dan galeri seni 3D. Karya seni 2D dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu karya seni 2D ukuran kecil (3,25 m²), sedang (6,29 m²), dan besar (11,8 m²) diambil dari standar dari Data Arsitek (Neufert, 2002). Jumlah keseluruhan karya seni 2D yang dipajang di galeri seni didapat dari studi preseden yaitu jumlah karya seni 2D yang biasanya dipajang pada bangunan studi preseden Taman Ismail Marzuki. Dengan mencari rata-rata dari jumlah karya seni yang dipajang dalam setiap periode pameran, maka didapat bahwa dalam setiap periode terdapat 45-50 buah karya seni 2D.

Sementara itu, karya seni 3D juga terdiri dari 3 jenis, yaitu karya 3D kecil, sedang, dan besar. Karya seni 3D berupa hasil seni rupa dan kriya (patung, keramik, dll). Kapasitas karya seni 3D yang dapat ditampung di *Art Cultural Center* diambil dari standar dari Data Arsitek (Neufert, 2002).

Penghitungan Kebutuhan Lavatory

Kebutuhan fasilitas lavatory pada auditorium diasumsikan berdasarkan rasio satu unit WC untuk setiap 50 pengunjung. Dengan kapasitas pengunjung sebanyak 3.000 orang, maka jumlah WC yang dibutuhkan adalah 80 unit ($3.000 : 50 = 60$). Berdasarkan referensi dari Neufert Data Arsitek, dengan perbandingan pengguna pria dan wanita sebesar 1:2, kebutuhan WC untuk pria adalah sepertiga dari total, yaitu 20 unit, sedangkan untuk wanita sebesar dua pertiga, yaitu 40 unit. Jumlah tersebut kemudian didistribusikan ke dalam 8 unit toilet yang ditempatkan secara strategis untuk memudahkan akses pengguna.

Dimensi Alat Musik Tradisional Lampung dan Masa Kini

Berikut beberapa standard alat musik tradisional dan masa kini untuk orchestra pit:

Tabel 4. 20 Dimensi alat musik tradisional dan masa kini

Alat Musik	Dimensi
Serdam	39, 5 x 2 cm
Terompet	46.5 x 17,5 cm (d)
Gambus	80 x 17 x 10 cm
Gambang/kulintang	64 x 43 x 16 cm
Bende	30-50 cm (d)
Gender	100 x 40 cm
Gung	60-90 cm (d)
Talo Balak	70-80 cm (d)
Talo Lunik	50-55 cm (d)
Petuk/Canang	10–15 cm (d)
Gendang	50 x 23,5 - 18 cm (d)
Rujik	15-25 cm (d), 2-4 mm (tebal)
Terbang/Rebana	13,5 x 3,5 x 30 cm
Piano	5,000 m ²
Timfani dan perkusi	10,00 m ²

Sumber: Buku Instrumen Musik Tradisional Lampung Koleksi Museum Negeri Provinsi Lampung
"Ruwa Jurai"

4.2 Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang dilakukan untuk mengetahui dan menentukan besaran ruang pada perencanaan dan perancangan ini. Dalam analisis ini, penentuan besaran ruang yang dipakai berdasarkan pada standar ukuran ruang menurut beberapa sumber yaitu:

- Appleton, I. (2008). *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide Second*. (BFPA)
- Joseph de Chiara & John Callender. (1983). *Time Saver Standards for Building Types Second Edition*. (TS)
- David Littlefield. (2008). *Metric Handbook Planning Design Data Third Edition*. Oxford: Architectural Press. (MHB)
- Ernest Neufert. Data Arsitek Jilid I & II. Erlangga: Jakarta. (DA)
- Studi Banding (SB)
- Asumsi Pribadi (ASS).

4.2.1 Besaran Fungsi Primer

4.2.1.1 Fungsi Seni Budaya

- Kelompok Ruang Pertunjukan

Tabel 4. 21 Besaran Ruang *Grand Theater*

GRAND TEATHER					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Panggung Depan	30	-	6 m ² /orang	TS SB	225 m ²
Panggung Belakang	2	-	40 m ² /unit	SB	80 m ²
Tribun Penonton	1	800 kursi	0,84 m ² /orang kursi	DA	672 m ²
<i>Pre-function room</i>	1	25% dari kebutuhan ruang pengunjung auditorium	-	DA	168 m ²
<i>Information center</i>	1	2 orang	1,5 m ² /orang = 3 m ² 1 buah meja informasi = 2.40 m ² 1 buah meja computer = 1.80 m ² 2 buah kursi 0.2 m ² = 0.40 m ² 1 buah lemari arsip = 2.70 m ²	DA	10.3 m ²
<i>Ticket counter</i>	4	3 orang	1,5 m ² /orang = 4,5 m ² 3 buah meja 2.40 m ² = 7.20 m ² 3 buah kursi 0.2 m ² = 0.60 m ²	DA	50,4 m ²
Ruang Rias&Ganti	4	8 orang	3,6 m ² /orang	DA	115,2 m ²
Green Room	1	30 orang	3,4 m ² /orang	MHB	102 m ²
Rehearsal studio		30 orang	1,53 m ² /orang	DA	45,9 m ²
Ruang VIP	1	1% dari jumlah pengunjung = 8 orang	6 m ² /orang	HD	32 m ²
Ruang Kontrol Lighting	1	4 unit	3 m ² /unit	DA	12 m ²
Ruang Proyektor		1 unit	14 m ² /unit	DA	14 m ²
Ruang Kontrol <i>Sound System</i>	1	4 unit	3 m ² /unit	DA	12 m ²
Gudang Peralatan	1	-	-	SB	40 m ²
Loading Dock	1	1	30 m ² /unit	SB	30 m ²
Janitor	2	1 unit	2 m ² /unit	SB	4 m ²
Lavatory Wanita	1	3 wastafel 10 wc	0,9 m ² / orang 2,5 m ² / orang	DA	27,7 m ²
Lavatory Pria	1	3 wastafel 5 urinoir 5 wc	0,9 m ² / orang 1,2 m ² / orang 2,5 m ² / orang	DA	21,5 m ²
Jumlah					1.662 m ²
Sirkulasi 30%					498,6 m ²
Total					2.160,6 m²

Sumber: Analisis Penulis, 2025

. Tabel 4. 22 Besaran Ruang Ampiteather (*Public Space*)

AMPHITEATHER					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Panggung	30	-	6 m ² /orang	TS SB	180 m ²
<i>Backstage</i>	1	-	30 m ² /unit	SB	30 m ²
Tribun Penonton	1	1000 (Estimasi jumlah pengunjung melonjak saat event)	0,84 m ² /orang	DA	840 m ²
Jumlah					1050 m ²
Sirkulasi 40%					420 m ²
Total					1.470 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

- Kelompok Ruang Eksibisi

Tabel 4. 23 Besaran Ruang Galeri Seni

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
GALERI SENI					
Ruang Pamer Tetap Karya 2D	2	50 lukisan kecil 25 lukisan sedang 12 lukisan besar	3,25 m ² 6,29 m ² 11, 8 m ²	DA	325 m ² 314,5 m ² 295 m ²
Ruang Pamer Tetap Karya 3D	2	10 karya 3D	2x2 meter per karya sebagai ruang bebas	SB	80 m ²
Ruang Pamer Temporer	1	20 lukisan kecil 10 lukisan sedang 5 lukisan besar 5 karya 3D	3,25 m ² 6,29 m ² 11, 8 m ² 4 m ²	DA	130 m ² 188,7 m ² 59 m ² 40 m ²
Ruang Penyimpanan Karya	1	-	Almari (rak) lukisan besar : 2 m x 1 m (5) = 10 m ² Almari (rak) lukisan sedang : 2 m x 0,8 m (5) = 8 m ² Almari (rak) lukisan kecil : 2 m x 0,6 m (5) = 6 m ²	DA	24 m ²
<i>Pre-function</i>	1	-	25% ruang pamer	DA	60 m ²
Privat Room	1	4 orang	6 m ² /orang	DA	36 m ²
Ruang Kurator	1	5 orang	Pendekatan 2 m ² /meja(NAD) = 10.00 m ² Meja pemeriksa 3 BH(A) = 9.00 m ² Kursi 5 BH(A) = 1.00 m ²	DA	20 m ²
Ruang Reparasi	1	2 orang	Kapasitas ruang 2 orang Pendekatan 2 m ² /meja(NAD) = 4.00 m ² Meja perbaikan 2 BH(A) = 4.00 m ² Kursi 2 BH(A) = 0.5 m ²	DA	8,5 m ²
Ruang Tata Lampu	3	2 orang	3 m ² /orang	DA	18 m ²
Gudang	1	-	6 m ² /unit	SB	9 m ²
Janitor	1	-	2 m ² /orang	SB	3 m ²
Jumlah					1.610 m ²
Sirkulasi 50%					805 m ²
Total					2.415 m²

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Tabel 4. 24 Besaran Ruang *Multifuntion Room*

Multifunction Room					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Ruang Serbaguna	1	500 orang	0,8 m ² / orang	DA	400 m ²
<i>Pre-function</i>	1	-	25 % dari kapasitas ruang serbaguna	DA	100 m ²
Ruang proyektor	1	-	14 m ²	DA	18,2 m ²
Ruang tata lampu	1	-	3 m ² / unit	DA	3,9 m ²
Ruang <i>sound system</i>	1	-	3 m ² / unit	DA	3,9 m ²
Gudang perabot	1	500 kursi	0,32 m ² / kursi	DA	160 m ²
Jumlah					686 m ²
Sirkulasi 40%					274,4 m ²
Total					960,4 m²

Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.8.1.2 Edukasi

Tabel 4. 25 Besaran Ruang Studio Seni

STUDIO SENI					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Studio Musik					
Practice Room	1	60	1,6 m ² /orang + Pendekatan Alat Musik	DA	96 m ²
Pre-Function Room	1	10	0,8 m ² /orang	DA	8 m ²
Recording Studio	1	5	3 m ² /orang	DA	15 m ²
Ruang Penyimpanan	1	-	32 m ² /unit	SB	32 m ²
Studio Tari					
Practice Room	2	30	6 m ² /orang	SB	360 m ²
Pre-Function Room	1	10	0,8 m ² /orang	DA	8 m ²
Ruang Ganti/Rias	1	5	3,6 m ² /orang	DA	18 m ²
Ruang Penyimpanan	1	-	4,8 m ² /unit	DA	4,8 m ²
Studio Teather					
Practice Room	1	40	1,6 m ² /orang	DA	40 m ²
Pre-Function Room	1	10	0,8 m ² /orang	DA	8 m ²
Mini Stage	1	20	1,44 m ² /orang	DA	28,8 m ²
Ruang Ganti/Rias	1	5	3,6 m ² /orang	DA	18 m ²
Ruang Kontrol Cahaya dan Suara	1	2	3 m ² /unit	DA	6 m ²
Ruang Penyimpanan	1	-	4,8 m ² /unit	DA	4,8 m ²
Studio Kriya					
Practice Room	1	30	4 m ² /orang	DA	120 m ²
Pre-Function Room	1	10	0,8 m ² /orang	DA	8 m ²
Ruang Penyimpanan	1	-	32 m ² /unit	SB	32 m ²
Studio Workshop					
Ruang <i>Workshop</i>	1	50 orang	4 m ² /orang 0,32 m ² /kursi 2,3 m ² /meja kerja	DA	331 m ²
Ruang Peralatan	1	-	10% dari luas ruang <i>workshop</i>	SB	20 m ²
Toilet Pria	1	5	2 m ² /org	DA	10 m ²
Toiletet Wanita	1	5	2 m ² /org	DA	10 m ²
Jumlah					1.178,4 m ²
Sirkulasi 30%					353,52 m ²
Total					1.532 m²

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Tabel 4. 26 Besaran Ruang *Learning and Creative Space*

LEARNING & CREATIVE SPACE					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Hall	1	50 orang	0,64 m ²	DA	32 m ²
Perpustakaan	1	50 orang	• Bagian Peminjaman & Pengembalian 2 unit meja computer; 2 x 0,8 x 0,6 = 0,96 m² 2 unit kursi; 2 x 0,8 x 0,8 = 1,28 m² 2 unit meja buku; 2 x 0,8 x 0,6 = 0,96 m² • Area Baca 20 rak buku; 20 x 2 x 0,6 = 24 m² 20 meja baca; 20 x 1,2 x 0,8 = 19,2 m² 50 kursi baca; 50 x 0,5 x 0,5 = 12,5 m² 2 unit meja komputer; 2 x 0,8 x 0,6 = 0,96 m² 2 unit kursi; 2 x 0,8 x 0,8 = 1,28 m²	DA	86,7 m ²
Co-working space	1	80 orang	1,25 m ² /orang 2,3 m ² /meja kerja 0,32 m ² /kursi	DA	309,6 m ²
Kafetaria	1	50 orang	2 m ² /orang	DA	100 m ²
Jumlah					528,3 m ²
Sirkulasi 30%					158,5 m ²
Total					687 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.1.2 Rekreasi dan Komersial

Tabel 4. 27 Besaran Ruang Fungsi Rekreasi dan Komersial

REKREASI DAN KOMERSIAL					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Waterfront					
Dermaga	1	-	120 m ² /unit	SB, ASS	120 m ²
Waterfront Plaza	1	2000 orang	0,84 m ² /orang	DA	1.680 m ²
Terapi Pantai					
Ruang Bilas	2	15	1,3 m ² /orang	DA	39 m ²
Toilet Wanita	1	5	2 m ² /org	DA	10 m ²
Toilet Pria	1	5	2 m ² /org	DA	10 m ²
Play Space					
Outdoor playground	1	-	90 m ² /unit	SB	90 m ²
Retail Souvenir					
Hall	1	50 orang	0,64 m ²	DA	32 m ²
Rg. fungsional	1	4 orang	0,64 m	DA	2,56 m ²
Display area penjualan	1	100 orang	2 m ²	DA	200 m ²
Rg. Penyimpanan	1	1 unit	9 m ² /unit	DA	9 m ²
Kasir	1	2 orang	1,57 m ²	DA	3,14 m ²
FoodCourd					
Stan	20	-	3x4 m ²	DA	240 m ²
Area Makan	1	40 meja 160 kursi	6,25 m ² /4 org 0,32 m ² /kursi	DA	298 m ²
Rg. Penyimpanan	1	1	4,8 m ² /unit	DA	4,8 m ²
Rg. Cuci	1	6	4 m ² /unit	DA	24 m ²
Ruang Janitor	1	1	4,8 m ² /unit	DA	4,8 m ²
Lavatory Pria	1	3 wastafel 4 urinoir 5 kloset	0,9 m ² /orang 1,2 m ² /orang 2,5 m ² /orang	DA	2,7 m ² 4,8 m ² 12,5 m ²
Lavatory Wanita	1	4 wastafel 7 kloset	0,9 m ² /orang 2,5 m ² /orang	DA	3,6 m ² 17,5 m ²
Lavatory Disabilitas	2	1	Toilet 2,805 m ² /org	DA	5,61 m ²
Jumlah					2.814 m ²
Sirkulasi 30%					844 m ²
Total					3.658 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.2 Besaran Fungsi Ruang Pengelola

Tabel 4. 28 Besaran Ruang Fungsi Ruang Pengelola

MANAGEMENT OPERASIONAL					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Front Office/Ruang Tamu	1	4	14 m ² /unit	TSS	14 m ²
Meeting Area	1	40	2 m ² /org	DA	80 m ²
Direktur	1	1	27 m ² /org	DA	27 m ²
General Manager	1	1	10 m ² /org	DA	10 m ²
Sekretaris	1	2	6 m ² /org	DA	12 m ²
Divisi Operasional dan Manager Building					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi Layanan Pengunjung					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi Artistik & Program					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi Edukasi & Pengembangan Komunitas					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi HRD					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi Keuangan					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi Pemasaran & Promosi					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi Public Relation					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Divisi IT & Dokumentasi					
Ruang Kadiv	1	1	9 m ² /org	DA	9 m ²
Ruang Staff	1	2	5 m ² /org	DA	10 m ²
Umum					
Ruang Loker	1	40 unit	0.57 m ² /4 set= 2.28 ~ 3 m ²	HP	120 m ²
Ruang Arsip	1	10	2 m ² /orang	DA	20 m ²
Pantry	1	5	2 m ² /orang	DA	10 m ²
Lounge	1	10	2 m ² /orang	DA	20 m ²
Kafetaria	1	40	2 m ² /orang	DA	80 m ²
Toilet Pria	1	5	2 m ² /org	DA	10 m ²
Toilet Wanita	1	5	2 m ² /org	DA	10 m ²
Jumlah					584 m ²
Sirkulasi 20%					116,8 m ²
Total					700 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.3 Besaran Ruang Fungsi Servis

Perhitungan kebutuhan GWT berdasarkan standar kebutuhan air harian bagi pekerja dan pengunjung yaitu 49,5 liter/hari. Asumsi jumlah pekerja dan pengunjung dalam 1 hari adalah 1000 orang. Maka pemakaian air = $1000 \times 49,5 = 49500 = 49,5 \text{ m}^3$.

Kebutuhan air total per hari = $49500 \times 1,2$ (kebutuhan air pemadam) $\times 2$ (kebutuhan menyiram tanaman) = 118.800/ hari.

Kebutuhan air pejam = $Q_s = 118/8$ (jam kerja) = 14,75 m³ /jam

Kebutuhan jam puncak = $Q_h \text{ max} = 2 \times 14,75 = 29,5 \text{ m}^3$ /jam

Kebutuhan menit puncak = $Q_m \text{ max} = 4 \times 14,75/60 = 0,98 \text{ m}^3$ /menit.

$V_r = Q_s \times t \times 1,2$ (Kebutuhan air pemadam) = $14,75 \times 8 \times 1,2 = 141,6 \text{ m}^3$.

Jadi kebutuhan luasan GWT = $141,6 : 4$ (tinggi ruangan) = 35,4 m²

Tabel 4. 29 Besaran Ruang Fungsi Servis

UTILITAS					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
GWT	1	146 m ³	35,4 m ²	HP	35,4 m ²
Rain Water Tank	1	66 m ³	4,4 x 5 m	HP	22 m ²
R. pompa reservoir	1	-	24 m ²	DA	24 m ²
R. Water Treatment	1	-	22 m ²	DA	22 m ²
AHU Room	1	-	15 m ²	DA	15 m ²
R. Generator	1	-	24 m ²	DA	24 m ²
Tempat Sampah	1	-	15 m ²	DA	15 m ²
R. Control	1	-	11.5 m ²	DA	11.5 m ²
R. Panel	1	-	7 m ²	DA	7 m ²
R. Maintenance	1	-	25 m ²	DA	25 m ²
R. House Keeping	2	-	2 m ² /orang	DA	4 m ²
		-		DA	
Loading Dock	1	-	25 m ²	DA	25 m ²
Gudang Perkakas	1	-	25 m ²	DA	25 m ²
Gudang Umum	1	-	25 m ²	DA	25 m ²
R. istirahat	2	-	25 m ²	DA	25 m ²
Toilet	1	-	2.5 m ² /orang	DA	5 m ²
Tangga Darurat		-	12 m ² /unit	DA	12 m ²
Jumlah					321,9 m ²
Sirkulasi 30%					96,57 m ²
Total					420 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.4 Besaran Ruang Fungsi Penunjang

Tabel 4. 30 Besaran Ruang Fungsi Seni Penunjang

FUNGSI PENUNJANG					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Mushola					
Ruang Shalat	1	80	1.5 m ² /org	SB	120 m ²
Mihrab	1	-		SB	6 m ²
R. Wudhu Pria	1	10	1.5 m ² /org	DA	15 m ²
R. Wudhu Wanita	1	10	1.5 m ² /org	DA	15 m ²
Toilet Pria	1	4	2 m ² /org	DA	8 m ²
Toilet Wanita	1	4	2 m ² /org	DA	8 m ²
Gudang + rak	1	2	2 m ² /org	DA	4 m ²
Ruang Staff	1	4	2.5 m ² /org	DA	10 m ²
Ruang Kesehatan	1	-	23 m ² /unit	DA	23 m ²
Ruang Laktasi	1	-	3 x 4 m ² /unit	DA	12 m ²
Retail (Minimarket)	1	-	120 m ² /unit	SB	120 m ²
ATM Center					
Ruang ATM	10	1	2 m ² /org	NAD	20 m ²
Jumlah					361 m ²
Sirkulasi 30%					108,3 m ²
Total					470 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.5 Besaran Ruang Fungsi Publik

Tabel 4. 31 Besaran Ruang Fungsi Publik

PUBLIC AREA					
Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Luas
Drop Off area	1	100 orang	0,64 m²/orang	DA	64m²
Main Hall	1	500 orang	0, 8m2/orang	DA	400 m²
Lobby	1	100 orang	1,6 m2/orang	DA	160 m²
Resepsionis	1	-	15% lobby	DA	24 m²
Lavatory Pria	1	3 wastafel	0,9 m2/orang	DA	3,6 m²
		5 urinoir	1,2 m2/orang		6 m²
		5 kloset	2,5 m2/orang		12,5 m²
Lavatory Wanita	1	5 wastafel	0,9 m2/orang	DA	5,4 m²
		7 kloset	2,5 m2/orang		17,5 m²
Jumlah					693 m²
Sirkulasi 40%					277,2 m²
Total					970 m²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.6 Besaran Kebutuhan Ruang Parkir

Perhitungan kapasitas ruang parkir dihitung berdasarkan standar keputusan Dirjen Perhubungan Darat No. 272/HK/105/DRJD/96 tentang pedoman penyelenggaraan kapasitas parkir. Ketentuan Standar Ruang Parkir (SRP). Untuk bangunan dengan fungsi sejenis bioskop.

Jumlah tempat duduk (buah)	300	400	500	600	700	800	900	1000	1000
Kebutuhan (SRP)	198	202	206	210	214	218	222	227	230

Gambar 4. 25 8 Kebutuhan bangunan dengan fungsi sejenis bioskop
Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1996

Perhitungan kapasitas parkir pengunjung *Art Cultural Center* yang memiliki kapasitas untuk 4 .000 orang pengunjung sebagai total dari keseluruhan kapasitas kebutuhan fungsi ruang. Dengan total jumlah pelaku kegiatan sebanyak 3000 orang, maka *Art Culture Center* mempunyai 1.150 SRP, di mana pengunjung menggunakan transportasi umum, mobil, motor, dan bus yang diasumsikan berdasarkan studi banding sebagai berikut:

- 0,1 bus : $0,1 \times 1.150 = 115$, diasumsikan 4 bus
- 0,2 mobil : $0,2 \times 1.150 = 230$ mobil
- 0,7 motor: $0,7 \times 1.150 = 805$ motor

Tabel 4. 32 Besaran Kebutuhan Parkir

AREA PARKIR			
Pengguna	Jumlah Pengguna	Jenis Kendaraan	Jumlah Unit
Pengunjung	2000	Mobil (12,5 m ²)	125
		Motor (2 m ²)	500
		Sepeda (0,675 m ²)	40
		Bus (45,5m ²)	7
Pengelola dan Pelaku Usaha	100	Mobil (12,5 m ²)	40
		Motor (2 m ²)	60
		Ambulance (15 m ²)	1
		Damkar (36 m ²)	2

Sumber: Analisis Penulis 2025

Tabel 4. 33 Besaran Pengguna Parkir

Pengguna	Jenis Kendaraaan	Jumlah Unit	Standar Luas	Sumber	Luas
Pengunjung	Mobil	125	2,50 m x 5,00 m	DA	1.562,5m ²
	Motor	500	0,75 m x 2,00 m	DA	750 m ²
	Sepeda	40	0,45 m x 1,5 m	DA	27 m ²
	Bus	7	3,40 m x 12,50 m	DA	297,5 m ²
Pengelola dan Pelaku Usaha	Mobil	40	2,50 m x 5,00 m	DA	250 m ²
	Motor	60	0,75 m x 2,00 m	DA	90 m ²
	Ambulance	1	3,00 m X 5,00 m	Pedoman SRP (Satuan Ruang Parkir)	15 m ²
	Damkar	2	3,40 m x 12,50 m		30 m ²
Jumlah					3.021,5m ²
Sirkulasi 50%					1.510,75m ²
Total					4.532 m ²

Sumber: Analisis Penulis 2025

4.2.7 Besaran Keseluruhan Fungsi Ruang

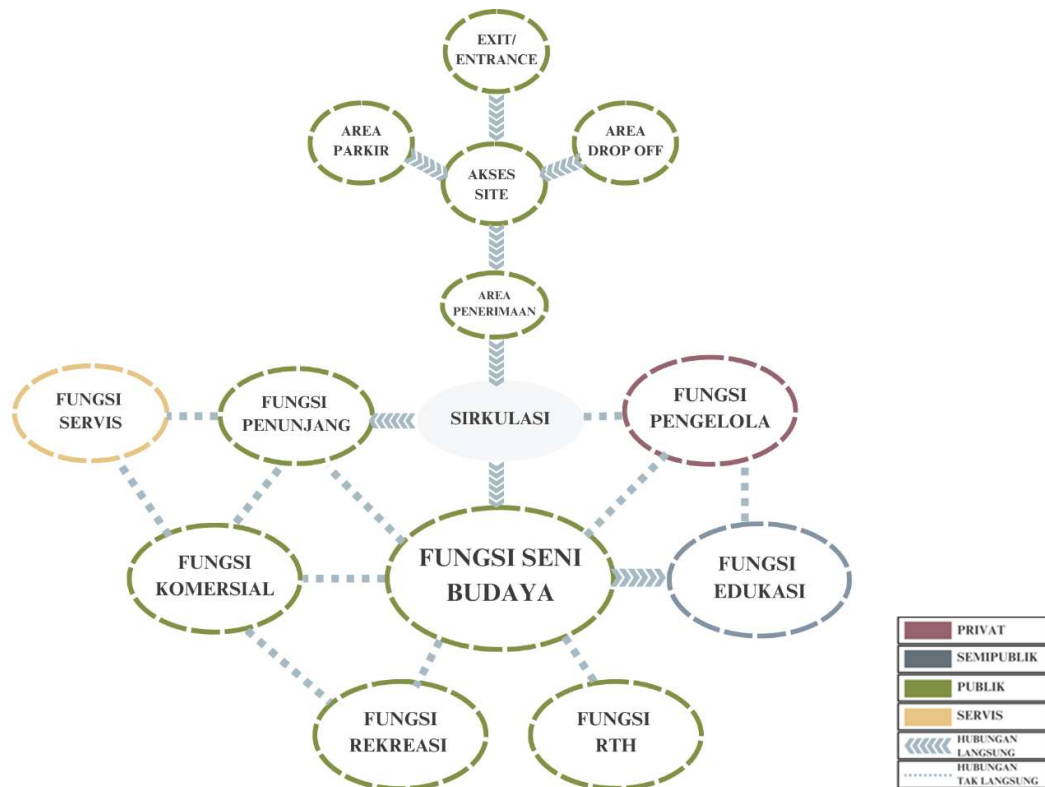
Tabel 4. 34 Besaran Keseluruhan Fungsi Ruang

Kelompok Fungsi	Besaran Kebutuhan Ruang
Seni Budaya	5.536 m ²
Edukasi	2.219 m ²
Rekreasi dan Komersial	1.200 m ²
Pengelola	700 m ²
Servis	420 m ²
Penunjang	470 m ²
Publik	970 m ²
Total Luas Bangunan	11.515 m²
Total Luas public space	3.927 m ²
Total Luas parkir	4.532 m ²

Sumber: Analisis Penulis 2025

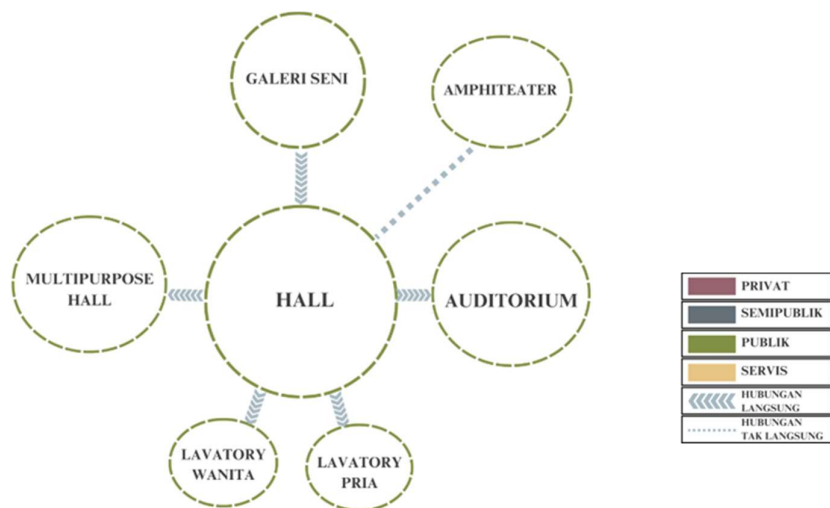
4.3 Analisis Hubungan Ruang

4.3.1 Bubble Diagram Kawasan Tapak Perancangan



Gambar 4. 26 Bubble Diagram Kawasan Tapak Perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.3.2 Bubble Diagram Fungsi Seni Budaya



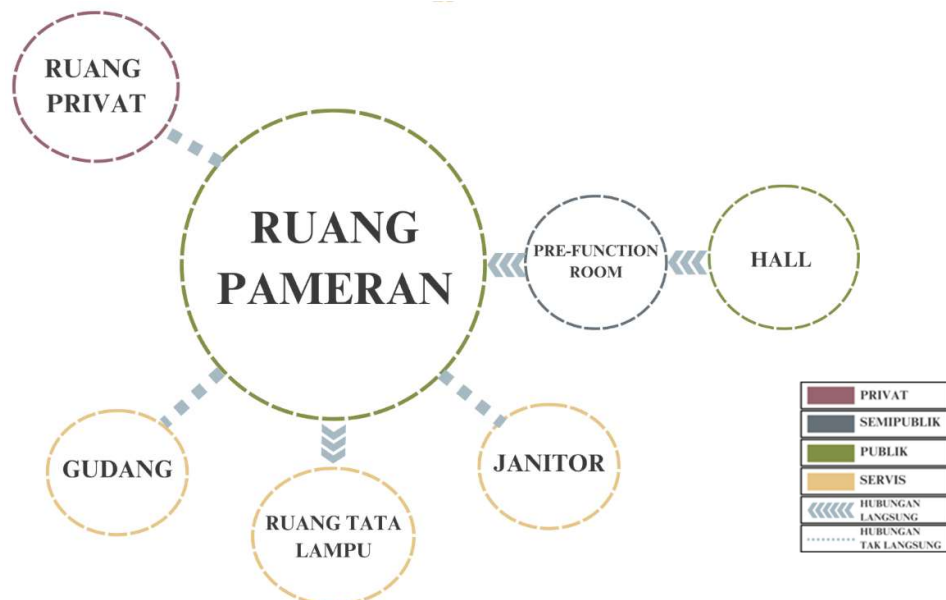
Gambar 4. 27 Bubble Diagram Kawasan Tapak Perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Auditorium



Gambar 4. 28 Bubble Diagram Auditorium
Sumber: Analisis Penulis, 2025

- Galeri Seni



Gambar 4. 29 Bubble Diagram Galeri Seni
Sumber: Analisis Penulis, 2025

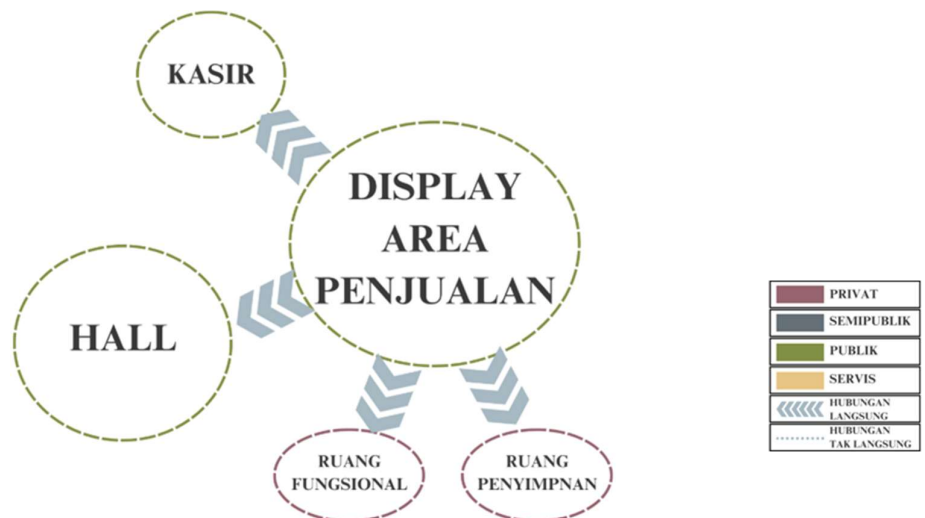
4.3.3 Bubble Diagram Fungsi Edukasi



Gambar 4. 30 Bubble Diagram Fungsi Edukasi
Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.3.4 Bubble Diagram Fungsi Rekreasi dan Komersial

- Retail Souvenir



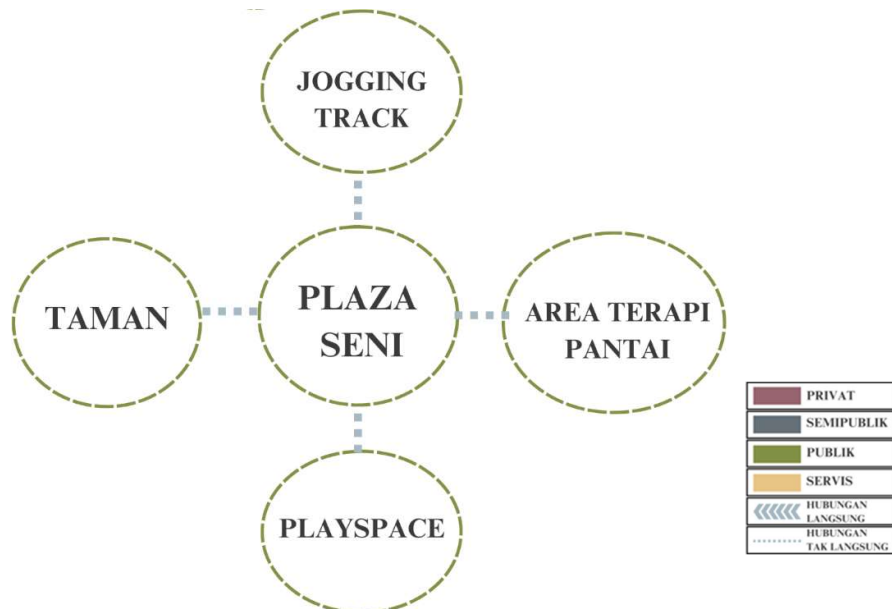
Gambar 4. 31 Bubble Diagram Retail Souvenir
Sumber: Analisis Penulis, 2025

- *Foodcourd*



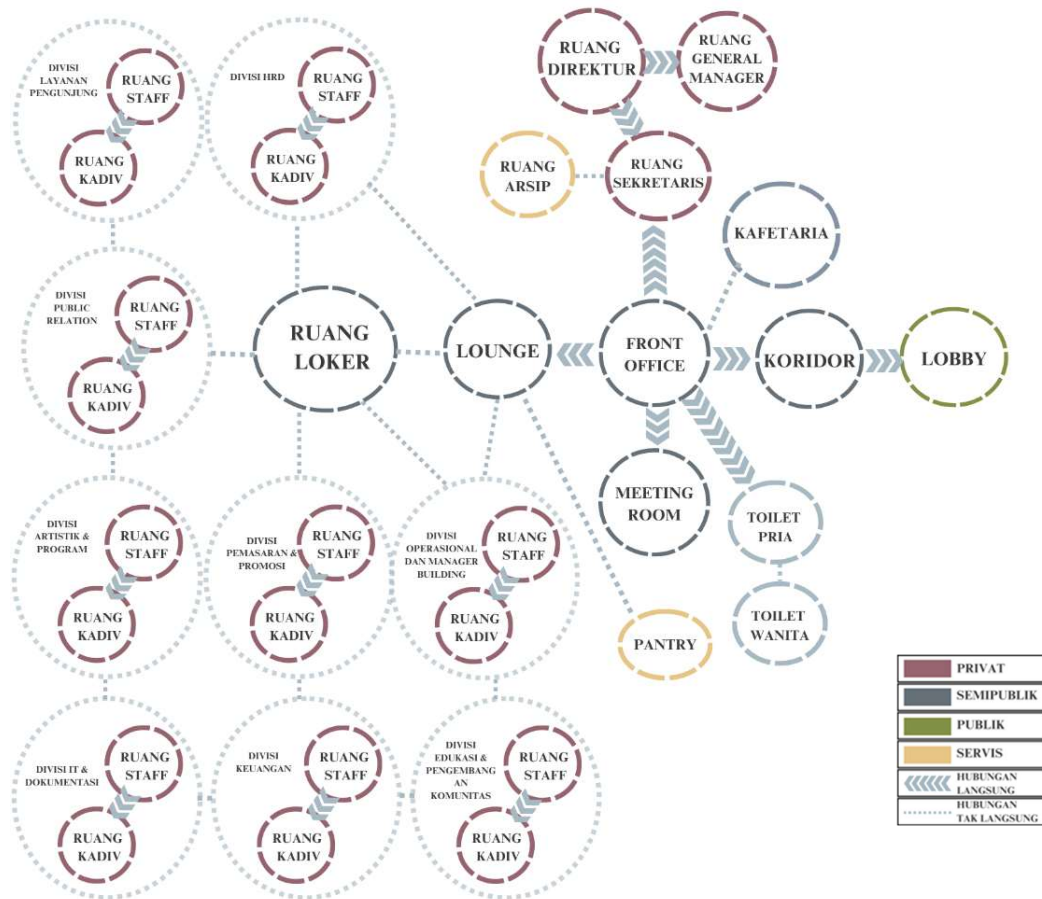
Gambar 4. 32 Bubble Diagram Foodcourd
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

- *Public Space*



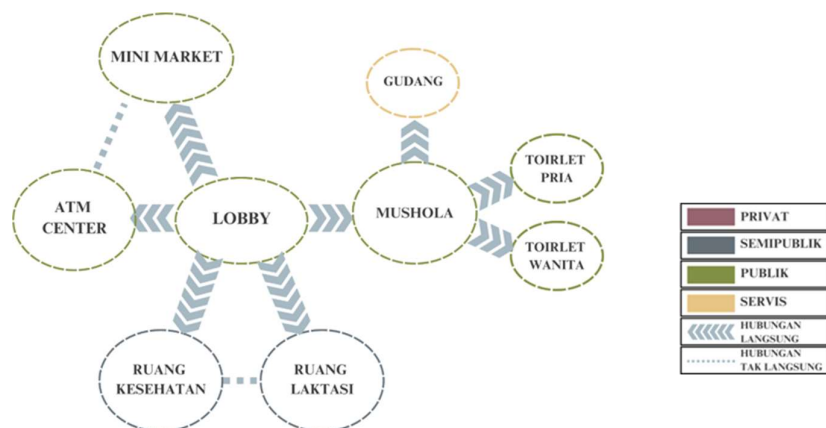
Gambar 4. 33 Bubble Diagram Lanskap
 Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.3.5 Bubble Diagram Kantor Pengelola



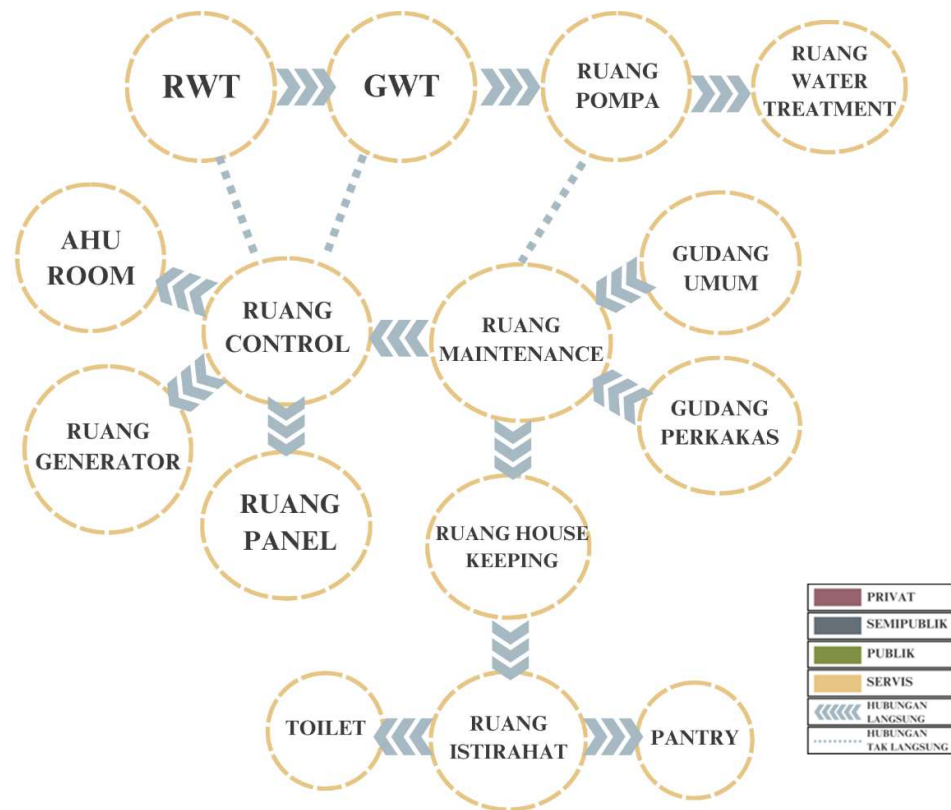
Gambar 4. 34 Bubble Diagram Kantor Pengelola
Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.3.6 Bubble Diagram Fungsi Penunjang



Gambar 4. 35 Bubble Diagram Fungsi Penunjang
Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.3.7 Bubble Diagram Fungsi Servis



Gambar 4. 36 Bubble Diagram Fungsi Penunjang
Sumber: Analisis Penulis, 2025

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan *Art Cultural Center* dengan pendekatan *placemaking* di Kawasan Reklamasi Pantai Gunung Kunyit Bandar Lampung menjadi solusi strategis untuk mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pelestarian dan pengembangan seni budaya Lampung melalui penerapan empat prinsip utama *placemaking*. Prinsip *use and activities* menghidupkan ruang dinamis sepanjang hari melalui aktivitas beragam seperti terapi pantai, *dancing fountain*, taman tematik, *viewing deck* dan dermaga; *sociability* membangun ikatan sosial lewat zonasi terintegrasi, transisi ruang, dan elemen lanskap; *comfort and image* menyatukan kenyamanan fisik dengan ciri khas budaya Lampung melalui lanskap teduh, motif lokal, serta bangunan unik yang menjadi landmark kawasan; serta *access and linkages* memastikan akses lancar via *skybridge* menuju fungsi komersial sekitar, sirkulasi pedestrian aman, dan panorama laut langsung, sehingga kawasan tidak hanya fungsional tetapi juga membangkitkan rasa kepemilikan emosional dan kebanggaan budaya bagi pengunjung dari segala kalangan.

Integrasi keindahan pesisir sebagai identitas ruang menjadikan kawasan ini bukan hanya fasilitas seni budaya, melainkan ruang sosial yang hidup, bermakna, dan memiliki *sense of place* kuat yang berakar pada nilai lokal. Pendekatan ini berdampak positif terhadap pengembangan sosial-ekonomi dan pariwisata Kota Bandar Lampung, menjadikan pusat seni tersebut sebagai destinasi budaya serta ruang komunitas yang vital.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan penulis dari hasil penyusunan laporan tugas akhir diantaranya:

1. Mengkaji lebih mendalam potensi seni budaya lampung yang telah dirumuskan untuk pengembangan aktivitas seni budaya dan menciptakan identitas tempat yang khas.
2. Mengembangkan dan menerapkan desain perancangan berdasarkan kriteria dan indikator prinsip *placemaking* dengan melibatkan komunitas setempat untuk menciptakan *sense of place* yang hidup serta berkelanjutan bagi masyarakat.
3. Melakukan kajian lingkungan lebih lanjut mengenai dampak ekologi untuk pengembangan kawasan pesisir yang ramah ekologi tanpa menyebabkan kerusakan ekosistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, F.(2018). Sastra Lampung. Garha Ilmu: Yogyakarta.
- Republik Indonesia. (2017). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, Bab 1 Pasal 4. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Marbun, Abidan M. and Udansyah, Dadang and Soenarto, Soenarto (1982) Album seni budaya Lampung = cultural album of Lampung. Proyek Media Kebudayaan, Jakarta.
- Lestari, T. A. (2016). Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan Creative *Placemaking* Sebagai Faktor Penentu Perancangan [Universitas Islam Indonesia]. <http://hdl.handle.net/123456789/2602>
- Razali, M. K., Ahmad, H., Jusoh, H., & Choy, E. A. (2017). Place-making dalam Agenda Pembangunan Pelancongan. *Malaysia Journal of Society and Space*, 13(1), 38–50. <http://ejournal.ukm.my/gmjss/article/view/16713/5304>
- Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism. *Annals of Tourism Research*, 85, 102922. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102922>
- Borrrup, T. (2016). Creative Placemaking: Arts and Culture as a Partner in Community Development.
- Sandi, D. K., & Lisa, D. (2025). Penerapan Konsep Neo Vernakular Pada Gedung Kompleks Taman Budaya Lampung. *TekstuReka*, 1(1), 1-15. Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
- Oki, L., Purwanti, & Beddi. (1994). Instrumen musik tradisional Lampung koleksi Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai".Museum Negeri Provinsi Lampung.
- Mumuh Muhsin Z., & Bambang Rudito. (2014). *Bunga rampai eksistensi ragam budaya Lampung*. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung.
- R. Hidayatullah. (2017). *Pengantar Seni Pertunjukan Lampung*.
- Neufert, E. (2002). Conference, Convention, and Exhibition Facilities. London: The Architectural Press.
- Lawson, F. (1981). Building for The Performing Arts. London: Architectural Press.
- Ham, R. (1972). Theatre Planning. London: Architectural Press.
- Appleton, I. (2008). *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide Second*. (BFPA)
- Joseph de Chiara & John Callender. (1983). *Time Saver Standards for Building Types Second Edition*. (TS)
- Ernest Neufert. Data Arsitek Jilid I & II. Erlangga: Jakarta. (DA)

- Koentjaraningrat. 1974. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2003). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Oxford English Dictionary. (2025). Cultural center. Online edition. Retrieved May 16, 2025, from https://www.oed.com/dictionary/cultural-centre_n
- Pfeifere, D. (2022). The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres. *Journal of European Culture*, December 2022. <https://doi.org/10.2478/jec-2022-0013>
- Project for Public Space, 2009, *Placemaking on Providence Waterfront*, PPS Inc. New York.
- Project for Public Spaces. (2016). *Placemaking: What if We Built Our Cities Around Places?*. https://uploads-ssl.webflow.com/5810e16fbe876cec6bcbd86e/5a6a1c930a6e6500019faf5d_Oct-2016-placemaking-booklet.pdf
- Pusdatin Kemendikbudristek Indonesia. (2023). *Statistik Kebudayaan 2023* (Vol. 8). Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Sekretariat Jendral Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Revelnedo. (2017). Prosesi Perkawinan Lampung Pepadun Sebagai Bentuk Pelestarian Bahasa Lampung. *Jurnal Kajian Bahasa*. doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v6i2.265>
- Liem, Yohanes Raymond & Kasimun, Petrus Rudi (2024). Penerapan *Placemaking* pada Ancol Beach City Mall Melalui Konsep Diversity and Connectivity. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur* 6(2), 1801. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>
- Ahmad, H., Ishar, S. I., & Ardiansyah. (2025). Jurnal Tugas Akhir Arsitektur Perancangan Taman Budaya Lampung. Universitas Bandar Lampung.
- Zaha Hadid Architects (2019) *Changsha Meixihu International Culture and Art Centre / Zaha Hadid Architects*, diakses pada 12 Juli 2025 dari: <https://www.archdaily.com/929645/changsha-meixihu-international-culture-and-art-centre-zaha-hadid-design>
- Designcamp Moonpark dmp (2022) *Sejong Art Center / Designcamp Moonpark dmp*, diakses pada 12 Juli 2025 dari: <https://www.archdaily.com/976688/sejong-art-center-designcamp-moonpark-dmp>
- Zaha Hadid Architects (2010) *King Abdullah II House of Culture & Art / Zaha Hadid Architects*, diakses pada 12 Juli 2025 <https://www.archdaily.com/51018/king-abdullah-ii-house-of-culture-art-zaha-hadid-architects>