

**PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
NEO-VERNAKULAR**

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR
Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam



Diajukan oleh:
IKFINA RAHMAH AULA
NIM 1904056053

**PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **IKFINA RAHMAH AULA**

NIM : 1904056053

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang

Judul TA : Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesaranaan di suatu perguruan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 20 Juni 2024



Ikfina Rahmah Aula
NIM 1904056053



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan. Prof. Dr. Hamka Km.01, Tambak Aji, Kec. Ngaliyan, Semarang 50185
Telp. (024) 7601294, Website : fuhum.walisongo.ac.id, Email : fuhum@walisongo.ac.id

Lampiran : -
Hal : Nota Pembimbing I dan II

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo
di Semarang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Nama : Ikfina Rahmah Aula
NIM : 1904056053
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Judul Skripsi : **Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular**

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Shofiyah Nurmasari, M.T.

NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Miftahul Khafr, M.Sn.

NIP. 199105282018011002

HALAMAN PENGESAHAN

**LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR
PRODI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM**

JUDUL:

**PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN DI KABUPATEN
KLATEN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni & Arsitektur Islam

Disusun oleh:

IKFINA RAHMAH AULA

NIM 1904056053

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pembimbing I



Shofiyah Nurmasari, M.T.
NIP. 198406282019032006

Pembimbing II



Miftahul Khairi, M.Sn.
NIP. 199105282018011002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang



Dr. Zainul Adzfar, M. Ag
NIP. 197308262002121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan. Prof. Dr. Hamka Km.01, Tambak Aji, Kec. Ngaliyan, Semarang 50185 Telp. (024)
7601294, Website : fuhum.walisongo.ac.id, Email : fuhum@walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah Tugas Akhir ini:

Judul : **Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular**
Penulis : Ikfina Rahmah Aula
NIM : 1904056053
Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 27 Juni 2024

DEWAN PENGUJI



Ketua Sidang

Dr. Zainul Azfar, M.Ag.
NIP. 197308262002121002

Sekretaris Sidang

Miftahul Khairi, M.Sn.
NIP. 199105282018011002

Penguji I

Didung Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.
NIP. 199006122019031011

Penguji II

Muhammad Afiq, ST., M.T
NIP. 198405012019031007

Pembimbing I

Shofiyah Nurmasari, M.T.
NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Miftahul Khairi, M.Sn.
NIP. 199105282018011002

MOTTO

“Anglaras ilining banyu, angeli ananging ora keli.” (Sunan Kalijaga)*

– Selaras dengan aliran air mengalir tetapi tidak terbawa arus –

* Muhammad Fahmi Idris, Sunan Kalijaga dan Nasihatnya untuk Menjalani Kehidupan, *Kalijaga.co – Bernilai dan Berbudaya*. <https://kalijaga.co/2022/10/02/sunan-kalijaga-dan-nasihatnya-untuk-menjalani-kehidupan/>

PERSEMBAHAN

Kepada Allah SWT, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya, langkah-langkahku menuju titik ini terasa ringan, meski sejatinya penuh dengan ujian. Segala puji bagi-Nya, yang telah membimbingku hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam terindah selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan agung bagi seluruh umat manusia.

Dengan penuh kerendahan hati, karya ini kupersembahkan untuk mereka yang menjadi sumber kekuatanku:

1. Untuk kedua orang tuaku, Bapak Helmi Suyanto dan Ibu Siti Juwariyah, yang tak pernah lelah menyirami hidupku dengan cinta, doa, dan pengorbanan. Bapak, dengan segala jerih payahnya, tak ada yang bisa kulakukan untuk membalas segala kebaikannya selain doa dan dedikasi ini. Ibuku, dengan doanya yang tak pernah terhenti, yang mengiringiku dalam setiap langkah, aku bersyukur dilahirkan dari kasih sayangnya. Tugas akhir ini adalah bukti nyata dari keikhlasan dan pengorbanan kalian. Terima kasih untuk segalanya.
2. Untuk keluargaku yang selalu setia dalam doa dan dukungan, kalian adalah pondasi kuat dalam perjalanan ini, serta Keluarga Besar di Klaten dan Kudus atas segala supportnya.
3. Kepada sahabat-sahabat seperjuanganku: Vivi, Qonita, Lala, Bagus, dan Adji, terima kasih atas persahabatan, dukungan, dan semangat yang kalian berikan. Kalian adalah cahayaku dalam kegelapan, teman dalam suka dan duka, yang tanpa kalian, perjalanan ini takkan terasa lengkap.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis dan kita semua sehingga bisa menyusun Tugas Akhir (TA) ini. Shalawat serta salam tak lupa dicurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Pada kesempatan ini, penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak yang sudah support dan membantu dalam menyelesaikan laporan pengembangan konsep Tugas Akhir (TA).

Tugas Akhir (TA) merupakan sebuah tanggung jawab terakhir yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Ilmu Seni dan Arsitektur Islam fakultas Ushuluddin dan Humaniora sebagai persyaratan kelulusan Sarjanah Strata 1 (S1).

Dalam penyusunan ini, penulis berharap bisa memberikan pengetahuan serta manfaat bagi para pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasa yang jauh dari kata sempurna.

Dengan demikian, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Dr. Mokh. Sya'roni, M.Ag.
3. Kepala jurusan program studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, Dr. Zainul Adzfar, M.Ag.
4. Ibu Shofiyah Nurmasari, M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan semangat, arahan, motivasi, dan segala bentuk bimbingan untuk penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Miftahul Khairi. M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta motivasi yang sangat membangun.
6. Seluruh Dosen Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat penulisan laporan konsep tugas akhir ini.

7. Terima kasih kepada Bapak Helmi Suyanto, selaku bapak dari penulis yang telah memberikan segalanya bagi penulis, dan Ibu Siti Juwariyah, selaku ibu dari penulis yang selalu memberikan do'a tulus tiada henti untuk penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungannya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini
9. Sahabat seperjuangan, sahabat terbaik yang tidak pernah meninggalkan hingga akhir. Vivi, Qonita, Lala, Bagus, dan Adji yang selalu memberikan support dalam menyelesaikan kuliah, tanpa adanya mereka penulis tidak akan berada di titik ini sekarang. Do'a baik selalu penulis langitkan untuk mereka semua.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat kepada semua yang membacanya. Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih dan maaf d apabila terdapat kesalahan dalam pembuatan maupun dalam kepenulisan isi laporan. Oleh karena itu, penulis dengan tangan terbuka menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki laporan selanjutnya.

Semarang, 20 Juni 2024

Penulis,

Ikfina Rahmah Aula
NIM 1904056053

ABSTRAK

Klaten merupakan kota budaya yang terletak antara Solo dan Yogyakarta yang mempunyai banyak potensi seni dan budaya, namun kurang dikenal. Masyarakat lebih mengenal Solo dan Yogyakarta. Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten ini merupakan tugas akhir yang bertujuan dapat mewadahi para pegiat seni untuk berkesenian dan mempromosikannya ke khalayak. Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten ini menggunakan pendekatan Neo-vernakular yang memadukan antara unsur elemen lokal dengan unsur moderen. Hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada *stakeholder* (Pemerintah Kabupaten Klaten dan pihak terkait) untuk mewujudkan sebuah Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten yang representatif yang dapat meningkatkan pengembangan kesenian dan kebudayaan di Klaten.

Kata Kunci: gedung; seni; budaya; neo-vernakular; Klaten

ABSTRACT

Klaten is a cultural city located between Solo and Yogyakarta that has a lot of potential for arts and culture, but is less well known. People are more familiar with Solo and Yogyakarta. The design of the Arts and Culture Building in Klaten is a final project that aims to accommodate art activists to make art and promote it to the public. The design of the Arts and Culture Building in Klaten uses a Neo-vernacular approach that combines local elements with modern elements. The results of this Final Project are expected to be input to stakeholders (Klaten Regency Government and related parties) to realize a representative Arts and Culture Building in Klaten that can enhance the development of arts and culture in Klaten.

Keywords: building; art; culture; neo-vernacular; Klaten

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii - iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii - ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi - xii
DAFTAR GAMBAR	xiii - xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN.....	5
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN	5
1.5 METODE PEMBAHASAN	6
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	7
1.7 KEASLIAN PENULISAN	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 KESENIAN DAN KEBUDAYAAN.....	15
2.2 GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN.....	29
2.3 SEKILAS KABUPATEN KLATEN.....	29
2.4 PELAKU DAN JENIS KEGIATAN DI GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN	34
2.5 STANDAR BANGUNAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN	36
2.6 TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR.....	42
2.7 STUDI KASUS.....	43
BAB III METODE PERANCANGAN	50

3.1	IDE PERANCANGAN.....	50
3.2	IDENTIFIKASI MASALAH.....	51
3.3	PENGUMPULAN DATA	51
3.4	ALUR POLA PIKIR.....	51
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN		53
4.1	ANALISA FUNGSIONAL	53
4.2	ANALISA KONTEKSTUAL.....	72
4.3	ANALISA ARSITEKTURAL.....	88
4.4	KONSEP STRUKTUR DAN KONSTRUKSI.....	93
4.5	KONSEP UTILITAS	97
BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN		104
DAFTAR PUSTAKA		107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Peta Sebaran Kesenian Kabupaten Klaten	2
Gambar 2	: Bagan Cabang-Cabang Seni	18
Gambar 3	: Pementasan Kethoprak	25
Gambar 4	: Regu Karawitan Manisrenggo, Klaten	26
Gambar 5	: Pagelaran Wayang Kulit di Hari Jadi ke-219 Klaten, 2023	26
Gambar 6	: Festival Jathilan di Klaten, 2018	28
Gambar 7	: Festival Srandhul di Klaten, 2016	28
Gambar 8	: Upacara Adat Apeman Yaqowiyu	31
Gambar 9	: Proses Lurik Tenun Bayat	32
Gambar 10	: Pengrajin sedang menyelesaikan pembuatan payung hias di Desa Kewarasan	33
Gambar 11	: Putaran Miring Gerabah Melikan	34
Gambar 12	: Gedung Cagar Budaya Sobokartti Semarang	44
Gambar 13	: Ruang Lobby	45
Gambar 14	: Alat Penyedot Air Banjir	45
Gambar 15	: Pendopo	46
Gambar 16	: Lobby	46
Gambar 17	: Ticketing	46
Gambar 18	: Hall Pertunjukan	47
Gambar 19	: Mushalla	47
Gambar 20	: Toilet	47
Gambar 21	: Gudang	48
Gambar 22	: Area Penonton	48
Gambar 23	: Gedung Kesenian Jakarta	48
Gambar 24	: Alur Pikir	52
Gambar 25	: Hubungan Antar Ruang	71
Gambar 26	: Site Perancangan	72
Gambar 27	: Sirkulasi Site	73
Gambar 28	: View Gunung Merapi dari Site	75
Gambar 29	: Arah Angin Terhadap Site	76
Gambar 30	: Grafik Suhu Rata-Rata Kabupaten Klaten	76
Gambar 31	: Orientasi Matahari terhadap Site	77
Gambar 32	: Pengecoran Logam	78

Gambar 33	: Ornamen Gunungan Wayang yang terbuat dari Tembaga di Alun-alun Klaten	78
Gambar 34	: Kubah Masjid al-Aqsha Klaten yang terbuat dari tembaga	79
Gambar 35	: Industri Mebel	79
Gambar 36	: Pengrajin Gerabah Melikan	80
Gambar 37	: Industri Batik Bayat	80
Gambar 38	: Lurik Tenun Klaten	81
Gambar 39	: Candi Utama Sewu	83
Gambar 40	: Denah Candi Utama Sewu	84
Gambar 41	: Panca (5) Dhyani Buddha	85
Gambar 42	: Pembagian Arah 5 Dhyani Buddha	85
Gambar 43	: Karakteristik 5 Dhyani Buddha	86
Gambar 44	: Hyatt Regency Jogja	88
Gambar 45	: Interior	90
Gambar 46	: Batik Klaten	91
Gambar 47	: Cemara Leyland	91
Gambar 48	: Tanaman Mirten	92
Gambar 49	: Tanaman Bunga Soka	92
Gambar 50	: Palembang Raja	93
Gambar 51	: Pohon Trembesi	93
Gambar 52	: Pondasi Bore Pile	94
Gambar 53	: Pengrajin Bata Merah di Klaten	94
Gambar 54	: Struktur Dinding Kedap Suara	95
Gambar 55	: Struktur Dinding Kedap Suara Tipe Ringan	95
Gambar 56	: Struktur Dinding Kedap Suara Tipe Sedang	96
Gambar 57	: Struktur Dinding Kedap Suara Tipe Berat	96
Gambar 58	: Struktur Atap	97
Gambar 59	: Exhaust Fan	97
Gambar 60	: AC Central	98
Gambar 61	: Diagram Sistem Air Bersih	98
Gambar 62	: Skema Air Kotor	99
Gambar 63	: Curah Hujan	99
Gambar 64	: Smoke Detector	100
Gambar 65	: Heat Detector	100
Gambar 66	: Fire Fighting System Sprinkler	100
Gambar 67	: Portable Fire Extinguisher	101
Gambar 68	: Fire Hydrant System	101

Gambar 69	: Penangkal Petir Elektrostatik	102
Gambar 70	: Audio System	102
Gambar 71	: Instalasi Pembuangan Sampah	103
Gambar 72	: Perspektif Perancangan Gedung	104
Gambar 73	: Atap Joglo	105
Gambar 74	: Denah Candi Utama Sewu	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Klaten, sebuah kabupaten di Jawa Tengah yang terletak di antara dua kota budaya utama, Solo dan Yogyakarta. Oleh karena itu, Kabupaten Klaten memiliki potensi untuk menjadi pusat kegiatan budaya. Kebudayaan merupakan bagian integral dari masyarakat Indonesia, dengan keberagaman yang mencirikan perbedaan antar wilayah. Klaten sebagai kabupaten yang kaya akan beragam budaya sangat mempertahankan tradisi-tradisi yang masih terus berkembang hingga saat ini. Ratusan seniman dari berbagai bidang, termasuk lukis, tari, musik, dan lainnya, telah menciptakan karya-karya unik yang telah dipamerkan di berbagai kota besar seperti Solo, Jogja, Jakarta, bahkan sampai luar negeri. Selain itu, Kabupaten Klaten juga memiliki organisasi dan kelompok seni yang aktif berkontribusi dalam memelihara dan mengembangkan kekayaan seni budaya hingga saat ini. Peta sebaran kesenian serta jumlah kelompok seniman/seniwati di Kabupaten Klaten Tahun 2019 dapat dilihat pada Gambar 1.

Djoko Sardjono, salah satu pendiri Dewan Kesenian Kabupaten Klaten memaparkan bahwa 22 tahun yang lalu Dewan Kesenian dibentuk karena merespons keadaan kesenian dan kebudayaan Klaten pada masa itu belum terorganisir dan terwadahi dengan baik. Tujuan utama pembentukan Dewan Kesenian adalah untuk mengembangkan seni budaya tradisional Klaten yang merupakan warisan nenek moyang.¹

Saat ini, Pemkab Klaten telah mengesahkan Perda No.2/2014 mengenai pelestarian budaya dan Bahasa Jawa, serta Perda No.13/2019 tentang pemajuan kesenian. Sebelumnya, baru pada tahun 2017, pemerintah Indonesia telah mengesahkan Undang-Undang No.5/2017 mengenai pemajuan kebudayaan. Hal ini mencerminkan perhatian pemerintah terhadap keberadaan dan pelestarian kebudayaan. Dengan adanya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Dewan Kesenian sebagai pemerintah daerah memiliki program kegiatan yang bertujuan untuk melestarikan budaya daerah dan warisan leluhur. Dewan kesenian Klaten juga menjalankan 14 komite seni yang melibatkan

¹ Wawancara dengan Bapak Djoko Sardjono selaku Sekretaris Dewan Kesenian Kabupaten Klaten di Kantor Dewan Kesenian Kabupaten Klaten, tanggal 20 Desember 2023.

berbagai bidang seni, seperti pedalangan, jathilan, karawitan, kathoprak, media rekam, musik, sastra, seni rupa, sindhen, srandhul, tari, teater modern, kerajinan/kriya, dan keterampilan jasa seni. Setiap tahun, Dewan Kesenian menggelar berbagai kegiatan dari komite-komite ini secara bergiliran.

Peta Sebaran Kesenian dan Seniman/seniwati di Kabupaten Klaten Tahun 2019



Gambar 1. Peta Sebaran Kesenian Kabupaten Klaten. Sumber: Data Dewan Kesenian Kabupaten Klaten, 2019

Kantor Dewan Kesenian Klaten berada di kompleks Gedung Sunan Pandanaran, di mana dalam kompleks tersebut terdapat Kantor RPSD (Radio Siaran Publik Daerah) gedung serbaguna yang bernama Gedung Pandanaran, kantor BLC Telkom Klaten (Broadband Learning Center), mushola, dan panggung pementasan. Gedung Pandanaran inilah yang menjadi tempat Dewan Kesenian biasa menggelar kegiatan seni dan budaya karena Dewan Kesenian belum memiliki gedung khusus kesenian dan kebudayaan yang memadai. Bahkan terkadang Dewan Kesenian menyelenggarakan pagelaran di gedung lain di Kabupaten Klaten.

Djoko Sardjono pernah mengusulkan untuk dibuatkan gedung kesenian kepada Pemerintah Kabupaten Klaten, tetapi hanya dibuatkan dua gedung kecil dan satu pendopo di sebelah Monumen Juang tanpa konfirmasi apapun kepada pihak Dewan Kesenian selaku pihak yang mengusulkan dan membutuhkan. Setelah penulis survey langsung ke lokasi ternyata memang betul bangunan tersebut tidak terpakai dan kosong, bahkan tidak terawat karena ditemui beberapa kerusakan pada bangunan tersebut, seperti plafond jebol. Tetapi menurut penuturan Djoko Sardjono, pendopo tersebut masih sering digunakan untuk pentas setiap malam minggu.²

Dewan Kesenian memiliki 3 moto yang mengusung konsep *nguripke* (menghidupkan kembali seni budaya yang hampir mati), *ngurupke* (membesarkan, sehingga dapat memberikan dampak positif yang signifikan, seperti dalam memasak di tungku yang perlu ditiup untuk memberikan hasil yang maksimal), dan *ngirabke* (mempertontonkan di depan masyarakat). Sejalan dengan peraturan perundangan yang berlaku, seperti Peraturan Daerah (Perda) dan Undang-Undang (UU), Dewan Kesenian memiliki Tricaksana Budaya yang melibatkan komitmen untuk, meluhurkan (dengan maksud mengangkat tinggi budaya tradisional sebagai warisan nenek moyang), mengembangkan, melestarikan (guna mencegah terdesaknya oleh pengaruh budaya asing yang semakin mudah masuk akibat globalisasi).³

Menurut data yang penulis peroleh dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Klaten, jumlah pengunjung objek wisata di Kabupaten Klaten mengalami naik turun pada tahun 2017-2022, sepertinya pandemic COVID 19 memberikan pengaruh yang cukup bagi sector wisata di Kabupaten Klaten. Pada tahun 2017 tercatat 2.414.980 pengunjung, sedangkan tahun 2018 tercatat 2.706.218, dan pada tahun 2019 tercatat 4.066.538. Pengunjung pada tahun 2019 mengalami kenaikan yang cukup signifikan yaitu sekitar 1.360.320 jiwa.⁴ Tak sampai di situ, pengunjung pada tahun 2020 justru mengalami penurunan yang sangat amat drastis yaitu menyentuh angka 1.421.366, hal ini disebabkan oleh pandemic COVID 19 yang menjadikan setiap orang harus mengurangi aktifitas bepergian dan berkumpul, setelah pandemic mereda dan pemerintah sudah mengizinkan untuk bepergian dan berkegiatan di luar rumah, meskipun harus tetap mematuhi protocol kesehatan pada tahun 2021 mulai ada

² Wawancara dengan Bapak Djoko Sardjono, tanggal 20 Desember 2023.

³ Wawancara dengan Bapak Djoko Sardjono, tanggal 20 Desember 2023

⁴ BPS Kabupaten Klaten, 'Pengunjung Obyek Wisata (Jiwa), 2017-2019', 2020, <https://klatenkab.bps.go.id/indicator/16/135/2/pengunjung-obyek-wisata.html>.

kenaikan walaupun tidak signifikan yaitu 1.632.548 pengunjung, meskipun pada tahun tersebut pengunjung yang datang ke Klaten hanya berkisar 1,6 juta pengunjung, pada tahun 2022 pengunjung mengalami peningkatan yang sangat melonjak yaitu 4.837.799 jiwa.⁵

Dari data yang penulis dapat dari website resmi Badan Pusat Statistik Kabupaten Klaten yang sudah jarang sekali diupdate, bahkan penulis sulit menemukan data terbaru. Sehingga hanya data tersebut yang penulis jadikan rujukan dan akar permasalahan secara kuantitatif, yaitu dari angka pasti yang diberikan oleh Pemkab Klaten. Setelah penulis cermati, pengunjung wisata di Kabupaten Klaten pada tahun 2014 lebih banyak pada sector wisata religi yaitu 165.000 jiwa, kemudian diikuti oleh sector wisata kolam renang/pemancingan diangka 83.499 jiwa, sedangkan tidak ada satupun pengunjung museum pada tahun 2014, dan pada tahun 2015 sektor wisata religi masih menempati puncak tertinggi di antara sector wisata lainnya.⁶ Padahal sejatinya Kabupaten Klaten memiliki museum yaitu Museum Gula Jawa Tengah yang terletak di Pabrik Gula Gondang Winangoen, Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten. Museum sudah seharusnya menjadi destinasi edukasi bagi pelajar bagi dalam maupun luar Kabupaten Klaten, tetapi ternyata kurang diminati.

Setelah mengetahui kondisi terkini kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten, penulis rasa perlu adanya Gedung Kesenian dan Kebudayaan guna mewadahi para pegiat seni untuk berkesenian dan mempromosikannya ke khalayak ramai agar kesenian dan kebudayaan Klaten semakin dikenal luas. Nilai tradisional yang telah mewarnai Indonesia seharusnya menjadi pilar identitas yang kuat bagi setiap daerah. Bangunan-bangunan tradisional, sebagai manifestasi fisik dari nilai-nilai tersebut, seharusnya berfungsi sebagai gerbang utama yang memperlihatkan kekayaan budaya dan warisan sejarah yang dimiliki oleh masyarakat setempat. Sayangnya, dalam perjalanan waktu, banyak nilai tradisional yang terabaikan karena adanya arus perkembangan dan konsep arsitektur modern yang memasuki tanah air.

Dalam menghadapi pergeseran zaman, bangunan-bangunan tradisional di Indonesia kini terpinggirkan, memerlukan upaya kolektif untuk melestarikan nilai-nilai tradisional sebagai bagian penting dari identitas nasional. Berbagai regulasi seperti Peraturan Daerah Bupati No.2/2014, Peraturan Daerah No.13/2019, dan Undang-Undang No.5/2017

⁵ BPS Kabupaten Klaten, 'Pengunjung Obyek Wisata (Jiwa), 2020-2022', 2023, <https://klatenkab.bps.go.id/indicator/16/135/1/pengunjung-obyek-wisata.html>.

⁶ BPS Kabupaten Klaten, 'Pengunjung Obyek Wisata (Jiwa), 2013-2015', 2016, <https://klatenkab.bps.go.id/indicator/16/135/3/pengunjung-obyek-wisata.html>.

mendukung pelestarian budaya. Sebagai solusi, Gedung Kesenian dan Kebudayaan dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular menggabungkan elemen tradisional masyarakat Klaten dengan estetika modern. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan bangunan yang mencerminkan identitas lokal, menjadi wadah seni dan budaya, serta simbol keberlanjutan peradaban Klaten. Dengan mempertahankan ciri khas arsitektur tradisional sambil mengintegrasikan elemen modern, gedung ini tidak hanya mencerminkan sejarah dan identitas, tetapi juga berfungsi sebagai wahana yang relevan dalam konteks zaman ini. Melalui penggunaan teknologi terkini dan solusi ramah lingkungan, proyek ini tidak hanya membangun fisik, melainkan juga mengisahkan perjalanan waktu dan integrasi antara masa lalu dan masa kini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana agar lebih mengenalkan budaya Klaten dengan adanya Gedung Kesenian dan Kebudayaan yang representatif serta meningkatkan angka kunjungan wisata di Kabupaten Klaten.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana memberikan tempat yang layak bagi para seniman untuk berkesenian dikarenakan selama ini belum ada pusat kegiatan seni di Kabupaten Klaten.

1.3 TUJUAN

Tujuan dari Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kabupaten Klaten adalah:

- Menciptakan pusat kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten
- Mewadahi para pegiat seni agar kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten terus lestari
- Menaikkan branding Kabupaten Klaten sebagai Kota Budaya

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 Pembahasan Arsitektural

Ruang lingkup perancangan mencakup semua aspek yang terkait dengan bangunan, mulai dari menentukan jenis bangunan, memahami kebutuhan, hingga

memastikan kenyamanan bagi pengguna, sesuai dengan norma-norma disiplin ilmu Arsitektur dan penekanan pada konsep Arsitektur Neo-Vernakular. Fokus pembahasan akan membatasi beberapa topik di luar cakupan ilmu Arsitektur, hanya menjelaskan elemen-elemen yang mendukung pemecahan masalah utama, dan akan dibahas sejauh yang diperlukan.

1.4.2 Pembahasan Non Arsitektural

Ruang lingkup non arsitektural pada perancangan ini adalah mengenal serta memahami beragam kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten, sebagai bentuk upaya memajukan kesenian, kebudayaan, pariwisata serta ekonomi pendapatan daerah di Kabupaten Klaten agar setara dengan kota budaya lainnya.

1.5 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang diterapkan dalam perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular melibatkan beberapa tahap penting.

1.5.1 Studi Literatur

Dilakukan studi literatur dengan mengumpulkan data literatur yang relevan terkait peraturan-peraturan, konsep, dan situs yang berhubungan dengan proyek ini. Langkah ini membantu dalam memahami dasar-dasar teoritis serta memperoleh wawasan tentang pendekatan arsitektur Neo-Vernakular yang dapat diterapkan.

1.5.2 Studi Preseden

Studi Preseden menjadi langkah awal sebelum memulai proses desain. Pada tahap ini, berbagai bangunan yang telah didesain sebelumnya digunakan sebagai contoh dan referensi untuk membentuk dasar ide dalam perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan. Hal ini membantu untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang telah teruji dan terbukti efektif dalam proyek serupa.

1.5.3 Observasi Site

Observasi site merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan untuk memahami karakteristik khusus dari lokasi proyek. Observasi ini memberikan informasi tentang faktor-faktor lingkungan dan konteks lokal yang dapat mempengaruhi desain Gedung Kesenian dan Kebudayaan.

1.5.4 Pengumpulan Data

Mengumpulkan data peraturan terkait disiplin ilmu arsitektur, Koefisiensi Dasar Bangunan (KDB), Koefisiensi Lantai Bangunan (KLB), Koefisiensi Dasar Hijau (KDH) serta standar ruang dan bangunan. Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular menjadi perhatian khusus, dan regulasi ini menjadi pedoman dalam memastikan bahwa perancangan sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Selain itu penulis juga melakukan observasi langsung seperti melakukan wawancara kepada pihak terkait, mengamati objek objek yang sesuai dengan perancangan yang akan dilakukan, serta melakukan dokumentasi.

1.5.5 Hasil Desain

Hasil Desain adalah titik akhir dari proses perancangan, menghasilkan rancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Rancangan ini mencerminkan pemahaman mendalam terhadap literatur, preseden, observasi site, dan regulasi, menciptakan bangunan yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan sesuai dengan konteks budaya dan lingkungan setempat.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini, digunakan sistematika penulisan yang terstruktur dalam beberapa bab.

- **BAB I PENDAHULUAN,**
Menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk memahami konteks dan tujuan dari penulisan laporan ini. Bab ini melibatkan pengertian judul dan latar belakang masalah terkait perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Klaten dengan konsep Arsitektur Neo-Vernakular. Pada bagian ini, penjelasan mengenai urgensi proyek dan nilai-nilai yang hendak dicapai melalui pendekatan arsitektur tertentu disampaikan secara komprehensif.
- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**
Menjadi landasan teoritis dengan merinci pengertian objek, fungsi, dan standarisasi Gedung Kesenian dan Kebudayaan. Pendekatan konsep yang diusung juga dipaparkan dengan memperhatikan relevansi teori arsitektur. Selain itu, bab ini juga

memuat studi kasus terkait dengan fungsi bangunan serupa atau tema yang sejalan, memberikan referensi praktis untuk pengembangan konsep desain.

- **BAB III METODE PERANCANGAN**

Menjadi titik berat dalam penjelasan dasar pemikiran dan argumentasi yang melandasi proses desain. Alur pola pikir dan langkah-langkah dalam perancangan disampaikan dengan jelas untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang pendekatan yang digunakan.

- **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Memfokuskan diri pada hasil observasi dan analisis terkait site, program ruang, serta konsep desain yang diusung. Bab ini memungkinkan pembaca untuk melihat bagaimana elemen-elemen kritis dianalisis dan diintegrasikan dalam perancangan.

- **BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN**

Menjadi wadah bagi penguraian hasil awal pengembangan analisis. Gubahan massa dan pengorganisasian ruang diterangkan secara detail. Bab ini juga menawarkan kesimpulan dari pemahaman awal terhadap konsep perancangan dan memberikan saran terkait pengembangan selanjutnya.

Dengan sistematika penulisan yang terstruktur ini, diharapkan laporan pengembangan konsep Tugas Akhir ini dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang proses perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Klaten dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

1.7 KEASLIAN PENULISAN

No.	Judul Artikel/Thesis	Abstrak Penelitian	Perbedaan dengan TA saya adalah dari segi:
1	<p>Perancangan gedung pusat seni dan kebudayaan di Jimbaran dengan pendekatan <i>placemaking educative</i>. Adinda Larasati Octavia, Skripsi, Universitas Trisakti 2020.</p>	<p>Perancangan pusat seni dan kebudayaan di Jimbaran tidak hanya dapat memajukan pariwisata di Bali, tetapi juga dapat turut berkontribusi dalam peningkatan edukasi masyarakat akan keberadaan berbagai ragam budaya dan kesenian di Indonesia, sehingga dapat membantu dalam upaya pelestarian budaya di Indonesia. Pendekatan <i>placemaking edukatif</i> dipilih dalam perancangan pusat seni dan kebudayaan di Jimbaran Bali. Pendekatan ini bermaksud mengedukasi pengguna dengan mengutamakan konsiderasi akan kecenderungan adat istiadat, tingkah laku pengguna dan aktivitas yang diwadahi didalamnya, sehingga dengan pendekatan ini maka budaya Bali dapat ditonjolkan dengan arsitektur dan pola penataan ruangnya. Guna mewujudkan cita-cita demikian, maka proses perancangan melalui beberapa metode, mulai dari pengumpulan datapustaka, observasi lapangan, studi preseden dan juga pemrograman data. Metode yang digunakan pada perancangan ini merupakan</p>	<p>a) Lokasi yang digunakan berbeda, yaitu di Jimbaran, Bali.</p> <p>b) Pendekatan yang dipilih pun berbeda, yaitu pendekatan <i>placemaking edukatif</i>.</p>

		gabungan dari teori oleh Robert G. Hershberger dan Katharina. Proses penyajian data akan dijabarkan dari teoriter dahulu hingga transformasi teori menjadi sebuah rancangan pragramatik, dilanjut ke rancangan skematik dan terus berkembang hingga menjadi sebuah rancangan utuh. Hasil rancangan diharapkan dapat menggambarkan budaya Bali melalui sisi edukatif pada bangunan dan pola penataan ruangnya. ⁷	
2	Ariadne Kristia Nataya, Culture Park di Kabupaten Klaten, Skripsi, Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2016.	Culture Park di Kabupaten Klaten adalah sebuah area publik dengan transformasi karakter pengguna (empatik dan kreatif) yang diharapkan dapat menjadi suatu ruang yang mengarah pencapaian suasana santai mendorong interaksi yang akrab/guyub serta mendorong interaksi sosial yaitu pengembangan berbagai nilai (kultural/seni/budaya maupun sosial). Sebuah ruang untuk kegiatan yang bersifat publik serta yang bersifat meningkatkan kualitas kehidupan warga Klaten. Fungsi Culture Park direalisasikan dengan menghadirkan suasana rekreatif dan edukatif bagi	<ul style="list-style-type: none"> a) Lokasi site yang berbeda meskipun sama sama berada di Kabupaten Klaten. b) Objek perancangan yang dipilih adalah culture park, sedangkan objek yang penulis pilih adalah Gedung Kesenian dan Kebudayaan c) Pendekatan yang digunakan adalah arsitektur ekologi sedangkan penulis menggunakan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular d) Konsep

⁷ Adinda Larasati Octavia, 'Perancangan Gedung Pusat Seni dan Kebudayaan di Jimbaran dengan Pendekatan Placemaking Edukatif', *Skripsi* (Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti Jakarta, 2020).

		<p>masyarakat yang diwujudkan dalam ruang luar dan ruang dalam dengan pendekatan ekologi-budaya dalam arsitektur. Perwujudan budaya pada desain tata ruang Culture Park di Kabupaten Klaten ini mengambil konsep tata ruang dan organisasi ruang pada rumah Joglo, elemen-elemen pada rumah Jawa, vegetasi rumah Jawa, penerapan motif batik bayat khas Klaten pada elemen taman serta fasilitas taman yang mendukung interaksi sosial. Pendekatan ekologi arsitektur diwujudkan dalam penataan landscape dan desain massa bangunan pada Culture Park di Kabupaten Klaten. Melalui pendekatan ekologi-budaya pada perwujudan desain Culture Park diharapkan ruang publik tersebut dapat menjadi salah satu ruang terbuka hijau bagi kota yang mampu mewisadahi kegiatan sosial dan budaya masyarakat Kabupaten Klaten.⁸</p>	
3	<p>Ferlina, A., Tela, N., Aryanti, D. (2022). Perancangan Gedung Kesenian di Kota Bukittinggi Sebagai Pengembangan Wisata Budaya. <i>Abstract of Undergraduate</i></p>	<p>Seni budaya Minangkabau terdapat berbagai bentuk kesenian yang beragam dan berkembang di daerah Provinsi Sumatera Barat, khususnya di Kota Bukittinggi. Seni budaya Minangkabau memiliki</p>	<p>a) Lokasi site yang dipilih adalah Kota Bukittinggi sedangkan penulis memilih site di Kabupaten Klaten. b) Metode yang digunakan adalah</p>

⁸ Ariadne Kristia Nataya, 'Culture Park di Kabupaten Klaten', *Skripsi* (Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2016).

	<i>Research, Faculty of Civil and Planning Engineering, Bung Hatta University, 2(2).</i>	berbagai bentuk kesenian, mulai dari seni gerak tari, musik, dan teater. Para komunitas seni yang ada di Kota Bukittinggi sering sekali mengadakan pertunjukan kegiatan seni. Perlu adanya Gedung Kesenian yang dapat memenuhi fungsi sebagai wadah atau tempat sarana untuk memperlihatkan karya-karya seni, berkumpul dan berbagi ilmu kepada para komunitas seni dan juga pada masyarakat umum. Metode: deskriptif kualitatif. ⁹	deskripsi kualitatif, sedangkan penulis menggunakan 2 metode yaitu kualitatif dan kuantitatif.
4	Wahyu Ramdana. Perancangan Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional Bali dengan Pendekatan Re-interpreting Tradition di Denpasar. Tugas Akhir. UIN Malang. 2018	Indonesia adalah bangsa yang memiliki kebudayaan yang unik dan beraneka ragam. Dimana tiap-tiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda-beda dan menghasilkan suatu kesenian khas yang membedakan antara daerah satu dengan daerah yang lainnya. Salah satu kota kesenian yang khas di Indonesia adalah Kota Denpasar. Kota Denpasar merupakan kota budaya kesenian yang kental. Tari Kecak, tari Pendet merupakan salah satu kebudayaan dan kesenian peninggalan kerajaan Bali. Seiring dengan perkembangan jaman	a) Lokasi site yang dipilih adalah Kota Denpasar sedangkan penulis memilih site di Kabupaten Klaten. b) Pendekatan yang digunakan adalah arsitektur ekologi sedangkan penulis menggunakan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular.

⁹ A. Ferlina, N. Tela, and D Aryanti, 'Perancangan Gedung Kesenian di Kota Bukittinggi sebagai Pengembangan Wisata Budaya', *Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Civil and Planning Engineering, Bung Hatta University* 2, no. 2 (2022), <https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFTSP/article/view/20930>.

		<p>kesenian Bali mulai terlupakan, banyak generasi muda tidak mengenali tentang kesenian-kesenian tersebut. Masuknya budaya asing menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap menurunnya minat masyarakat terhadap budayanya sendiri, terutama generasi muda mudi yang lebih enjoy dengan kesenian-kesenian modern yang telah menjamur sampai lupa akan identitas mereka sebagai orang Bali. Oleh karena itu, dengan adanya Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional di Denpasar ini dapat mengingatkan kembali akan identitas kebudayaan daerahnya dan memperkenalkan kesenian Bali ke mancanegara dengan cara memberikan pelatihan, pengembangan akan kesenian-kesenian Bali kepada masyarakat khususnya masyarakat tanah Bali serta sarana pelestarian kebudayaan daerah dan sarana rekreasi. Output daripada rancangan tidak hanya dari segi fisik atau keindahan arsitekturnya saja, melainkan nilai-nilai dari arsitektur Bali tersebut yang dimunculkan pada perkembangan arsitektur-arsitektur jaman sekarang tanpa melupakan arsitektur daerahnya. Dengan penerapan</p>	
--	--	--	--

		tema Reinterpreting Tradition ini diharapkan dapat mengangkat kembali nilai-nilai arsitektur Bali yang mulai dilupakan. Metode yang digunakan adalah neo-vernakular dengan pendekatan religionalisme. ¹⁰	
--	--	---	--

¹⁰ Wahyu Ramdana, 'Perancangan Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional Bali dengan Pendekatan Re-Interpreting Tradition di Denpasar', *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

2.1.1 Pengertian Kesenian

Seni merupakan konsep yang sulit untuk didefinisikan secara tepat, karena memiliki dimensi yang luas dan bersifat subjektif. Meskipun begitu, beberapa pendapat telah mencoba mengungkapkan esensi dari seni itu sendiri.

Ki Hajar Dewantara dalam buku *Karya Ki Hadjar Dewantara* tahun 1962, menyatakan, seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia.¹¹

Drs. Popo Iskandar, salah seorang maestro seni rupa Indonesia, menyatakan bahwa seni merupakan alat untuk mengutarakan secara konkret suatu batin sang pencipta dalam kesadaran hidup berkelompok.¹²

Dalam ensiklopedia online Britannica disebutkan, “*Art, a visual object or experience consciously created through an expression of skill or imagination*” (seni, sebuah objek visual atau pengalaman yang secara sadar diciptakan melalui ekspresi keterampilan atau imajinasi).¹³

Dari definisi di atas sehingga dapat disimpulkan bahwa seni merupakan ekspresi kreatif manusia yang berkomunikasi melalui pengalaman batin, kemudian disajikan dengan keindahan dan daya tarik, sehingga dapat memberikan rangsangan dan pengalaman batin yang bersamaan kepada orang lain yang menikmatinya.

¹¹ Kuswarsantyo Kuswarsantyo and Tetty Rachmi, *Modul 1: Wawasan Seni* (Jakarta: PDGK - Universitas Terbuka, 2021), 6.

¹² Salsabila Azzahra Makka, ‘Pengertian Seni Menurut Para Ahli serta Definisinya’, detik.com, 10 April 2023, <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6665847/pengertian-seni-menurut-para-ahli-serta-definisinya>.

¹³ Sister Wendy, ‘Art’, in *Encyclopedia Britannica*, 2024, <https://www.britannica.com/art/visual-arts>.

2.1.2 Jenis-jenis Kesenian

Secara garis besar, seni dapat diklasifikasikan berdasarkan indera penyerapannya, mencakup seni audio, seni visual, dan seni audio-visual. Seni audio, sebagai contohnya, merupakan bentuk seni yang dinikmati melalui indra pendengaran, seperti musik, drama radio, dan puisi di media audio. Di sisi lain, seni visual fokus pada indra penglihatan dan sering kali dikenal sebagai seni rupa. Selanjutnya, seni audio-visual adalah jenis seni yang secara simultan merangkul indra pendengaran dan penglihatan, termasuk seni tari, drama/teater, dan film.¹⁴

Tak hanya itu, terdapat pula seni lain yang tidak menitikberatkan pada jenis indra penyerapannya, yaitu seni sastra. Seni sastra seperti prosa, termasuk roman, novel, dan cerpen, serta puisi seperti syair, pantun, gurindam, dan berbagai jenis puisi bebas lainnya. Prosa secara umum dikenali dengan ciri deskripsi keadaan atau imajinasi yang mendetail, sementara puisi lebih mengutamakan ungkapan inti atau hakiki dari suatu pengalaman atau imajinasi estetis. Dengan demikian, pemahaman tentang berbagai bentuk seni dapat diperluas melalui pengenalan terhadap kategorisasi ini, yang mencerminkan beragam cara manusia mengkomunikasikan dan menghargai ekspresi seni.

Untuk memahami lebih dalam tentang batasan-batasan dari masing-masing seni, dapat disajikan beberapa pengenalan umum mengenai berbagai bentuk seni, termasuk di antaranya:

a) Seni Rupa

Seni rupa adalah semua karya manusia yang mengandung keindahan dan menarik perhatian. Ini termasuk lukis, pahat, patung, grafis, seni lingkungan, instalasi, pertunjukan, dan peristiwa, antara lain. Keterpaduan elemen seperti warna, garis, bentuk, simetri, tema, dan tekstur menentukan kualitas seni rupa.¹⁵

b) Seni Musik

Seni musik atau seni suara diterima melalui indra pendengaran. Susunan bunyi dalam musik dapat membangkitkan rasa senang dan puas, terutama melalui keserasian tangga

¹⁴ Admin Portal SPADA UNS, 'Kritik Seni 2023: Pengertian Seni Terkait Media dan Teknik', Portal SPADA UNS, 2023, <https://spada.uns.ac.id/mod/assign/view.php?id=206597>.

¹⁵ Admin Portal SPADA UNS.

nada.¹⁶ Musik terbagi menjadi music vokal, yang mengandalkan suara manusia, dan musik instrumental, yang menggunakan alat musik.

c) Seni Tari

Seni tari diserap melalui indra penglihatan, dengan keindahan terfokus pada gerakan tubuh, khususnya gerakan kaki dan tangan yang ritmis, seringkali mengikuti irama musik. Seni tari tidak terlepas dari pengaruh seni rupa karena gerakan-gerakannya dinikmati melalui indra penglihatan.¹⁷

d) Seni Drama/Theater

Seni drama adalah seni sastra yang dilakokan yang umumnya di atas panggung.¹⁸ Dinikmati melalui indra penglihatan dan pendengaran, seni ini menciptakan representasi peristiwa duniawi atau imajinatif dengan keindahan yang terletak pada alur cerita yang tampil di panggung.

e) Seni Sastra

Seni sastra mengungkapkan dirinya melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan, yang dapat menimbulkan rasa senang tanpa pamrih bagi pembacanya.¹⁹ Terbagi menjadi dua kategori besar, yaitu prosa dan puisi. Prosa mendeskripsikan dengan mendetail, sementara puisi menangkap inti permasalahan dengan kesederhanaan, yang mencerminkan bahasa dari perasaan. Pentingnya memahami ragam seni ini adalah agar setiap individu dapat menikmati dan mengapresiasi keberagaman ekspresi kreatif yang ditawarkan oleh masing-masing jenis seni. Pembagian Seni dapat dilihat pada Gambar 2.²⁰

¹⁶ Admin Portal SPADA UNS.

¹⁷ Admin Portal SPADA UNS.

¹⁸ Admin Portal SPADA UNS.

¹⁹ Admin Portal SPADA UNS.

²⁰ Kuswarsantyo and Rachmi, *Modul 1: Wawasan Seni*, 14.



Gambar 2. Bagan Cabang-Cabang Seni.
Sumber: Modul 1 *Wawasan Seni*

2.1.3. Fungsi Seni

1. Fungsi Seni dalam Masyarakat Tradisional

Dalam pengertian umum, seni sering kali dianggap semata-mata sebagai hiburan. Namun, penting untuk menyadari bahwa konotasi ini perlu diperjelas agar seni tidak hanya dipandang sebagai bentuk hiburan semata. Dalam perspektif pemahaman yang lebih kompleks, seni dapat berfungsi sebagai sarana legitimasi, terutama saat seni berada dalam konteks istana atau kraton. Soedarsono menyoroti bahwa pertunjukan seni memiliki tiga fungsi utama, yaitu: 1) untuk kepentingan upacara ritual, 2) sebagai hiburan pribadi, dan 3) sebagai penyajian estetis atau tontonan.

Lebih lanjut, perkembangan seni dapat melibatkan fungsi-fungsi tambahan, seperti menjadi sarana pendidikan, media terapi, atau alat komunikasi. Setiap fungsi ini dapat

berkembang secara terpisah tanpa mengurangi nilai dan tujuan penciptaan seni tersebut. Secara keseluruhan, seni memiliki potensi untuk mencakup berbagai dimensi kehidupan, menjadi lebih dari sekadar hiburan, dan mencerminkan kemampuan seni untuk menghadirkan pengalaman yang mendalam dan bermakna dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Secara keseluruhan, terdapat delapan fungsi umum dari seni di dunia ini, dan salah satunya adalah:

a. Pemujaan/Ritual

Fungsi seni untuk pemujaan terjadi pada masa ketika peradaban manusia masih dalam tahap yang sangat primitif. Pada periode ini, kehidupan seni belum mengenal instrumen musik, busana, gerak, tata panggung, dan elemen-elemen lainnya yang menjadi bagian integral dari seni masa kini. Seni ritual pada masa lalu cenderung lebih menekankan pada misi spiritual daripada bentuk fisik. Tidak mengherankan jika bentuk seni ritual untuk keperluan pemujaan pada periode tersebut masih sangat sederhana, termasuk dalam aspek musik pengiring, desain busana, rias, gerak, dan penggunaan dekorasi sebagai setting pertunjukan.

b. Tuntunan

Fungsi tuntunan lebih menekankan pada misi yang diungkapkan secara verbal. Pelaku seni dalam konteks ini diharapkan untuk mengkomunikasikan pesan moral yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, seorang dalang dihadapkan pada tuntutan untuk memerankan semua tokoh yang terdapat dalam kotak wayangnya. Dalang perlu mampu membawakan diri dan memilah dengan cermat tokoh yang menjadi simbol kemarahan dan tokoh yang merepresentasikan kebaikan. Dimensi ini menjadi warna di balik petunjuk yang terdapat dalam sebuah pertunjukan.

c. Hiburan/Tontonan

Fungsi seni sebagai hiburan atau tontonan relatif minim dalam hal persyaratan. Seni untuk tujuan hiburan tidak memiliki keterikatan pada misi khusus. Seni yang bersifat menghibur adalah seni yang mampu memberikan kegembiraan kepada individu atau kelompok penonton yang berada dalam lingkungan pertunjukan. Salah satu bentuk seni yang berperan sebagai sumber hiburan adalah tari Serampang Duabelas dari Sumatera Barat.

2. Fungsi Seni dalam Masyarakat Modern

Dalam masyarakat modern, fungsi seni mengalami perkembangan seiring dengan kebutuhan yang semakin beragam dan kompleks. Seni tidak hanya menjadi elemen tambahan, tetapi telah meresap ke dalam setiap aspek dan situasi kehidupan. Kehadiran seni tidak hanya terbatas pada karya-karya visual di galeri atau pertunjukan di panggung, melainkan telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari, termasuk desain perkotaan, iklan, arsitektur bangunan, dan bahkan teknologi. Seni di masyarakat modern tidak hanya memiliki fungsi estetis semata, tetapi juga menggambarkan identitas, nilai-nilai budaya, serta memberikan ruang untuk refleksi dan interpretasi yang personal. Berikut fungsi seni bagi masyarakat modern:

a. Ekspresi/Aktualisasi Diri.

Fokus fungsi pertunjukan pada ekspresi atau aktualisasi diri adalah manifestasi dari semboyan seni untuk seni atau *l'art pour l'art*. Dalam konteks ini, ekspresi seni dalam penampilannya tidak dapat diganggu gugat oleh pihak lain. Kebebasan di sini lebih menonjol pada pencapaian tujuan tertentu yang diperjuangkan, seperti yang terlihat dalam seni instalasi, happening art, dan sejenisnya.

b. Pendidikan

Seni sebagai medium pendidikan menjadi elemen mendasar yang perlu dipahami, karena inti seni sebenarnya tak terlepas dari nilai-nilai edukatif. Dengan kata lain, apa yang diungkapkan melalui berbagai cabang seni menjadi sarana untuk mencapai tujuan membentuk budi pekerti seseorang.

c. Industri

Fungsi seni sebagai industri lebih mengarah pada tujuan atau kepentingan tertentu yang mendukung produk tertentu. Seni untuk industri adalah sesuatu yang memiliki daya tarik untuk meningkatkan nilai produk yang ditawarkan. Sebagai contoh, lagu dapat diciptakan untuk mendukung iklan produk susu, atau seorang penata tari merancang koreografi untuk mempromosikan keberhasilan melalui iklan rokok.

d. Terapi

Seni untuk terapi digunakan khususnya untuk memberikan ketenangan batin kepada individu yang sedang mengalami kesulitan secara psikis. Dalam menghadapi masalah

kejiwaan, seni menjadi media penyelesaian yang efektif. Dengan beraktivitas di dunia seni, seseorang yang menghadapi permasalahan atau tekanan jiwa dapat menemukan penyembuhan. Oleh karena itu, orang yang mempelajari seni untuk terapi melakukannya sebagai bentuk media untuk memberikan pengalaman estetis melalui kegiatan seni yang mereka nikmati.

e. Komersial

Seni untuk kategori sebagai alat mendatangkan keuntungan (entertainment) dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Bentuk dan wujud seni dalam konteks ini dapat disesuaikan dengan keinginan pembeli, walaupun kadang-kadang harus menyesuaikan dengan norma estetis yang berlaku. Fungsi seni untuk kategori ini berkembang seiring dengan peningkatan permintaan, dan industri pariwisata membuka peluang untuk pengemasan berbagai jenis pertunjukan yang disesuaikan dengan preferensi konsumen.²¹

2.1.4. Pengertian Kebudayaan

Budaya adalah sebuah ekspresi penuh kreativitas dan intelektualitas manusia, mencakup segala hasil karya, rasa, dan ciptaannya. Ini melibatkan seluruh kompleksitas tatanan cara hidup, yang terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat, serta berbagai kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat. Indikator penting dari keberadaan budaya dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, budaya tercermin dalam ide, gagasan, nilai-nilai, dan norma-norma peraturan yang membentuk dasar pemikiran dan tindakan masyarakat. Kedua, budaya juga dapat diamati dalam pola perilaku yang terstruktur dan aktifitas berpola yang dilakukan manusia sebagai bagian dari komunitas atau masyarakat tertentu. Ketiga, benda-benda hasil karya manusia, seperti arsitektur, seni, dan teknologi, juga merupakan indikator yang kuat dari keberlanjutan dan evolusi budaya. Dengan demikian, budaya bukan hanya mencakup produk intelektual manusia, tetapi juga menandakan pola hidup, interaksi sosial, dan warisan yang terus berkembang dari satu generasi ke generasi berikutnya.²²

2.1.5. Jenis-Jenis Kebudayaan

²¹ Kuswarsantyo and Rachmi, 9–11.

²² Sumarto Sumarto, 'Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi', *Jurnal Literasiologi* 1, no. 2 (9 July 2019): 144–59, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>.

Kebudayaan dibagi dalam beberapa jenis sesuai dengan sifatnya, wujudnya, dan lingkup persebarannya. Berikut penjelasan mengenai jenis-jenis kebudayaan,

1. Jenis Kebudayaan Berdasarkan Sifatnya

a. Kebudayaan Subjektif

Kebudayaan subjektif merupakan faktor nilai, perasaan, idealism yang apabila disimpulkan maka dapat disebut sebagai faktor batin yang ada pada kebudayaan tersebut.

b. Kebudayaan Objektif

Kebudayaan objektif merupakan faktor lahiriah yang hadir dari sebuah kebudayaan dan berupa teknik, lembaga sosial, pengajaran, seni suara, seni rupa, seni sastra hingga upacara yang menggunakan budi bahasa.

2. Jenis Kebudayaan Berdasarkan Wujudnya

a. Kebudayaan Material

Kebudayaan material ini mengacu kepada seluruh ciptaan manusia yang nyata serta konkret. Di dalamnya termasuk temuan yang dihasilkan oleh penggalian arkeolog seperti senjata, perhiasan hingga mangkuk dari tanah liat. Kebudayaan material pun mencakup barang-barang lain selain dari temuan arkeologi, seperti pesawat terbang, pakaian, televisi, gedung pencakar langit, stadion olahraga hingga mesin cuci.

b. Kebudayaan Immaterial

Jenis kebudayaan immaterial berupa ciptaan yang abstrak dan diwariskan oleh pendahulunya ke generasi selanjutnya. Contohnya seperti lagu, tarian tradisional, dongeng, hingga cerita rakyat.

3. Jenis Kebudayaan Berdasarkan Lingkup Persebarannya

a. Kebudayaan Daerah

Kebudayaan dapat berupa cara berperilaku, pola pikiran hingga cara bertindak dari anggota kelompok masyarakat yang memiliki kebudayaan tersebut. Kebudayaan daerah dapat dibatasi oleh wilayah administratif daerah tersebut atau demografinya. Wilayah demografis tersebut menjadi batasan budaya lokal, namun seiring dengan perkembangan batasan wilayah kebudayaan daerah ini menjadi tidak terbatas akibat dari persebaran penduduk yang tidak merata.

b. Kebudayaan Lokal

Koentjaraningrat berpendapat bahwa budaya lokal berkaitan dengan golongan manusia yang terikat oleh kesadaran serta identitasnya akan kesatuan kebudayaan asli di tempatnya. Dalam hal ini yang disebut sebagai kebudayaan lokal adalah bahasa sebagai ciri khasnya.

c. Kebudayaan Nasional

Kebudayaan nasional merupakan kebudayaan dari akumulasi dari budaya yang hadir daerah-daerah. Ada berbagai macam wujud kebudayaan nasional dan dapat dilihat secara umum apabila diperhatikan dengan cermat, maka dapat diketahui bahwa terdapat persebaran besar yang terjadi antar kebudayaan di satu daerah dan daerah lainnya. Namun, keragaman budaya tersebut yang menjadikan suatu bangsa memiliki jati dirinya. Pada kebudayaan nasional, terdapat beberapa persebaran. Berikut penjelasannya.

- 1) Rumah Adat, merupakan rumah yang memiliki ciri khas dan umumnya terdapat di masing-masing daerah. Setiap daerah memiliki rumah adat dengan ciri khas yang berbeda-beda dan pemaknaan yang berbeda pula.
- 2) Upacara Adat, merupakan sebuah tradisi yang dilaksanakan secara turun temurun dengan teratur serta tertid sesuai dengan kebiasaan masyarakat setempat. Berupa rangkaian aktivitas sebagai wujud ungkapan terimakasih atas suatu hal, sesuai dengan sistem kepercayaan masyarakat. Upacara adat memiliki nilai yang universal, suci, bernilai sakral religious dan dilakukan secara turun temurun.
- 3) Tarian, di setiap daerah memiliki tarian adat yang berbeda dan akan ditarikan dalam upacara atau peringatan khusus saja.
- 4) Lagu, Indonesia memiliki banyak lagu daerah dalam bahasa daerahnya masing-masing. Setiap lagu daerah memiliki makna serta pesannya tersendiri. Selain itu, setiap bangsa juga memiliki lagu nasional yang berfungsi untuk meningkatkan persatuan negaranya.
- 5) Musik, musik-musik tradisional umumnya berupa instrumen menggunakan alat musik khusus di daerah tersebut. Contohnya seperti angklung di Jawa Barat atau gamelan di Jawa Tengah.
- 6) Pakaian Adat, sama halnya dengan persebaran budaya nasional lainnya. Pakaian adat juga memiliki ciri khas pada daerah yang memiliki pakaian adat tersebut dan hanya

dikenakan dalam upacara khusus. Pakaian adat juga dipengaruhi oleh faktor agama di daerah masing-masing. Contohnya seperti kebaya di Jawa, ulos di Sumatera Utara.²³

2.1.6. Ragam Kesenian Klaten

1. Kethoprak

Menurut hasil penelitian Bagian Kesenian Jawatan Kebudayaan (Bidang Kesenian Ditjen Kebudayaan) yang dikutip oleh Handung Kus Sudyarsana, kethoprak lahir di Surakarta tahun 1908 yang diciptakan oleh RMT. Wreksodiningrat. Nama kethoprak menurut Koeswaji Kawendrasusanto yang dikutip oleh Handung berasal dari nama sebuah alat music tiprak (suatu jenis alat music bamboo yang digunakan untuk mengusir burung di sawah) yang apabila dipukul berbunyi prak-prak. Pertama kali kethoprak dimainkan, semua peralatan masih bersifat sederhana, baik dalam hal pakaiannya maupun alat musik yang digunakan untuk iringan, sampai pada ceritanya pun sangat sederhana yakni cerita tentang kehidupan sehari-hari para petani. Pakaian yang digunakan adalah pakaian sehari hari yang mereka kenakan, alat music yang digunakan adalah lesung/alat penumbuk padi yang terbuat dari kayu. Dan cerita yang disajikan berkisar pada kehidupan petani seperti mbok tani yang sedang mengirim makanan pada suaminya yang sedang bekerja di sawah, saat saat panen dan lain sebagainya. Awal mula tujuan penciptaan kethoprak hanya digunakan sebagai hiburan melepas lelah setelah mereka bekerja di sawah sehari penuh.²⁴

²³ Umam Umam, 'Pengertian Kebudayaan: Ciri, Fungsi, Jenis dan Unsur', accessed 15 January 2024, <https://www.gramedia.com/literasi/kebudayaan/>.

²⁴ Saptomo Saptomo, 'Sejarah dan Perkembangan Kethoprak dalam Kehidupan Masyarakat Modern', *Cakrawala Pendidikan* 15, no. 2 (1996): 70–71, <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.9227>.



Gambar 3 Pementasan Kethoprak.

Sumber: <https://jatengprov.go.id/publik/tata-panggung-modern-penampilan-ketoprak-pelajar-klaten-bikin-ganjar-bungah/>

2. Karawitan

Karawitan merupakan salah satu jenis musik tradisional Indonesia. Kapan jenis musik ini diciptakan sampai saat ini belum mendapatkan jawaban secara pasti, karena pendapat tersebut hanya berdasarkan gambar yang terdapat pada relief-relief candi, namun diyakini benar bahwa jenis musik ini merupakan ciptaan nenek moyang bangsa Indonesia. Seperti pendapat Arie Sudibya yang pernah dikutip oleh Suminto AS, bahwa karawitan Jawa itu bukan sekedar "Musik Jawa". Tetapi lebih berupa cita rasa; perwujudan unggah-ungguh, simbol, dan bahkan sikap manusia Jawa yang paling subtil: andhap-asor, sungkan menonjolkan diri, kompromistis, rame ing gawe, tanpa menunjukkan siapa memimpin. Apabila pendapat ini disadari sepenuhnya oleh para pengrawit, niscaya hal tersebut di atas tidak akan terjadi. Uraian di atas menunjukkan bahwa di dalam seni karawitan sebagai seni tradisi terkandung norma-norma, kaidah-kaidah yang harus dijaga dan ditaati oleh para penabuh. Dalam kaitan ini, tampaknya para penabuh kita belum sepenuhnya menyadari bahkan belum mengetahui hal tersebut.²⁵

²⁵ Bambang Suharjana, 'Karawitan dan Aspek Penciptaannya', *Diksi* 16, no. 6 (1999): 128–30, <https://doi.org/10.21831/diksi.v16i6.7065>.



Gambar 4. Regu Karawitan Manisrenggo, Klaten.

Sumber: <https://manisrenggo.klaten.go.id/Parade-Karawitan-di-Kabupaten-Klaten>

3. Pedalangan

Pedalangan juga dikenal dengan istilah pakeliran, merupakan satu kepaduan yang sangat harmonis dari berbagai media ekspresi seni (rupa, bahasa, suara, dan gerak). Semua media ekspresi tersebut telah tergarap sedemikian canggihnya, sehingga memiliki daya ungkap seni yang mengagumkan. Jalinan cerita yang mengandung nilai-nilai kerokhanian disajikan para dalang, di masa lampau, dengan puncak kreativitasnya. Sumber cerita pedalangan diambil dari kitab Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa berkembang sangat pesat bahkan kadang kadang jauh menyimpang sehingga berkesan menjadi milik sendiri. Masyarakat Jawa traditional banyak yang terpengaruh pada budaya Wayang, pendidikan lewat wayang secara terselubung di dalamnya.



Gambar 5 Pagelaran Wayang Kulit di Hari Jadi ke-219 Klaten, 2023.

Sumber: <https://klatenkab.go.id/pagelaran-wayang-kulit-di-hari-jadi-ke-219-klaten-sri-mulyani-serahkan-puluhan-penghargaan/>

Kelenturan pertunjukan wayang dalam mengakomodasi berbagai kepentingan masyarakat itu, tidak dapat dipisahkan dengan peran utama dalang. Dalang sebagai seniman dalam pertunjukan waya mempunyai peran ganda, yaitu sutradara, aktor, narator, serta penata musik, penata cahaya, ilustrator dan sebagainya. Dalam sosialisasi pertunjukan, dalang sebagai pendidik, penterjemah dan pembawa ide-ide baru, penghibur, dan penyampai pesan-pesan tersebut kepada masyarakat. Kegandaan dan kerangkapan peran dalang inilah yang menyebabkan dalang mempunyai wibawa khusus di tengah masyarakat. Bagi dalang yang terkenal atau populer dapat memiliki daerah pentas yang tidak hanya terbatas pada budayanya, tetapi sampai jauh melampaui batas. Di masa tahun 1950-an, dalang yang sangat terkenal seperti: almarhum Ki Pudjosoemarto (Klaten), Ki Wignyo Soetarno (Solo), Ki Nyata Tjarito (Kartosuro, Surakarta).²⁶

4. Jathilan

Kesenian Jathilan adalah kesenian yang telah lama dikenal oleh masyarakat Yogyakarta dan Jawa Tengah bagian selatan. Jathilan juga dikenal dengan nama kuda lumping, kuda kepang, ataupun jaran kepang.²⁷ Kesenian ini berkembang di desa-desa dan terkait dengan kepercayaan animistik. Pertunjukan Jathilan sering menghadirkan adegan trance (*ndadi*) sebagai bagian dari acara ritual. Awalnya merupakan bagian dari upacara ritual pada tahun 1930-an, kini Jathilan telah berkembang menjadi tontonan yang menghibur masyarakat, mengambil cerita Panji, Mahabarata, Ramayana, atau legenda rakyat. Meskipun kini lebih bersifat hiburan, Jathilan masih mempertahankan nilai-nilai luhur dan kehidupan masyarakat dalam penciptaannya. Kesenian ini juga berperan dalam kegiatan sosial, seperti upacara merti desa, mencerminkan nilai gotong royong dan saling berkontribusi dalam komunitas. Jathilan diidentifikasi dengan kuda sebagai objek sentralnya, mencerminkan gerakan meloncat-loncat yang diatur sedemikian rupa sebagai penggambaran gerak kuda.²⁸ Hingga saat ini di beberapa wilayah di Kabupaten Klaten, Jathilan masih digunakan

²⁶ Suwondo Suwondo, 'Seni Pedalangan dalam Penjajagan Masa Depan', *Gelar: Jurnal Seni Budaya* 5, no. 1 (2007): 168–79, <https://doi.org/10.33153/glr.v5i1.1251>.

²⁷ Kuswarsantyo Kuswarsantyo, 'Seni Jathilan: Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya (1986-2013)' (Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 2; Mohamad Ibnu, 'Jathilan Budaya Jawa Tengah', *Rekam Indonesia*, 2019, <https://www.rekamindonesia.id/v/jathilan-budaya-jawa-tengah--1518>.

²⁸ Kuswarsantyo Kuswarsantyo, *Kesenian Jathilan: Identitas dan Perkembangannya di Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2017), 26.

sebagai kesenian yang wajib dihadirkan dalam rangkaian acara ritual, seperti: mertu désa, ruwat bumi, rasulan, dan sejenisnya.



Gambar 6. Festival Jathilan di Klaten, 2018.

Sumber: <https://klatenkab.go.id/festival-jathilan-menjaga-dan-melestarikan-aset-kebudayaan-jawa/>

5. Srandhul

Kesenian Srandhul melibatkan unsur musik, tari, dan drama di dalamnya. Srandhul diwariskan secara turun-temurun antargenerasi. Kata Srandhul berasal dari bahasa Jawa “Pating srendul”, yang berarti tempelan-tempelan campur aduk atau tidak tertata rapi. Namun, terdapat sumber lain yang mengatakan bahwa kata Srandhul berasal dari bahasa Jawa “srana” yang berarti alat atau sarana serta “andil/andhul” yang berarti mengikuti. Secara lengkap, Srandhul berarti alat atau sarana untuk memikat masyarakat supaya mengikutinya. Srandhul dapat dikatakan sebagai seni teater tradisional Jawa yang diwujudkan dalam drama tari dan dialog.²⁹



Gambar 7. Festival Srandhul di Klaten, 2016.

Sumber: <https://www.jogjatv.co.id/news/read/festival-srandhul>

²⁹ Fandy Aprianto Rohman, ‘Jejak Kesenian Srandul di Dusun Dukuhan, Desa Sumber, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang’, *Pangadereng: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora* 6, no. 2 (2020): 172–85, <https://doi.org/10.36869/pjhpish.v6i2.130>.

2.2 GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

2.2.1. Pengertian Gedung Kesenian dan Kebudayaan

Gedung Kesenian dan Kebudayaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat pertunjukkan seni khas Kabupaten Klaten, tetapi juga menjadi wadah penting untuk edukasi dan ekspresi mengenai Kesenian dan Kebudayaan. Agar ruang ini dapat memenuhi fungsinya secara optimal, perlu dipastikan bahwa persyaratan ruang telah terpenuhi. Hal ini bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan oleh para seniman dapat tertangkap dengan baik, sehingga kualitas pertunjukan mencapai tingkat optimal dan memberikan kepuasan kepada penikmatnya.

Ruang pertunjukan ini akan menjadi tempat berbagai kegiatan kesenian, seperti pertunjukan oleh seniman dan seniwati, apresiasi dari masyarakat yang menyaksikan pertunjukan, pameran seni dan kerajinan, serta kegiatan pelatihan dan workshop kesenian. Dalam menjalankan aktivitas di ruang pertunjukan, ada beberapa ruang yang menjadi kebutuhan dasar, seperti panggung pertunjukan yang berfungsi sebagai tempat pementasan seni dan menjadi pusat organisasi ruang. Selain itu, auditorium juga diperlukan sebagai tempat bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan, dan penunjang lainnya seperti ruang latihan, ruang rias, ruang administrasi, kamar mandi (WC), dan ruang mechanical electrical, termasuk ruang bagi operator panggung.

Auditorium sendiri memiliki variasi kondisi fisik, seperti teater terbuka, di mana pertunjukan seni dilakukan di ruang terbuka. Ada juga teater tertutup, di mana pertunjukan seni dilakukan di ruangan tertutup. Selain itu, terdapat teater semi tertutup yang merupakan perpaduan antara teater terbuka dan tertutup, di mana panggung tertutup sedangkan bagian bangku penonton tetap terbuka. Model ini cocok untuk pementasan tari dan teater. Dengan demikian, Gedung Kesenian dan Kebudayaan tidak hanya berperan sebagai tempat pertunjukkan seni, tetapi juga sebagai pusat kegiatan kesenian dan budaya yang menyeluruh.

2.3 SEKILAS KABUPATEN KLATEN

2.3.1 Letak Geografis

Secara geografis, Kabupaten Klaten terletak di antara 110°30' - 110°45' Bujur Timur dan 7°30' - 7°45' Lintang Selatan. Luas wilayahnya mencapai 655,56 km². Di sebelah Timur, berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo, sementara di sebelah

Selatan, berbatasan dengan Kabupaten Gunungkidul (Daerah Istimewa Yogyakarta). Di sebelah Barat, berbatasan dengan Kabupaten Sleman (Daerah Istimewa Yogyakarta), Kabupaten Magelang, dan di sebelah Utara, berbatasan dengan Kabupaten Boyolali.

Wilayah Kabupaten Klaten terbagi menjadi tiga dataran, yaitu Sebelah Utara Dataran Lereng Gunung Merapi, Sebelah Timur Membujur Dataran Rendah, dan Sebelah Selatan Dataran Gunung Kapur. Dari segi topografi, Kabupaten Klaten terletak di antara Gunung Merapi dan Pegunungan Seribu, dengan ketinggian antara 75-160 meter di atas permukaan laut. Wilayah ini terbagi menjadi lereng Gunung Merapi di bagian utara yang cenderung miring, wilayah datar, dan wilayah berbukit di bagian selatan.³⁰

2.3.2 Warisan Budaya Benda

Kabupaten Klaten adalah kabupaten dengan sebutan kota seribu candi karena candi yang tersebar di kabupaten jumlahnya sangat banyak, dan candi yang berada di Kabupaten Klaten adalah candi Hindu-Budha, berikut adalah beberapa candi yang terdapat di Kabupaten Klaten; Candi Prambanan, Candi Sewu, Candi Merak, Candi Plaosan, Candi Sojiwan, dsb. Selain Candi, Kabupaten Klaten juga memiliki objek wisata religi yaitu; Makam Bayat, Makam dan Masjid Gala, Masjid Kajoran, Makam dan Masjid Majasem.³¹

2.3.3 Warisan Budaya Takbenda

Kabupaten Klaten memiliki 4 warisan budaya tak benda,³² yaitu upacara adat Apeman Yaqowiyu, Lurik Tenun Bayat, Payung Lukis Juwiring, Putaran Miring Gerabah Melikan.

1. Upacara Adat Apeman Yaqowiyu

Upacara Adat Apeman Yaqowiyu di Jatinom, Klaten, telah berlangsung sejak tahun 1511 Saka atau 1688 Masehi. Tradisi ini, yang diadakan setiap tahun,

³⁰ Yosep Riva Argadia, *Profil Budaya dan Bahasa Kab. Klaten, Provinsi Jawa Tengah*, ed. Widhi Permanawiyat (Tangerang: Pusdatin Kemdikbud RI, 2020), 3.

³¹ Argadia, 6–43.

³² Almurfi Syofyan, '4 Kebudayaan Asal Klaten Kembali Ditetapkan Sebagai Warisan Budaya Tak Benda', *TribunJogja.com*, 2022, <https://jogja.tribunnews.com/2022/10/06/4-kebudayaan-asal-klaten-kembali-ditetapkan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda>.

memperingati perjuangan Ki Ageng Gribig dalam menyebarkan agama Islam di daerah Jatinom Klaten. Upacara melibatkan pembuatan apem, makanan yang digunakan sebagai media syiar Islam oleh Ki Ageng Gribig. Setiap tahun, gunung apem yang dibuat menyerupai gunung dan dianggap membawa berkah, dibagikan kepada masyarakat setelah sholat Jumat di Masjid Besar Jatinom. Tradisi ini dimulai pada tahun 1974 dan merupakan bagian penting dari sejarah religi dan budaya di Jatinom. Selain menjadi simbol religius, penataan gunung apem juga memiliki makna filosofis, mencerminkan jumlah rakaat shalat dan kehidupan pertanian masyarakat setempat.³³



Gambar 8. Upacara Adat Apeman Yaqowiyu.

Sumber: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/08/12/120000579/sejarah-tradisi-yaqowiyu-festival-penyebaran-kue-apem-di-klaten?page=all>

2. Lurik Tenun Bayat

Penelitian menunjukkan bahwa tenun lurik Klaten kaya akan kearifan lokal, mampu bertahan terhadap pengaruh budaya asing, dan tetap populer sebagai pakaian lokal, nasional, dan bahkan internasional di tangan para desainer. Penelitian juga menemukan bahwa tenun lurik Klaten mampu menyerap unsur-unsur budaya luar, seperti dalam hal warna dan kualitas benang, mampu mengintegrasikan elemen budaya luar ke dalam budaya asli, seperti dalam manajemen dan pemasaran.³⁴

³³ Argadia, *Profil Budaya dan Bahasa Kab. Klaten, Provinsi Jawa Tengah*, 50–51.

³⁴ Shakti Adhima Putra, ed., 'Lurik Klaten', Warisan Budaya Tak Benda Indonesia - Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2022, <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=2130>.



Gambar 9. Proses Lurik Tenun Bayat.

Sumber: <https://astinsoekanto.com/ke-klaten-menguak-kisah-kain-tenun-lurik/>

3. Payung Lukis Juwiring

Payung Juwiring adalah jenis payung lukis khas yang dibuat di Klaten, Jawa Tengah. Mereka dilukis dengan warna dan corak yang menarik pada kertas. Di Dukuh Gumantar, Tanjung, Juwiring, Klaten, ada paguyuban Payung Lukis Tradisional Ngudi Rahayu, yang merupakan pusat kerajinan payung lukis tradisional. Masyarakat di daerah ini secara turun temurun menekuni pekerjaan pengrajin payung hias, yang telah ada sejak tahun 1960-an. Pada awalnya, payung ini digunakan dalam upacara kematian dan ritual adat di Keraton Kasunanan Surakarta. Namun, seiring dengan perkembangan industri pengrajin payung tradisional, kegunaan payung untuk hiasan dan perlengkapan dekor telah berubah. Saat ini, payung juwiring biasanya digunakan sebagai aksesoris di hotel, warung makan, tempat wisata, dan sebagai hiasan rumah.³⁵

³⁵ Kominfo Kab. Klaten, 'Kini Payung Lukis Juwiring, Klaten Mulai Merambah Hotel dan Tempat Wisata', Klaten.Kab.go.id, 19 November 2021, <https://klatenkab.go.id/kini-payung-lukis-juwiring-klaten-mulai-merambah-hotel-dan-tempat-wisata/>.



Gambar 10. Pengrajin sedang menyelesaikan pembuatan payung hias di desa Kewarasan, Juwiring, Klaten, Jawa Tengah.

Sumber: <https://khazanah.republika.co.id/berita/o441q8394/membangkitkan-kerajinan-payung-juwiring>

4. Putaran Miring Gerabah Melikan

Teknik putaran miring gerabah Melikan di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Nasional pada akhir September 2022. Saat itu, putaran miring gerabah Melikan, bersama dengan 203 usulan WBTB lainnya dari 32 provinsi di Indonesia, ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) RI. Di Dusun Pagerjurang, Desa Melikan, Kecamatan Wedi, teknik putaran miring gerabah Melikan sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu. Menurut sejarah orang tuanya, teknik ini sudah ada sejak sekitar tahun 1500-an. Waris Sartono (40), warga Desa Melikan, mengatakan kepada *Tribunjogja.com*, Minggu (11/12/2022), bahwa produk sebelumnya adalah alat dapur.³⁶

³⁶ Almurfi Syofyan, 'Melihat Putaran Miring Gerabah Melikan Klaten Yang Telah Eksis Sejak Ratusan Tahun Silam', *TribunJogja.com*, 11 December 2022, <https://jogja.tribunnews.com/2022/12/11/melihat-putaran-miring-gerabah-melikan-klaten-yang-telah-eksis-sejak-ratusan-tahun-silam>.



Gambar 11. Putaran Miring Gerabah Melikan.

Sumber: <https://jogja.tribunnews.com/2022/12/11/melihat-putaran-miring-gerabah-melikan-klaten-yang-telah-eksis-sejak-ratusan-tahun-silam>

2.4 PELAKU DAN JENIS KEGIATAN DI GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

Menurut pengamatan penulis pada studi preseden Gedung Cagar Budaya Sobokartti, berikut analisis pelaku dan jenis kegiatan di gedung tersebut:

2.4.1 Pelaku

- a. Pengunjung (seniman dan seniwati, wisatawan, siswa pelatihan seni).
- b. Pengelola (ketua umum, dewan pengurus/ penasehat, bendahara, sekretaris, sie karawitan, sie tari, sie antar lembaga, sie program kegiatan, litbang, sie perawatan, dokumentasi, dan kamtibnas).

2.4.2 Jenis Kegiatan

- a. Seniman dan seniwati: mengadakan pementasan/ pagelaran seni, memberikan pelatihan berupa praktek ataupun teori, melakukan diskusi dengan sesama seniman.
- b. Wisatawan: menonton pertunjukan, melakukan survey atau studi banding.
- c. Siswa pelatihan seni: mengikuti pelatihan seni, mengikuti pementasan seni.
- d. Ketua Umum: mengkoordinasi dan mengorganisasikan terhadap seluruh kegiatan di Gedung Cagar Budaya Sobokartti, mempertanggung jawabkan secara internal pengelola Gedung Cagar Budaya Sobokartti.
- e. Dewan Pengurus/ penasehat: memberikan nasehat, petunjuk dan bimbingan yang dianggap perlu atas pengelolaan dan pelaksanaan.

- f. Bendahara: mengatur, mengelola dan bertanggung jawab terhadap keuangan Gedung Cagar Budaya Sobokartti.
- g. Sekretaris: melaksanakan administrasi.
- h. Sie Karawitan: bertanggung jawab atas kegiatan pelatihan karawitan maupun pementasan karawitan di dalam maupun luar Gedung Cagar Budaya Sobokartti.
- i. Sie Tari: bertanggung jawab atas kegiatan pelatihan tari maupun pementasan tari di dalam maupun luar Gedung Cagar Budaya Sobokartti.
- j. Sie Antar Lembaga: menjalin hubungan baik antar lembaga kesenian dan kebudayaan untuk melestarikan kesenian serta menyebarluaskan/ memperkenalkan kesenian ke khalayak ramai.
- k. Sie Program Kegiatan: Membentuk/ Menyusun program kegiatan di Gedung Cagar Budaya Sobokartti.
- l. Litbang: mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menginterpretasi, dan mengintegrasikan data yang dibutuhkan untuk pengembangan Gedung Cagar Budaya Sobokartti.
- m. Sie Perawatan: merawat gedung maupun peralatan kesenian yang ada di dalam gedung.
- n. Dokumentasi: melakukan dokumentasi saat kegiatan guna keperluan publikasi dan promosi.
- o. Kamtibnas: mengawasi keamanan dan ketertiban Gedung Cagar Budaya Sobokartti.

2.5 STANDAR BANGUNAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

STANDAR USAHA GEDUNG PERTUNJUKAN SENI

(Lampiran Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2015
tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni)

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
1	PRODUK	A. Gedung	1	Tempat pertunjukan seni memenuhi persyaratan kelaikan fungsi bangunan, sekurang-kurangnya meliputi: a. tempat terbuka; dan/atau b. tempat tertutup.
			2	Memiliki daya listrik sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
			3	Tersedia jalur evakuasi disertai dengan tanda yang jelas.
			4	Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan sekurang-kurangnya 2,5 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
			5	Jarak antara plafon dengan lantai dasar/balkon tertinggi sekurang-kurangnya 3 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
			6	Kapasitas gedung sekurang-kurangnya 100 tempat duduk.
			7	Tersedia sekurang-kurangnya dua akses/pintu masuk/keluar pengunjung.
			8	Sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai dengan standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan (untuk gedung/ruang tertutup).

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
		B. Penanda Arah	9	Papan nama gedung pertunjukan seni dengan tulisan yang terbaca jelas, pemasangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			10	Penanda arah yang menunjukkan fasilitas gedung pertunjukan seni yang jelas dan mudah terlihat.
		C. Panggung Pertunjukan	11	Panggung pertunjukan seni dilengkapi penata suara dan penata cahaya, dengan ketentuan sekurang-kurangnya: <ul style="list-style-type: none"> a. luas panggung ruangan tertutup sekurang-kurangnya 6 (enam) meter x 8 (delapan) meter; b. tersedia akses keluar/masuk panggung; c. ketinggian panggung ruangan tertutup paling rendah 0.8 (nol koma delapan) meter dan/atau disesuaikan dengan kenyamanan pandangan pengunjung; d. jarak antara panggung dengan kursi pengunjung paling dekat 3 (tiga) meter; e. luas, tinggi dan penataan panggung terbuka disesuaikan dengan jenis pementasan; dan f. mampu menahan beban kegiatan pertunjukan seni.
			12	Lampu panggung (<i>lighting stage</i>) sekurang-kurangnya meliputi: <ul style="list-style-type: none"> a. lampu utama (<i>main lighting</i>); b. lampu depan (<i>front lighting</i>); dan c. lampu samping (<i>side lighting</i>).

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
		D. Ruang	13	Ruang rias dan ganti kostum dilengkapi dengan cermin dan loker, serta toilet pria dan wanita yang terpisah, bersih dan terawat.
			14	Ruang/area operator.
			15	Tempat duduk sesuai kapasitas ruang pertunjukan.
		E. Penata suara dan pencahayaan (<i>sound system</i> dan <i>lighting</i>)	16	Peralatan sistem suara dengan kekuatan sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
			17	Pencahayaan/penerangan auditorium sesuai dengan rasio luas ruangan.
		F. Promosi	18	Tersedia area untuk promosi
			19	Tersedia bahan promosi, cetak dan/atau digital
		G. Katalog	20	Tersedia data dan ilustrasi pertunjukan seni, cetak dan/atau digital.
			21	Tersedia pintu masuk dan keluar kawasan gedung pertunjukan seni yang berbeda, dilengkapi dengan pos keamanan.
			22	Tersedia akses untuk bongkar muat (<i>loading</i>) barang.
			23	Fasilitas parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu lalu lintas yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			24	Akses dan fasilitas bagi disabilitas.
			25	Tempat/area penjualan/penukaran tiket.
			26	Ruang penerimaan tamu dilengkapi dengan meja dan kursi yang bersih dan terawat.

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
			27	Tempat penjualan makanan dan minuman yang memenuhi persyaratan higiene dan sanitasi.
			28	Kamar mandi dan toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, sesuai dengan rasio kapasitas penonton, dengan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
			29	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: a. tempat sampah organik; dan b. tempat sampah non-organik.
2	PELAYANAN	Pelaksanaan Prosedur Operasional Standar (<i>Standard Operating Procedure</i>)	1	Ketersediaan dan penyampaian informasi: a. produk; b. tarif sewa gedung; c. nomor telepon penting (pengelola gedung, kepolisian, pemadam kebakaran, ambulans, dokter dan rumah sakit atau klinik); d. lokasi seluruh fasilitas (guide map); e. jadwal operasional; f. penggunaan gedung; dan g. kawasan daya tarik wisata sekitar (<i>point of interest</i>).
			2	Penggunaan gedung pertunjukan seni.
			3	Pembayaran tunai dan/atau nontunai.
			4	Tata tertib pengunjung/penonton.
			5	Perawatan bangunan gedung.
			6	Pencegahan dan penanggulangan kebakaran atau keadaan darurat lainnya.

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
			7	Keselamatan dan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K).
			8	Penanganan keamanan gedung dan fasilitas.
			9	Pelaksanaan kebersihan di lingkungan gedung pertunjukan seni.
			10	Penanganan keluhan pengguna gedung.
3	PENGELOLAAN	A. Organisasi	1	Profil usaha yang terdiri atas: a. struktur organisasi yang terdokumentasi; dan b. uraian tugas dan fungsi yang jelas untuk setiap jabatan dan terdokumentasi.
			2	Rencana usaha yang lengkap, terukur, dan terdokumentasi.
			3	Dokumen Prosedur Operasional Standar (<i>Standard Operating Procedure</i>) dan/atau petunjuk pelaksanaan kerja.
			4	Perjanjian Kerja Bersama (PKB) atau Peraturan Perusahaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan terdokumentasi.
		B. Manajemen	5	Pelaksanaan evaluasi kinerja karyawan yang terdokumentasi.
			6	Pelaksanaan program kebersihan dan perawatan bangunan.
			7	Pelaksanaan program pencegahan dan penanggulangan kebakaran, atau dalam keadaan darurat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
			8	Pelaksanaan program Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) yang disusun secara lengkap dan terdokumentasi.
		C. Sumber Daya Manusia	9	Karyawan menggunakan pakaian yang bersih dan sopan dengan mencantumkan identitas.
			10	Melaksanakan program peningkatan kompetensi dan pengembangan karir bagi karyawan.
		D. Sarana dan Prasarana	11	Ruang administrasi yang dilengkapi dengan perlengkapan dan peralatan.
			12	Toilet yang bersih dan terawat untuk karyawan.
			13	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: a. tempat sampah organik; dan b. tempat sampah non-organik.
			14	Tersedia tempat penampungan sementara sampah organik dan non-organik.
			15	Peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			16	Instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			17	Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			18	Lampu darurat yang berfungsi dengan baik.

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
			19	Peralatan komunikasi berupa radio komunikasi dua arah, telepon, dan/atau faksimili.
			20	Tempat atau area ibadah/shalat yang bersih dan terawat.
			21	Gudang.

2.6 TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

2.6.1. Pengertian Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah perpaduan antara teknologi modern dan praktik tradisional. Ini adalah perpaduan sempurna antara gaya arsitektur lama dan baru untuk mengakomodasi kebutuhan kontemporer dan menghidupkan kembali arsitektur vernakular dengan meminimalkan gangguan terhadap lingkungan.³⁷

Arsitektur Neo-Vernakular muncul sebagai konsep berkembang dalam periode Postmodern, ditandai dengan kritik terhadap monotonnya bentuk-bentuk dalam arsitektur modern. Charles Jencks merupakan tokoh utama gerakan ini, yang dimulai pada pertengahan 1960-an. Arsitek Neo-Vernakular bertujuan memberikan konsep lebih menarik dan beragam daripada arsitektur modern yang dianggap monoton. Mereka menggabungkan unsur-unsur tradisional dengan gaya kontemporer, menciptakan harmoni antara warisan budaya dan kebutuhan modern. Konsep ini mencerminkan semangat inovasi dan eksperimen, menjawab tuntutan zaman dengan menciptakan bangunan yang mencerminkan perpaduan antara masa lalu dan masa kini.

Dalam konteks arsitektur postmodern, terdapat enam aliran, salah satunya adalah arsitektur Neo-Vernakular. Ada sepuluh ciri khas arsitektur postmodern, termasuk unsur komunikatif lokal, menghidupkan kembali kenangan sejarah, berkonteks urban, penerapan ornamentasi, sifat representasional, wujud metaforik, hasil dari partisipasi, mencerminkan aspirasi umum, bersifat plural, dan bersifat eklektik.

³⁷ Yamini Rajput, 'An Overview of Neo-Vernacular Architecture', *Re-Thinking the Future*, n.d., <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a8672-an-overview-of-neo-vernacular-architecture/>.

Neo-Vernakular dapat dianggap sebagai interpretasi modern dari arsitektur vernakular, menggabungkan unsur-unsur tradisional dengan elemen-elemen modern. Arsitektur vernakular sendiri mencerminkan desain oleh masyarakat lokal dengan menggunakan bahan lokal dan gaya daerah. Dalam konteks modern, arsitektur neo-vernakular berusaha mempertahankan prinsip-prinsip vernakular, mengadaptasi konsep dengan elemen-elemen modern. Meskipun menggunakan material dan proses modern, arsitektur ini tetap menciptakan identitas unik yang mencerminkan kekayaan budaya daerahnya, menyatukan warisan tradisional dengan kebutuhan zaman modern.³⁸

2.6.2. Ciri Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Mengacu kepada Jencks, 1977 dalam bukunya “Language of Post-Modern Architecture”, Jajang Nurjaman and Lutfi Prayogi memaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular sebagai berikut:

- Menggunakan elemen konstruksi lokal.
- Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih ke vertical. Warna-warna yang kuat dan kontras.
- Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan, termasuk iklim setempat yang diterapkan dalam bentuk arsitektural (denah, struktur, ornamen).
- Menerapkan elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos atau religi menjadi konsep perancangan.³⁹

Dari sifat-sifat yang telah disebutkan, terlihat bahwa Arsitektur neo vernakular tidak mengarah pada arsitektur modern atau tradisional secara eksklusif, melainkan mencakup keduanya. Keterkaitan antara kedua jenis arsitektur tersebut ditegaskan dengan jelas oleh arsitektur neo vernakular melalui kecenderungan untuk merehabilitasi dan memanfaatkan kembali struktur yang ada.

2.7 STUDI KASUS

2.7.1 Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang

³⁸ Chaesar Widi and Luthfi Prayogi, ‘Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Budaya dan Hiburan’, *Jurnal Arsitektur ZONASI* 3, no. 3 (2020): 383–85, <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>.

³⁹ Jajang Nurjaman and Lutfi Prayogi, ‘Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular pada Stasiun Malang Kota Baru’, *Jurnal Arsitektur Purwarupa* 6, no. 1 (2022): 64–65, <https://doi.org/10.24853/purwarupa.6.1.63-68>.



Gambar 12 Gedung Cagar Budaya Sobokartti Semarang.
Sumber: Dokumen Pribadi.

Sobokartti berdiri pada 5 Maret 1920 oleh Perkumpulan Sobokartti. Pendirinya adalah Ir. Thomas Karsten dengan Mangkunegaran ke 7. Sobokartti berasal dari kata *sobo* yang berarti tempat, *kartti* sendiri berarti karya, jadi Sobokartti adalah tempat untuk berkarya dibidani seni. Sobokartti memiliki jadwal latihan untuk karawitan dan pedhalangan setiap hari Minggu, Rabu, Kamis, dan Jum'at. Tujuan utama Sobokartti seperti yang disebutkan oleh Totok Pamungkas (salah 1 guru tari Sobokartti), adalah mengembangkan kesenian Semarang sampai segala penjuru, artinya mengajarkan sebuah pendidikan kesenian tari, karawitan atau pedhalangan, dll disini hanya untuk mengembangkan, mendidik, agar para generasi muda dapat berkesenian dengan baik, tidak hanya anak anak saja, remaja dan dewasa juga bisa berkesenian di Sobokartti.

Di Sobokartti juga tersedia fasilitas untuk membatik, biasanya motif batik yang sering digunakan adalah batik khas Semarang, seperti pohon asem, daun asem dan warak ngendog. Permasalahan yang sering dihadapi gedung Sobokartti adalah banjir rob karena jalanan lebih tinggi daripada lantai gedung itu sendiri, saat hujan air akan masuk. Gedung ini adalah salah satu cagar budaya sehingga tidak dapat dipezerbaiki, solusi untuk mengatasi permasalahan banjir rob adalah membangun pendopo di depan gedung meskipun terlalu sempit untuk digunakan. Bahkan saat penulis melakukan survey langsung ke lokasi (18 Februari 2024), pengelola Gedung Sobokartti sedang berupaya untuk menyedot keluar air yang masuk ke dalam Gedung Sobokartti karena sehari sebelumnya Kota Semarang diguyur hujan yang cukup deras.



Gambar 13. Ruang Lobby. Sumber: Dokumen Pribadi.



Gambar 14. Alat Penyedot Air Banjir. Sumber: Dokumen Pribadi.

Atap pendopo menggunakan ikon arsitektur jawa untuk menciptakan rasa kepemilikan masyarakat setempat terhadap Gedung Sobokartti. Bangunan Sobokartti menggunakan material lokal berupa kayu dan cara pembangunan lokal agar masyarakat setempat mampu berpartisipasi dalam proses pembangunan dan perawatan gedung. Mengusung konsep barat yaitu teater, sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan yang ada di Sobokartti, dibuat lantai berundak supaya penonton bagian depan tidak menghalangi pandangan penonton dibelakang nya. Konsep penerangan dan penghawaan alami dengan memberikan bukaan lebar hampir di seluruh dinding dan atap bangunan kecuali bagian dinding utara yang berfungsi sebagai latarbelakang pertunjukan. Berikut adalah fasilitas yang terdapat di Gedung Sobokartti.

- Pendopo



Gambar 15. Pendopo. Sumber: Dokumen Pribadi

- Lobby



Gambar 16 Lobby. Sumber: Dokumen Pribadi

- Ticketing



Gambar 17 Ticketing. Sumber: Dokumen Pribadi

- Hall pertunjukan



Gambar 18 Hall Pertunjukan. Sumber: Dokumen Pribadi

- Musholla



Gambar 19 Musholla. Sumber: Dokumen Pribadi

- Toilet



Gambar 20 Toilet. Sumber: Dokumen Pribadi

- Gudang



Gambar 21 Gudang. Sumber: Dokumen Pribadi

- Kursi Penonton



Gambar 22 Area Penonton. Sumber: Dokumen Pribadi

2.7.2 Gedung Kesenian Jakarta

Gedung Kesenian Jakarta adalah bangunan tua peninggalan bersejarah pemerintah Belanda yang hingga sekarang masih berdiri kokoh di Jakarta. Terletak di Jalan Gedung Kesenian No. 1 Jakarta Pusat. Arsitek: J.C Schultze. Gaya arsitektur: Arsitektur Neo Renaisans



Gambar 23 Gedung Kesenian Jakarta. Sumber: pande.co.id

Ide munculnya gedung ini berasal dari Gubernur Jenderal Belanda, Daendels. Kemudian direalisasikan oleh Gubernur Jenderal Inggris, Thomas Stamford Raffles pada tahun 1814. Gedung yang bersejarah ini dibentuk dengan gaya empire oleh arsitek para perwira Jeni VOC, Mayor Schultze. Sebagai sebuah tempat pertunjukan seni, gedung Kesenian Jakarta memiliki fasilitas yang bagus dan memadai, di antaranya ruang pertunjukan berukuran 24 x 17,5 meter dengan kapasitas penonton sekitar 475 orang, panggung berukuran 10,75 x 14 x 17 meter, peralatan tata cahaya, kamera (CCTV) di setiap ruangan, TV monitor, ruang foyer berukuran 5,80 x 24 meter, serta fasilitas outdoor berupa electric billboard untuk keperluan publikasinya.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 IDE PERANCANGAN

Ide Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kabupaten Klaten bermula dari kebingungan penulis yang mulai menyadari bahwa Kabupaten Klaten adalah daerah yang kaya akan kesenian dan kebudayaan tetapi kurang terekspos dan kurang terkenal dibandingkan dengan 2 Kota Budaya tetangga, yaitu DI. Yogyakarta dan Solo yang sudah sangat terkenal sebagai Kota Budaya di mata Internasional sejak dahulu. Setelah penulis terlusuri lebih lanjut, Solo dan DI. Yogyakarta memiliki wadah yang bisa disebut Gedung Kesenian atau Taman Budaya yang mampu memwadahi para seniman dan seniwati untuk berkesenian, bahkan jumlahnya tidak sedikit. Hal ini mampu memikat para wisatawan yang akan berkunjung ke 2 Kota Budaya tersebut karena destinasi yang dituju jelas. Contoh, jika wisatawan ingin menonton wayang/ tari tarian maka bisa datang ke Taman Sriwedari Solo, sedangkan jika di Yogyakarta ingin menonton wayang juga bisa datang ke Museum Senobudoyo. Lain kata jika wisatawan datang ke Klaten, menurut data statistic yang penulis dapat dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Klaten, pada tahun 2014 pengunjung yang datang ke Kabupaten Klaten didominasi berkunjung ke wisata religi, kemudian disusul oleh objek wisata kolam renang dan pemancingan. Pada tahun 2014, dan pada tahun 2015 sektor wisata religi masih menempati puncak tertinggi di antara sektor wisata lainnya.

Selain itu efek globalisasi sangat berpengaruh bagi keberlanjutan kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten, dikhawatirkan jika generasi muda lebih memilih tertarik dan mempelajari budaya asing daripada budaya daerahnya sendiri. Sehingga munculah ide perancangan ini guna meningkatkan minat kesenian dan kebudayaan di zaman sekarang yang dimaksudkan bisa menjawab persoalan tersebut. Gedung Kesenian dan Kebudayaan yang akan dirancang berlokasi di Kabupaten Klaten nantinya dapat menjadi bangunan yang nyaman dan tepat guna sehingga dapat menarik pengunjung untuk beraktivitas di dalamnya. Dengan menggunakan pendekatan Neo Vernacular Gedung ini akan menjadi konsep yang unik dan menarik,

sehingga meningkatkan nilai estetika dan menjadi bangunan ikonik di Kabupaten Klaten.

Kabupaten memiliki candi yang jarang sekali diekspose, yaitu Candi Sewu. Candi ini merupakan candi Budha terbesar kedua setelah Candi Borobudur. Tak banyak orang yang tau tentang Candi Sewu, bahkan setelah penulis amati di internet masih banyak informasi yang mengatakan Candi Sewu terletak di Yogyakarta, padahal sejatinya secara administrative Candi Sewu terletak di Kabupaten Klaten, dengan menjadikan Candi Sewu sebagai inspirasi sebuah Gedung Kesenian dan Kebudayaan diharapkan mampu menaikkan minat wisatawan untuk datang ke Candi Sewu dan menikmati betapa megahnya dan indahnya candi tersebut.

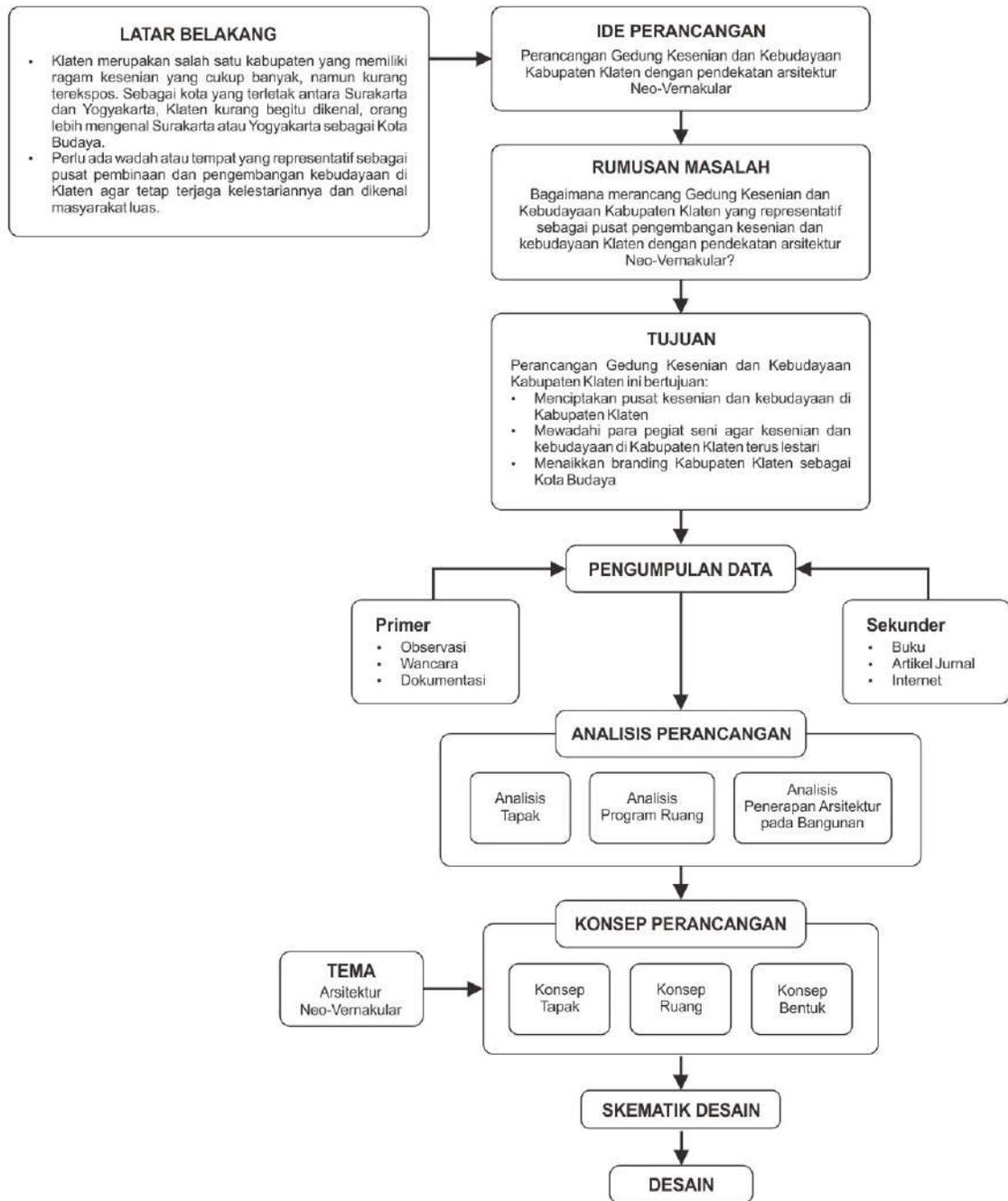
3.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Bagaimana agar lebih mengenalkan budaya Klaten dengan adanya Gedung Kesenian dan Kebudayaan yang representatif serta meningkatkan angka kunjungan wisata di Kabupaten Klaten
2. Bagaimana memberikan tempat yang layak bagi para seniman untuk berkesenian dikarenakan selama ini belum ada pusat kegiatan seni di Kabupaten Klaten

3.3 PENGUMPULAN DATA

Dalam perencanaan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kabupaten Klaten, data dikumpulkan melalui dua sumber, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Dewan Kesenian Klaten, sedangkan data sekunder diambil dari berbagai referensi seperti literatur, jurnal, dan buku untuk memperluas pemahaman dalam proses perencanaan Gedung Kesenian dan Kebudayaan ini.

3.4 ALUR POLA PIKIR



Gambar 24. Alur Pikir. Sumber: Analisis Pribadi

BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISA FUNGSIONAL

4.1.1 Pelaku

Pelaku kegiatan pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kabupaten Klaten dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu pengunjung (seniman, turis, penyelenggara kegiatan kesenian) pengelola gedung (kepala Gedung, staff yang membawahnya), dan Dewan Kesenian Klaten. Pengunjung umumnya merujuk pada individu atau kelompok yang datang ke suatu tempat dengan tujuan tertentu, baik itu untuk rekreasi, bisnis, pembelian, observasi, atau pengalaman sosial. Definisi tersebut dapat berbeda-beda tergantung pada bidang studi dan konteks spesifiknya.

Pengelola adalah seseorang atau sebuah entitas yang bertanggung jawab atas pengelolaan atau pengaturan suatu hal, tempat, atau aktivitas tertentu. Pengelola memiliki tanggung jawab untuk mengatur, mengelola, dan memastikan berjalannya operasi atau kegiatan dengan efisien dan efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pengertian pengelola dapat bervariasi tergantung pada konteksnya, secara umum pengelola adalah individu yang memiliki tanggung jawab untuk mengarahkan, mengkoordinasikan, dan mengelola berbagai aspek dalam suatu organisasi atau lingkungan kerja untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan

Dewan Kesenian adalah sebuah organisasi atau badan yang bertanggung jawab untuk mengelola, mengembangkan, dan mempromosikan kegiatan seni dan budaya dalam suatu wilayah atau komunitas tertentu. Dewan Kesenian biasanya terdiri dari para profesional seni, budayawan, penggiat seni, dan individu-individu yang memiliki minat dan komitmen terhadap pengembangan dan pemeliharaan kegiatan seni dan budaya.

4.1.2 Analisa Aktifitas/ Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

a. Pengunjung

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kategori Ruang
1	Pengunjung Kelas Pelatihan	Mengenal beragam kesenian tradisional dan modern	Ruang Latihan	Semi privat
		Melihat proses jalannya pengajaran dan pelatihan seni	Pendopo	Publik
		Mendapat pelajaran teori dan pelatihan seni		
		Membuat kerajinan / hasil karya seni		
2	Pengunjung Pagelaran Seni	Membeli tiket pagelaran	Ticketing	Publik
		Menonton pagelaran	Teather Indoor	Publik
		Menikmati pagelaran	Teather Outdoor	Publik
		Mengabadikan/ mendokumentasikan		
3	Pengunjung Galeri Seni dan Kios	Melihat dan mengabadikan momen	Galeri Seni	Publik
		Membeli karya seni yang sedang dipamerkan	R. Display	Publik
		Membeli cinderamata	Kios	Publik
4	Pengunjung Foodcourt dan Coffe Shop	Makan dan minum	Ruang Makan	Publik
		Istirahat, mengobrol	Ruang Makan	Publik
		Membayar	Kasir	Publik

5	Pengunjung Taman Bermain	Bermain	Taman	Publik
		Bersantai	Tempat Duduk	Publik
		Mengobrol	Area Pejalan Kaki	Publik
6	Pengunjung Perpustakaan dan Lab Komputer	Membaca buku yang tersedia di perpustakaan	Area Baca	Publik
		Mencari buku	Ruang Koleksi Buku	Publik
		Mengembalikan buku dan meminjam buku	Resepsionis Lab. Komputer dan Perpustakaan	Publik
		Mencari informasi dan referensi dari internet	Ruang Komputer	Publik

b. Seniman/ seniwati dan penyaji

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kategori Ruang
1	Pelatih Kesenian dan Pegiat Seni	Memberikan teori dan pelatihan kesenian	Ruang Latihan	Semi Privat
		Menghasilkan karya seni	Studio	Semi Privat
		Mengarahkan pemain saat latihan maupun on stage	Backstage dan Downstage	Semi Privat
		Mendampingi pemain saat pementasan	Backstage dan Downstage	Semi Privat
2		Berlatih sebelum pementasan	Ruang Latihan	Semi Privat

	Pemain Pagelaran Indoor	Menyiapkan diri sebelum pementasan	Transit	Semi Privat
		Memberikan penampilan kesenian	Panggung	Semi Privat
3	Pemain Pagelaran Outdoor	Berlatih sebelum pementasan	Ruang Latihan	Semi Privat
		Menyiapkan diri sebelum pementasan	Transit	Semi Privat
		Memberikan penampilan kesenian	Panggung	Semi Privat
4	Penata Rias dan Kostum	Menyiapkan rias	Ruang Rias	Privat
		Menyiapkan kostum	Gudang	Privat
5	Pemain Musik	Menyajikan pementasan musik	Area Pemain Music	Semi Privat
		Mengiringi jalannya pentas	Area pemain music	Semi Privat
		Menyiapkan diri	Transit/ Backstage	Semi Privat
6	Penata Panggung	Menata dekorasi panggung	Panggung	Semi Privat
		Menyiapkan dan menyimpan alat-alat keperluan pementasan	Gudang	Privat
7	Petugas Ruang Kontrol	Mengontrol Listrik	Ruang Kontrol	Privat
		Mengontrol Pencahayaan		
		Mengontrol sound		
8	Petugas Galeri	Mendisplay karya seni	Galeri Seni	Publik
		Menata dan menyimpan barang setelah selesai pameran	Gudang	Privat

9	Petugas Perpustakaan dan Lab. Komputer	Melayani peminjaman dan pengembalian buku	Resepsionis	Publik
		Menata kembali buku yang telah dibaca / dipinjam pengunjung	Ruang Koleksi Buku	Publik
		Mencatat data	Ruang Staff Perpustakaan dan Lab	Privat
10	Chef dan Barista	Menyiapkan makann dan minuman yang dipesan	Dapur	Semi Privat
		Menyimpan bahan masakan	Pantry	Semi Privat
		Menyiapkan bahan masakan	Dapur	Semi Privat
11	Pelayan Foodcourt dan Coffee Shop	Melayani pengunjung	Ruang Makan	Publik
		Mendata pemesanan		
		Mengantarkan pesanan		
12	Kasir Foodcourt dan Coffe Shop	Mengecek, menghitung, dan melayani transaksi pembayaran pengunjung	Kasir	Publik
13	Penjual Souvenir	Menjual kerajinan khas Klaten	Kios	Publik
		Menarik pembeli		
14	Petugas Ticketing dan Resepsionis	Melakukan transaksi jual beli tiket	Ruang Ticketing	Publik
		Memberikan pelayanan sewa fasilitas gedung	Resepsionis	Publik
		Memberikan informasi	Resepsionis	Publik

c. Pengelola Gedung

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kategori Ruang
1	Kepala Pengelola	Mengawasi	Ruang Kepala Pengelola	Privat
		Memimpin rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
		Menerima tamu	Ruang Tamu	Semi Privat
2	Staf Administrasi	Mengawasi keuangan gadung, dan menyimpan arsip Gedung	Ruang Staf Administrasi	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
3	Petugas Ticketing	Memberikan pelayanan transaksi jual beli tiket	Ruang Ticketing	Publik
		Mengikuti rapat	Ruang Petugas Ticketing	Privat
		Mencatat data masuk pengunjung	Ruang Rapat	Semi Privat
4	Kepala dan Staf Marketing	Memimpin strategi pemasaran	Ruang Staff Marketing	Privat
		Melaporkan hasil pemasaran	Ruang Rapat	Semi Privat
5	Kepala dan Staf Promosi dan Desain	Mengembangkan ide dan konsep promosi	Ruang Kepala dan Staff Promosi	Privat
		Membuat desain promosi dalam bentuk brosur atau flyer	Ruang Media	Semi Privat
		Membuat video atau iklan untuk kebutuhan promo	Ruang Rapat	Semi Privat

6	Pemandu Tour	Memandu serta memberikan informasi kepada pengunjung	Ruang Pemandu Tour	Privat
		Menyiapkan diri sebelum memandu pengunjung berkeliling	Ruang Rapat	Semi Privat
7	Kepala dan Staf Pelayanan Informasi	Memberikan layanan informasi	Ruang Pusat Informasi	Publik
		Melayani pencarian pengunjung yang hilang/ tertinggal rombongan		
		Melayani pengunjung yang kehilangan barang		
8	Kepala dan Petugas Kebersihan	Membersihkan ruangan indoor maupun outdoor	Ruang Kepala Kebersihan	Privat
		Memimpin jalannya kegiatan kebersihan	Gudang dan Janitor	Privat
		Menata perabot	Tempat Pembuangan Sementara	Semi Publik
9	Petugas Kamar Mandi	Menyediakan kebutuhan kamar mandi	Janitor	Privat
		Menjaga kebersihan kamar mandi	Gudang	Privat
			Tempat Pembuangan Sementara	Semi Publik
10	Office Boy	Membersihkan kantor	Janitor	Privat
		Melayani kebutuhan staff dan kepala bagian	Pantry	Semi Privat

			Gudang	Privat
11	Satpam	Mengawasi keamanan dan ketertiban pengunjung	Pos satpam	Semi Privat
			Ruang CCTV	Privat
12	Petugas Mekanik	Mengecek dan memperbaiki peralatan/ mesin prasarana yang rusak	Ruang Mekanik, Ruang MEP, Ruang Panel, Ruang Genset, Ruang AHU	Privat
			Gudang	Privat

d. Dewan Kesenian Klaten

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kategori Ruang
1	Kepala Dewan Kesenian	Melakukan koordinasi terhadap seluruh komite kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten serta menerima kunjungan dari dalam maupun dalam negeri	Ruang kepala Dewan Kesenian	Privat
		Mengadakan rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
		Memberikan edukasi dan pelatihan	Ruang Tamu	Semi Privat
2	Sekretaris	Mencatat semua hal yang berkaitan dengan administrasi Dewan Kesenian	Ruang sekretaris	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang rapat	Semi Privat

3	Bendahara	Mencatat dan mengelola uang yang keluar dan masuk	Ruang Bendahara	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang rapat	Semi Privat
4	Kepala dan Staff Komite Pedhalangan	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni pedhalangan di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Pedhalangan	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
5	Kepala dan Staff Komite Kethoprak	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni kethoprak di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Kethoprak	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
6	Kepala dan Staff Komite Karawitan	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni karawitan di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Karawitan	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
7	Kepala dan Staff Komite Tari Tradisional	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni tari tradisional di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Tari Tradisional	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
8	Kepala dan Staff Komite Tari Modern	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni tari modern di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Tari Modern	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat

9	Kepala dan Staff Komite Sastra Jawa	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap sastra jawa di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Sastra Jawa	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
10	Kepala dan Staff Komite Sastra Indonesia	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap sastra Indonesia di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Sastra Indonesia	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
11	Kepala dan Staff Komite Seni Lukis	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni lukis di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Seni Lukis	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
12	Kepala dan Staff Komite Srandhul	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap kesenian Srandhul di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Srandhul	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
13	Kepala dan Staff Komite Fotografi	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap fotografi di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Fotografi	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
14	Kepala dan Staff Komite Patung	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni patung di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Patung	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat

15	Kepala dan Staff Komite Audio Visual	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni audio visual di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Audio Visual	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
16	Kepala dan Staff Komite Teater Modern	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni teater modern di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Teater Modern	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
17	Kepala dan Staff Komite Musik Modern	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni music modern di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Musik Modern	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat
18	Komite Batik	Memberikan pengarahan, bimbingan dan edukasi terhadap seni batik di Kabupaten Klaten	Ruang Komite Batik	Privat
		Mengikuti rapat	Ruang Rapat	Semi Privat

e. Tambahan

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kategori Ruang
1	Pengunjung	Buang air kecil dan besar	Lavatory	Privat
		Ibadah	Musholla	Publik
		Menunggu	Ruang Tunggu	Publik

		Menyusui dan mengganti popok bayi	Ruang Laktasi	Privat
2	Seniman/ Seniwati dan penyaji	Buang air kecil dan besar	Lavatory	Privat
		Ibadah	Musholla	Publik
		Menerima pelayanan medis	Ruang Medis	Publik
		Ganti pakaian	Ruang Ganti	Privat
3	Pengelola dan Dewan Kesenian dan Kebudayaan	Buang air kecil dan besar	Lavatory	Privat
		Ibadah	Musholla	Publik

4.1.3 Program Ruang

a. Parkir

No	NAMA RUANG	JML	KAPASITAS	LUAS RUANG (m2)	TOTAL (m2)
1	Parkir Mobil	1	50	900	900
2	Parkir Motor	1	100	200	200
3	Parkir Bus	1	4	120	120
				Jumlah	1.220
				Sirkulasi 30%	366
				Total	1.586 m2

b. Lantai 1

No	NAMA RUANG	JML	KAPASITAS	LUAS RUANG (m2)	TOTAL (m2)
1	Lobby Utama	1	500	240	240

2	Resepsionis	1	3	7,78	7,78
3	Kios	6	20	64	384
5	Ruang Tunggu	1	30	39	39
6	Restoran				
	Ruang Makan	1	300	900	900
	Dapur	1	10	25	25
	Kasir	1	2	5,2	5,2
	Pantry	1	5	9	9
	Ruang Istirahat	1	10	12	12
7	Coffee Shop				
	Dapur	1	10	25	25
	Kasir	1	2	5,2	5,2
	Tempat Makan	1	100	300	300
8	Kantor Pengelola Gedung				
	Ruang Kepala Gedung	1	1	4	4
	Ruang Rapat	1	30	50	50
	Ruang Tamu	1	5	9	9
	Ruang Kepala dan Staf Administrasi	1	3	12	12
	Ruang Petugas Ticketing	1	3	12	12
	Ruang Kepala dan Staf Marketing	1	3	12	12
	Ruang Kepala dan Staf Promosi dan Desain	1	3	12	12
	Ruang Media Promosi	1	5	20	20
	Ruang Pemandu Tour	1	3	12	12
	Ruang Kepala Kebersihan	1	1	4	4

	Ruang Pendaftaran	1	2	8	8
	Ruang Tata Usaha	1	5	20	20
	Ruang Petugas Kamar Mandi	1	3	12	12
9	Kantor Dewan Kesenian				
	Ruang Kepala Dewan	1	1	4	4
	Ruang Bendahara	1	3	12	12
	Ruang Sekretaris	1	3	12	12
	Ruang Komite Pedalangan	1	3	12	12
	Ruang Komite Ketoprak	1	3	12	12
	Ruang Komite Karawitan	1	3	12	12
	Ruang Komite Tari Tradisional	1	3	12	12
	Ruang Komite Tari Modern	1	3	12	12
	Ruang Komite Sastra Jawa	1	3	12	12
	Ruang Komite Sastra Indonesia	1	3	12	12
	Ruang Komite Lukis	1	3	12	12
	Ruang Komite Srandul	1	3	12	12
	Ruang Komite Fotografi	1	3	12	12
	Ruang Ruang Komite Patung	1	3	12	12
	Ruang Komite Audio Visual	1	3	12	12
	Ruang Komite Teatrer Modern	1	3	12	12

	Ruang Komite Musik Modern	1	3	12	12
	Ruang Komite Batik	1	3	12	12
10	Dapur	1	4	9	9
11	Gudang Gedung	1	-	25	25
12	Janitor	2	-	4	4
13	Ruang CCTV	1	-	12	12
14	Ruang Mekanik	1	-	12	12
15	Ruang MEP	1	-	12	12
16	Ruang Panel	1	-	9	12
17	Lavatory Wanita	1	5	12,6	12,6
18	Lavatory Pria	1	5	12,6	12,6
19	Lavatory Disabilitas	1	1	4	4
20	Musholla	1	20	18,4	18,4
21	Tempat Wudhu Wanita	1	6	5,4	5,4
22	Tempat Wudhu Pria	1	6	5,5	5,4
23	Ruang Medis	1	10	12	12
25	Ruang Laktasi	1	6	12	12
26	Tangga Darurat	2	-	12	24
27	Lift	6	5	4	24
				Jumlah	2.563,58
				Sirkulasi 30%	769,074
				Total	3.332,654 m2

c. Lantai 2

No	NAMA RUANG	JML	KAPASITAS	LUAS RUANG (m2)	TOTAL (m2)
1	Ruang Latihan				
	Karawitan	1	30	144	144
	Tari Tradisional dan Modern	1	30	144	144
	Pedhalangan	1	30	144	144
	Srandhul	1	30	144	144
	Teater Modern	1	30	144	144
	Ketoprak	1	30	144	144
2	Studio				
	Lukis	2	20	48	96
	Gerabah	2	20	48	96
	Batik	2	20	48	96
	Musik	2	20	48	96
	Audio Visual	1	20	48	48
3	Lab Komputer dan Perpustakaan				
	Resepsionis	1	3	10	10
	Area Baca	1	300	720	720
	Area Komputer	1	20	48	48
4	Gudang Peralatan Kesenian	1	-	36	36
5	Janitor	1	-	2	2
7	Ruang MEP	1	-	12	12
8	Ruang Panel	1	-	12	12
9	Lavatory Pria	1	5	12,6	12,6
10	Lavatory Wanita	1	5	12,6	12,6
11	Lavatory Disabilitas	1	1	4	4

12	Tangga Darurat	2	-	12	24
13	Lift	6	5	4	24
				Jumlah	2.213,2
				Sirkulasi 30%	663.96
				Total	2.877,16 m2

d. Lantai 3

No	NAMA RUANG	JML	KAPASITAS	LUAS RUANG (m2)	TOTAL (m2)
1	Galeri Seni	1	600	800	800
2	Hall	4	100	200	800
3	Museum	1	600	800	800
6	Janitor	1	-	2	2
8	Ruang MEP	1	-	12	12
9	Ruang Panel	1	-	12	12
10	Lavatory Pria	1	5	12,6	12,6
11	Lavatory Wanita	1	5	12,6	12,6
12	Lavatory Disabilitas	1	1	4	4
13	Tangga Darurat	2	-	12	24
14	Transit	2	-	81	162
15	Lift	6	5	4	24
				Jumlah	9.865,2
				Sirkulasi 30%	2.959.56
				Total	12.824.76 m2

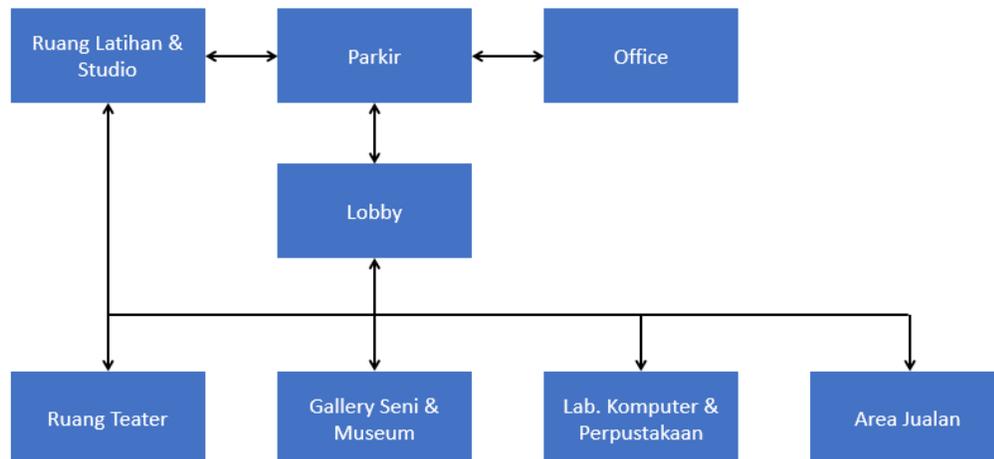
e. Lantai 4

No	NAMA RUANG	JML	KAPASITAS	LUAS RUANG (m2)	TOTAL (m2)
1	Teater				
	Panggung	1	50	600	600
	Area Penonton	1	500	1000	1000
	Backstage	1	25	50	50
	Tempat Pemain Musik	1	50	150	150
	Ruang Rias	4	5	10	40
	Ruang Transit	4	20	60	240
	Ruang Kontrol	1	10	20	20
	Lavatory Pria	1	3	7,56	7,56
	Lavatory Wanita	1	3	7,56	7,56
2	Ticketing	3	50	45	45
3	Ruang Transit VIP	2	10	20	40
4	Ruang Tunggu	1	30	39	39
5	Gudang Alat Kesenian	1	-	36	36
6	Janitor	1	-	2	2
8	Ruang MEP	1	-	12	12
9	Ruang Panel	1	-	12	12
10	Lavatory Pria	1	5	12,6	12,6
11	Lavatory Wanita	1	5	12,6	12,6
12	Lavatory Disabilitas	1	1	4	4
13	Tangga Darurat	2	-	12	24
14	Lift	6	5	4	24
				Jumlah	2.378,32
				Sirkulasi 30%	731,496
				Total	3.109,816 m2

f. Penunjang

No	NAMA RUANG	JML	KAPASITAS	LUAS RUANG (m2)	TOTAL (m2)
1	Pendopo	4	-	110	440
2	Lapangan	1	-	5.808	5.808
3	Pos Satpam	4	-	12	48
				Jumlah	6.296
				Sirkulasi 30%	1.888
				Total	8.184 m2

4.1.4 Hubungan Antar Ruang



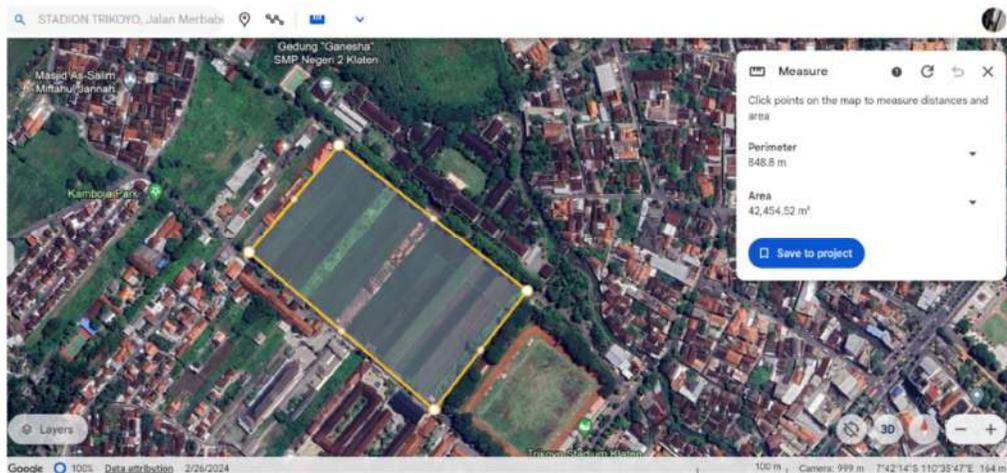
Gambar 25. Hubungan Antar Ruang. Sumber: Analisis Pribadi

4.2 ANALISA KONTEKSTUAL

4.2.1 Analisa Site

Lokasi site berada di Jalan Tentara Pelajar, Gayamprit, Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Dimana site tersebut berupa bentangan sawah seluas 42.454,52 m² yang berkontur datar. Lokasi site Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten berada persis di belakang Stadion Trikoyo Klaten dan dikelilingi oleh sekolah mulai dari TK- SMA.

a. Batasan site:



Gambar 26 Site Perancangan. Sumber: Google Earth

Utara: Utara site berbatasan langsung dengan jalan pedesaan, dan SMP 2 Klaten

Selatan: Selatan site berbatasan dengan pertigaan dari jalan penghubung antar kecamatan, dan sekolah Lazuardi Al- Falah GIS Klaten

Barat: Barat site berbatasan dengan jalan dan Al Hakim Convention Hall dan SMA Bina Patria Bangsa.

Timur: Timur site berbatasan dengan jalan pedesaan, dan bagian belakang Stadion Trikoyo.

b. REGULASI

Berdasarkan Peraturan daerah Kabupaten Klaten Nomor 10 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Klaten Tahun 2021-2041, aturan pada site ini yaitu:

Luas Tapak: $\pm 42.450 \text{ m}^2$

RTH: 30% ($42.450 \times 30\% = 12.735 \text{ m}^2$)

KDB: 40- 60% ($42.450 \times 60\% = 25.470 \text{ m}^2$)

KLB: 1,2-2,0

GSB: $\frac{1}{2}$ dari lebar jalan (6 meter) = 3 meter

4.2.2 Analisa Akseibilitas

Akses untuk menuju ke lokasi site sangat mudah karena garis kuning adalah jalur Jogja-Solo, selanjutnya melewati jalur penghubung kecamatan yang jalannya cukup lebar (6 meter) dan ramai lancar. Untuk sampai ke lokasi site dapat menggunakan kendaraan pribadi maupun umum.

Respons:

- Untuk memudahkan akses masuk ke dalam site maka pintu utama Gedung Kesenian berada di sisi barat daya site yang berhadapan langsung dengan jalan penghubung antar kecamatan, dan pintu keluar berada di sisi utara site. Jalur keluar masuk site dibagi menjadi 2 bagian guna mengurangi pemadatan karena site berada di kawasan sekolah. Panah kuning adalah jalur masuk kendaraan bermobil yang ingin drop off, sedangkan kendaraan yang ingin melakukan penjemputan dapat keluar lewat jalur panah putih. Panah biru merupakan pintu masuk 2 jalur karena diperuntukkan sebagai pintu masuk bus dan kendaraan biasa (mobil dan motor yang tidak ingin drop off). Kemudian pintu keluarnya berada di panah warna hijau.



Gambar 27 Sirkulasi Site. Sumber: Google Earth

4.2.3 Analisa Bangunan Sekitar

Lokasi site dikelilingi oleh beberapa sekolah, seperti: Lazuardi Al- Falah GIS, SMK Petrus Kanisius, Taman Kanak Kanak Speak First Kindergarten, SMK Bina Patria Bangsa, dan SMPN 2 Klaten. Artinya akan sangat menguntungkan bagi pihak sekolah untuk mengajak murid mereka berkesenian dan berkebudayaan. Selain itu lokasi site juga sangat dekat dengan pusat kuliner yang menyajikan makanan modern dan tradisional tetapi dengan experience yang unik, karena berada di tepi sawah. Minimarket juga terletak tidak jauh dari site sehingga sangat mudah dijangkau oleh pengunjung Gedung Kesenian.

Respons:

- Mengatur jalur keluar masuk agar tidak terjadi penumpukan kendaraan pada jam berangkat dan pulang sekolah

4.2.4 Analisa Kebisingan

Kebisingan dari luar site berasal dari:

- lalu lalang kendaraan dari sisi barat daya site
- aktivitas dalam stadion dari sisi timur site
- kegiatan sekolah
- tempat kuliner di sisi barat site

Sebetulnya sumber kebisingan juga akan berasal dari bangunan yang dirancang, karena bangunan ini akan sering digunakan untuk kegiatan kesenian yang pastinya juga menimbulkan suara music dan keriuhan. Sehingga perlu adanya usaha agar suara bising dari Gedung Kesenian tidak mengganggu masyarakat sekitar.

Respons:

- menambahkan tanaman pereda suara alami (tanaman perdu) di sekeliling site.
- menggunakan pereda suara pada ruang ruang yang sekiranya perlu, seperti teater, studio music, tempat latihan dan lain sebagainya.

4.2.5 Analisa View



Gambar 28 View Gunung Merapi dari Site. Sumber: Google Earth

Pada sisi barat site, terlihat Gunung Merapi yang berjarak sekitar 30 km. Pemandangan Gunung Merapi sudah dapat terlihat dari lantai 3 gedung. Untuk merespons hal ini maka bagian sisi barat site akan diperbanyak bukaan untuk mendapatkan view dari Gunung Merapi dan cahaya matahari akan masuk untuk menghemat penggunaan listrik yang berlebih.

4.2.6 Analisa Penghawaan

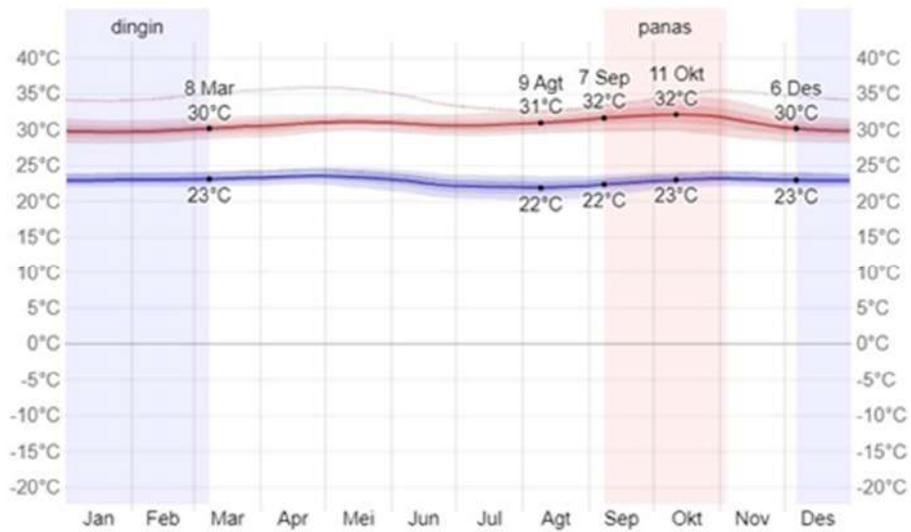
- Arah angin:
Arah angin berhembus dari arah selatan ke utara site (angin laut dan darat). Sedangkan angin gunung berasal dari arah barat site.



Gambar 29. Arah Angin terhadap Site. Sumber: Google Earth

- Suhu:

Suhu rata rata Kabupaten Klaten adalah 22-32 derajat Celcius.



Gambar 30. Grafik Suhu Rata-Rata Kabupaten Klaten. Sumber: id.weatherspark.com

Respons:

- Pada sore hingga malam hari penggunaan kipas dan AC akan berkurang karena pada jam tersebut Kabupaten Klaten sudah mulai dingin.

4.2.7 Analisa Pencahayaan



Gambar 31. Orientasi Matahari Terhadap Site. Sumber: Google Earth

Matahari bergerak dari arah timur ke barat site.

Respons:

- Dimaksimalkan bukaan yang cukup agar cahaya matahari dapat masuk ke dalam Gedung Kesenian.
- Untuk mengurangi rasa panas dari matahari akan diberikan banyak vegetasi pada sisi barat dan timur site
- Penambahan secondary skin pada fasad bangunan.

4.2.8 Analisa Budaya

Klaten merupakan daerah kecil di Jawa Tengah yang memiliki julukan *Kota Seribu Mata Air* dengan penduduk 2,5 juta jiwa per tahun 2022 menurut catatan Badan Statistik Pusat Kabupaten Klaten. Selain memiliki banyak sekali mata air, Kabupaten Klaten juga memiliki banyak candi peninggalan sejarah seperti; Candi Sewu, Candi Bubrah, Candi Plaosan, dll. Kabupaten Klaten berada tidak jauh dari Gunung Merapi, hanya sekitar 30 km. Hal ini menyebabkan suhu udara di Klaten

tergolong dingin, sehingga masyarakat sekitar memanfaatkannya untuk bercocok tanam. Jika kita berkunjung ke Klaten maka tidak asing dengan banyaknya depo pasir Merapi karena memang permintaan cukup tinggi. Klaten sendiri adalah kota yang menghasilkan batik, lurik, konveksi, tembakau asepan dan rajangan, mebel, keramik, serta logam.

- Sentra industri pengecoran logam yang legendaris di Kabupaten Klaten berada di Kecamatan Ceper, terdapat 300-unit usaha IKM pada tahun 2016.



Gambar 32. Pengecoran Logam. Sumber: ensiklopediajawatengah.com

Beberapa contoh hasil industri kerajinan logam Klaten, adalah gunungan wayang di alun-alun Klaten dan Kubah Masjid al-Aqsha Klaten.



Gambar 33. Ornamen Gunungan Wayang yang terbuat dari tembaga di alun-alun Klaten.
Sumber: <https://www.nativeindonesia.com/alun-alun-klaten/>



Gambar 34. Kubah Masjid al-Aqsha Klaten yang terbuat dari tembaga.
Sumber: <https://www.detik.com/jateng/berita/d-7146326/masjid-agung-al-aqsha-klaten-mencari-imam-wajib-hafal-quran-30-juz>

- Sentra industri mebel berada di Desa Serenan, Kecamatan Juwiring yang sudah terkenal hingga mancanegara.



Gambar 35. Industri Mebel.
Sumber: <https://www.krjogja.com/klaten/1243478146/listrik-masuk-desa-mengantar-kejayaan-industri-mebel-serenan>

- Sentra kerajinan gerabah/ keramik berada di Desa Melikan, Kecamatan Wedi. Desa Melikan terkenal sebagai sentra kerajinan gerabah yang dalam proses pembuatannya menggunakan teknik putaran miring. Berbatasan langsung dengan wilayah Kecamatan Bayat, produk gerabah asal Desa Melikan sering disebut

gerabah Bayat, walaupun secara administratif Desa Wisata Melikan berada dalam Kecamatan Wedi.



Gambar 36. Pengrajin Gerabah Melikan.

Sumber: <https://klatenkab.go.id/perajin-gerabah-pertahankan-warisan-nenek-moyang-untuk-jaga-kualitas-produk/>

- Sentra industry batik Kabupaten Klaten berada di Kecamatan Bayat, dan 4 desa dari kecamatan tersebut berpotensi menjadi pengrajin batik. 4 desa tersebut adalah Banyuripan, Jarum, Kebon, serta Beluk. Batik yang dibuat oleh masyarakat Bayat ini sangat terkenal dengan kainnya yang halus dan juga proses pemberian warna yang sangat baik yang dilakukan oleh para seniman batik mereka.



Gambar 37. Industri Batik Bayat. Sumber: desaklaten.com

- Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten sudah lama dikenal luas sebagai daerah sentra produksi tenun ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) dengan motif utama lurik. Kini model bisnis di daerah tersebut menguat menjadi kawasan industri lurik terpadu. Beberapa orang menyebut, Kabupaten Klaten adalah ibukota tenun lurik,

khususnya tenun ATBM yang mengandalkan tenaga manusia. Cikal bakal lurik Klaten adalah lurik Pedan.



Gambar 38. Lurik Tenun Klaten. Sumber: www.liputan6.com

4.2.8.1 Warisan Budaya Candi

Kabupaten Klaten memiliki candi yang sangat besar, yaitu Candi Sewu. Saat memasuki kawasan Candi Sewu, pengunjung disambut oleh dua dwarapala yang merupakan simbol dari kehadiran penjaga. Terletak di Dukuh Bener, Bugisan, Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, candi ini memperlihatkan kebesaran dan keindahan arsitektur kuno. Berjarak sekitar 800 meter di sebelah utara Candi Prambanan, Candi Sewu merupakan kompleks candi Buddha terbesar kedua setelah Candi Borobudur di Jawa Tengah. Meskipun aslinya terdiri dari 249 candi, namun oleh masyarakat setempat, kompleks ini dinamai Sewu yang berarti "seribu" dalam bahasa Jawa. Pemandangan dari atas menunjukkan bahwa Candi Sewu memiliki pola mandala, yang merupakan konsep kosmologis dalam ajaran Hindu dan Buddha. Candi Sewu dibangun pada abad ke-8 Masehi pada masa pemerintahan Raja Rakai Panangkaran dari dinasti Syailendra. Hal ini terungkap melalui penemuan prasasti seperti prasasti Kelurak yang berasal dari tahun 782 M dan prasasti Majusrigraha dari tahun 792 M. Nama asli candi ini adalah Prasada Vajrasana Majusrigaha, yang bermakna "tempat Vajra" dan "rumah bagi Majusri". Majusri sendiri adalah salah satu bodhisattva yang tercerahkan dalam tradisi agama Buddha Mahayana dan Vajrayana. Candi Sewu diduga merupakan pusat kegiatan agama Buddha yang penting pada masanya. Dengan satu candi utama, delapan candi pengapit, dan 240 candi perwara, totalnya mencapai 249 candi, menunjukkan kompleksitas dan signifikansinya sebagai situs bersejarah dan spiritual.

Jacques Dumarçay dan Pascal Lordereau⁴⁰ mengemukakan bahwa sejak tahun 1807, gambar Candi Sewu telah dibuat oleh H.C. Comelius, termasuk denah dan tampak muka dari candi induk dan salah satu candi perwaranya. Namun, denah tersebut mengandung beberapa kesalahan, termasuk kesalahan jumlah dan posisi candi perwara, serta detail-detail bangunan yang tidak akurat. Pada tahun 1817, Raffles memuat kembali gambar-gambar tersebut, tetapi dengan beberapa kesalahan baru. Selama perang antara Diponegoro dan Belanda (1825-1830), Candi Sewu mengalami kerusakan besar, di mana batu-batunya digunakan untuk membuat benteng-benteng. Pada tahun 1867, foto-foto bangunan tersebut diambil, dan pada tahun 1885, kesalahan-kesalahan dalam denah diperbaiki. Pada tahun 1908, pemugaran pertama dilakukan, dengan pemulihan terutama pada candi induk dan beberapa candi perwara. Dalam penelitian selanjutnya, tahun pendirian Candi Sewu diperkirakan kembali, dengan beberapa prasasti yang ditemukan memberikan petunjuk yang lebih jelas. Pada tahun 1978, sebuah prasasti tambahan ditemukan, yang mengungkapkan perubahan mendalam pada bangunan tersebut pada akhir abad kedelapan. Sejarah arsitektur Candi Sewu terus diperdebatkan dan diteliti oleh para arkeolog.

Gugusan Candi Sewu dibangun dengan beragam teknik pada saat yang sama, termasuk empat cara menyusun batu, tiga bentuk atap, lima corak perpintuan, dan gaya seni pahat yang serupa. Dalam pembangunannya, pola yang sama terulang pada 240 candi perwara. Pembangunan tahap kedua dimulai sebelum tahap pertama selesai, dengan perubahan kecil dilakukan pada tahap penghabisan. Tata letak direncanakan dengan titik patokan di luar candi, kemudian dipindahkan ke atas candi seiring pertumbuhan bangunan. Fondasi candi bertumpu pada tanah asli atau batu-batu terbenam, mempengaruhi kestabilan struktur. Batu dipotong kasar di tempat, dengan pemasangan menggunakan berbagai teknik, termasuk penggunaan alur dan lubang purus untuk mengunci batu. Pengembangan teknik pemotongan dan pemasangan batu terus berlanjut di Jawa Tengah, memunculkan jenis sambungan batu yang berbeda dan rumit, seperti contohnya batu sisipan yang mengunci batu-batu di sampingnya.

4.2.8.2 Candi Utama dalam gugusan Candi Sewu

⁴⁰ Jacques Dumarçay and Pascal Lordereau, *Candi Sewu dan Arsitektur Bangunan Agama Buda di Jawa Tengah*, trans. Winarsih Arifin and Henri Chambert-Loir (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1986).



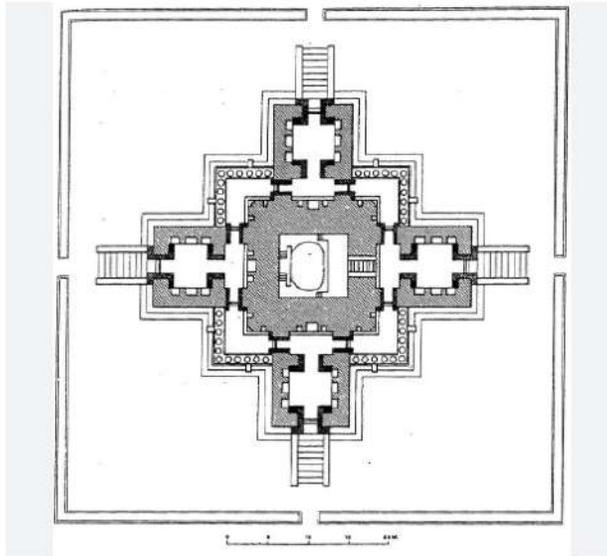
Gambar 39. Candi Utama Sewu. Sumber: Wikipedia

Candi utama memiliki denah poligon bersudut 20 yang menyerupai salib atau silang yang berdiameter 29 m dan tinggi bangunan mencapai 30 m. Pada tiap penjuru mata angin terdapat struktur bangunan yang menjorok ke luar, masing-masing dengan tangga dan ruangan tersendiri dan dimahkotai susunan stupa. Seluruh bangunan terbuat dari batu andesit. Ruangan di empat penjuru mata angin ini dihubungkan oleh galeri sudut berpagar langkan.

Berdasarkan temuan pada saat pemugaran, diperkirakan rancangan awal bangunan hanya berupa candi utama berkamar tunggal seperti yang disebutkan dalam buku tulisan Dumarcay dan Lordereau.⁴¹ Candi ini kemudian diperluas dengan menambahkan struktur tambahan di sekelilingnya. Pintu dibuat untuk menghubungkan bangunan tambahan dengan candi utama dan menciptakan bangunan candi utama dengan lima ruang. Ruang utama di tengah lebih besar dengan atap yang lebih tinggi, dan dapat dimasuki melalui ruang timur. Kini tidak terdapat patung di kelima ruangan ini. Akan tetapi berdasarkan adanya landasan atau singgasana batu berukir teratai di ruangan utama, diduga dahulu dalam ruangan ini terdapat arca Bodhisattwa Manjusri atau buddha dari bahan perunggu yang tingginya mencapai 4 meter. Akan tetapi kini arca itu telah hilang, mungkin telah dijarah untuk mengambil

⁴¹ Dumarcay and Lordereau.

logamnya sejak berabad-abad lalu. Berikut adalah denah candi induk sewu setelah pemugaran,



Gambar 40. Denah Candi Utama Sewu. Sumber: [flickr.com](https://www.flickr.com/photos/indonesiaindonesia/10000000000/)

Bangunan utama Candi Sewu pada gambaran vajradhatu mandala di atas terlihat dari representasi lingkaran tengah yang menunjukkan bilik utama candi. Sementara bagian denah pada empat sisi mata angin pada candi menggambarkan konstelasi bentuk pokok mandala ini dengan tatanan dewa-dewa yang terletak pada bilik-bilik candi. Mengenai makna/fungsi dan asosiasi dari bangunan utama yang menunjukkan vajradhatu mandala ini bisa diajukan sebuah pengertian dari mandala ini menurut Pott (1966). Vajradhatu berhubungan dengan tiga jina (budha) dengan konstelasi lima dhyani budha yang umum dalam Tatagatha (Pott, 1966: 111).⁴²

Berikut adalah gambar lima dhyani Budha yang dimaksudkan oleh Pott.

⁴² Hurahura, 'Perubahan Denah Bangunan Utama Candi Sewu', *Majalah Arkeologi Indonesia*, 2016, <https://hurahura.wordpress.com/2016/11/06/perubahan-denah-bangunan-utama-candi-sewu/>.

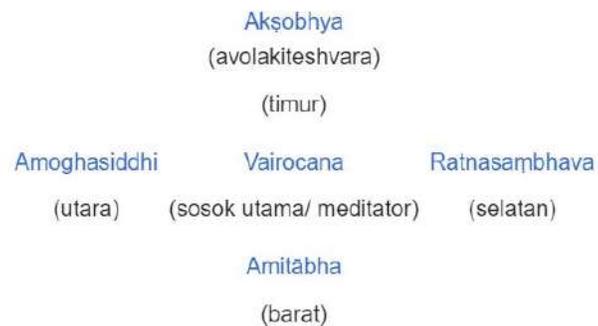


5 Dhyani Buddha

- Akshyobha
- Ratnasambhava
- Amitabhava
- Amoghasiddhi
- Vairochana

Gambar 41. Panca (5) Dhyani Buddha.
Sumber: superrask.xyz

Berikut adalah detail nama beserta tata letaknya,⁴³



Gambar 42. Pembagian Arah 5 Dhyani Buddha. Sumber: Wikipedia

⁴³ 'Lima Buddha Kebijaksanaan', Wikipedia Indonesia, accessed 11 March 2024, https://id.wikipedia.org/wiki/Lima_Buddha_Kebijaksanaan.

Dari 5 dhyani budha yang sudah disebutkan di atas, masing masing memiliki karakteristiknya masing masing, sebagai berikut:

Keluarga (Kula)	Budha	Warna ← Elemen → Simbolisme	Kardinalitas → Kebijakan → Keterikatan → Gestur	Berarti → Maladaptasi terhadap Stres	Musim	Kebijaksanaan
Keluarga Buddha	Vairocana	putih ← spasi → roda	pusat → semua menampung → rupa → Mengajarkan Dharma	Memutar Roda Dharma → ketidaktahuan, khayalan	Transisi	法界体性智: Kebijakan dari inti mudra meditasi alam dharma. [14]
Keluarga Karma	Amoghasiddhi	hijau ← udara, angin → viśvavajra	utara → segala pencapaian → pembentukan mental, konsep → keberanian	melindungi, menghancurkan → iri hati, iri hati	musim semi	成所作智: Kebijakan dari latihan yang sempurna.
Keluarga Padma (Teratai),	Amitabha	merah ← api → teratai	barat → rasa ingin tahu → persepsi → meditasi	magnetisasi, keterikatan → keegoisan, nafsu	musim panas	妙觀察智: Kebijakan pengamatan.
Keluarga Ratna (Permata).	Ratnasambhava	emas/kuning ← bumi → permata	selatan → seimbang → perasaan → memberi	memperkaya, meningkatkan → kesombongan, keserakahan	musim gugur	平等性智: Kebijakan keseimbangan batin.
Keluarga Vajra	Akṣobhya	biru ← air → tongkat kerajaan, vajra	timur → nondualis (Dualis) → vijñāna → kerendahan hati	menenangkan, menerima → agresi, kebencian	musim dingin	大円鏡智: Kebijakan refleksi.

Gambar 43. Karakteristik 5 Dhyani Buddha. Sumber: Wikipedia

Respons:

- Mengadopsi program ruang yang dimiliki oleh Candi Utama Sewu ke program ruang Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kabupaten Klaten
- Melibatkan motif motif batik dan lutik khas Klaten sebagai ornamen.
- Kerajinan keramik/gerabah dan mebel hasil produksi local akan menjadi bagian dari Gedung Kesenian dan Kebudayaan.
- Ruang tengah difokuskan sebagai ruang utama disetiap lantai, sedangkan 4 bilik lainnya adalah pelengkap agar menjadi satu kesatuan.

Meskipun begitu, penulis tidak menyinggalkan perilaku masyarakat modern pada proses perencanaan dan merealisasinya pada konsep penataan dan pengadaan ruangan. Berikut adalah ciri-ciri manusia dan masyarakat modern menurut Yayah Rokayah dalam Modernisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia:⁴⁴

⁴⁴ Yayah Rokayah, *Modernisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Sleman: Bintang Pustaka Madani, 2021).

1. Bersikap Terbuka: Mereka terbuka terhadap hal-hal dan pengalaman baru, serta tidak menutup diri dari perubahan. Jika dihadapkan pada peluang yang dianggap bermanfaat, mereka cenderung mempertimbangkan dan menerimanya.
2. Siap Menghadapi Perubahan Sosial: Manusia modern siap memahami dan menerima perubahan yang terjadi di sekitarnya, termasuk dalam aspek politik dan ekonomi.
3. Memiliki Pandangan yang Luas: Mereka memahami dan menerima perbedaan pendapat serta sikap orang lain, tidak hanya berdasarkan pandangan pribadi tetapi juga menerima masukan dari luar.
4. Ambisi dan Rasa Ingin Tahu yang Kuat: Mereka terdorong untuk selalu mencari informasi mengenai apa yang terjadi di sekitar mereka dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas hidup.
5. Berorientasi pada Masa Kini dan Masa Depan: Mereka lebih fokus pada situasi saat ini dan masa depan daripada sekadar mengenang masa lalu.
6. Percaya pada Perencanaan: Kehidupan mereka cenderung terencana, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
7. Percaya pada Pemikiran dan Perhitungan Manusia: Mereka yakin bahwa manusia bisa mengendalikan situasi di sekitarnya, tidak hanya bergantung pada takdir.
8. Menghargai Keterampilan Teknik: Mereka menghargai keterampilan teknis dan menggunakannya sebagai dasar dalam memberikan penghargaan.
9. Berwawasan Pendidikan dan Pekerjaan: Mereka memiliki pandangan yang lebih mendalam terhadap pentingnya pendidikan dan pekerjaan.
10. Menyadari dan Menghargai Orang Lain: Mereka menghormati kemuliaan orang lain, termasuk wanita, orang yang lemah, anak-anak, dan bawahan.
11. Memahami Pentingnya Produksi: Mereka mempertimbangkan dampak produksi terhadap industri, seperti memahami kepentingan perusahaan jika mereka adalah pegawai.

4.3 ANALISA ARSITEKTURAL

4.3.1 Konsep Fasad

Konsep fasad yang digunakan pada perencanaan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten pasti tidak jauh dari pendekatan arsitektur yang digunakan, yaitu arsitektur neo vernacular. Seperti Hotel Hyatt Jogja, hotel tersebut juga mengadopsi bentuk fasad seperti sebuah candi, tetapi tetap dibalut dengan sentuhan modern. Candi yang menjadi inspirasi adalah Candi Borobudur. Sedangkan penulis menjadikan Candi Sewu sebagai inspirasi.



Gambar 44. Hyatt Regency Jogja. Sumber: tribunnewswiki.com

Pada Hotel Hyatt bangunannya berundak pada tiap lantainya, semakin tinggi maka akan semakin kecil. Dengan menggunakan konsep fasad seperti ini akan menjadikan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten unik, dan orang akan bertanya tanya seperti apa bentuk bangunan ini, setelah mengetahui, diharapkan wisatawan datang ke Candi Sewu, candi terbesar yang Klaten punya. Meskipun mengadopsi bentuk dari candi, penulis juga berikan sisi modern pada bentuk fasadnya.

4.3.2 Konsep Interior

Pada interior Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten menggunakan konsep jawa klasik dan modern. Proses menyatukan kedua konsep ini adalah upaya agar pengunjung dapat merasakan bahwa mereka sedang berada di Jawa, khususnya Jawa Tengah, seperti gambar 38 di bawah ini, menggunakan bukaan berupa kaca yang

besar, pencahayaan yang bagus serta mempertahankan gebyog khas Jawa justru menjadikan nuansa yang adem dan nyaman. Warna putih dan coklat merupakan kombinasi yang indah.

Frank H. Mahnke, seorang psikolog berkebangsaan Amerika melakukan penelitian terhadap warna pada tahun 1996, berikut hasil penelitiannya:

- Merah. Merah identik dengan keberanian, kekuatan, gairah, energi, serta kegembiraan untuk melakukan suatu kegiatan. Merah juga memiliki arti kehidupan, yaitu warna merah darah dan kehangatan. Selain itu, merah juga dapat melambangkan kehebatan, atau lambang keburukan yang identik dengan kekerasan.
- Orange. Perpaduan antara merah dan kuning menciptakan warna orange yang memberikan kehangatan dan semangat. Orange juga merupakan perwujudan simbol petualangan, kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, serta ketenangan dalam suatu hubungan.
- Kuning. Warna ini umumnya disukai oleh orang yang suka mendapatkan perhatian dan tampil di depan khalayak. Secara psikologis, kuning mampu merangsang aktivitas otak dan mental, serta memiliki aura kehangatan, optimisme, semangat, keceriaan, dan rasa bahagia yang mampu membantu penalaran manusia berjalan logis dan analitis. Orang penyuka warna kuning memiliki sikap cenderung bijaksana, kreatif, ceria, serta pandai menciptakan ide orisinal.
- Biru. Meski umumnya identik dengan suasana melankolis, biru mampu memberikan nuansa profesional, kepercayaan, dan simbol kekuatan dalam bisnis. Hal ini karena biru dipercaya mampu merangsang kemampuan untuk berkomunikasi dan ekspresi artistik. Dalam dunia medis, biru mampu mengatasi insomnia, kecemasan, migrain, hingga tekanan darah tinggi. Lebih lanjut, warna biru tua merupakan simbol ketenangan, sementara biru cerah cenderung melambangkan rasa sedih, kesendirian, refleksi, serta kesunyian.
- Hijau. Hijau merupakan warna alam. Dunia psikologis menggunakannya untuk membantu seseorang agar memiliki keseimbangan emosi dan keterbukaan komunikasi karena hijau mampu memberikan efek relaksasi. Selain itu, warna

hijau menunjukkan aura kepribadian plegmatis yang mencintai kedamaian dan berperan sebagai penengah dalam perbedaan.

- Hitam. Hitam bermakna misteri, keanggunak, kemakmuran, dan kecanggihan. Seseorang yang tertarik dengan warna ini cenderung mendominasi, memiliki ketenangan, keberanian, serta menjadi pusat perhatian dan membenci kepalsuan.
- Putih. Putih melambangkan kebebasan, keterbukaan, dan bebas dari apapun. Warna ini dapat digunakan untuk terapi mengurangi rasa nyeri, sakit kepala, dan mata lelah.
- Cokelat. Warna coklat mampu melambangkan kesan canggih, mahal, dan modern, serta rasa hangat, nyaman, dan aman. Cokelat identik dengan unsur tanah dan bumi. Dalam dunia psikologi, warna ini digunakan untuk melambangkan arti kuat, mampu diandalkan, serta pondasi kekuatan hidup.



Gambar 45. Interior. Sumber: modifico.id

Selain itu, penggunaan batik khas klaten dapat digunakan untuk interior Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten.



Gambar 46. Batik Klaten. Sumber: fitinline.com

4.3.3 Konsep Landscape

Karena perancangan ini menggunakan konsep arsitektur neo vernacular maka bangunan-bangunan yang terdapat dalam site menjadi satu kesatuan. Gedung Kesenian dan Kebudayaan merupakan sumber kebisingan karena banyak sekali kegiatan yang berhubungan dengan suara di dalamnya. Maka dari itu perlu adanya tanaman rindang pereda suara di sekeliling site. Seperti; pagar tanaman, bambu, cemara Leyland, lilly pilly, dan photinia red robin.



Gambar 47. Cemara Leyland. Sumber: Shoppee

Tanaman landscape dibagi menjadi 3:

- Perdu

a. Mirten



Gambar 48 Tanaman Mirten. Sumber: dekoruma.com

b. Bunga Soka



Gambar 49. Tanaman Bunga Soka. Sumber: dekoruma.com

- pengarah



Gambar 50. Palem Raja. Sumber: ruparupa.com

- peneduh

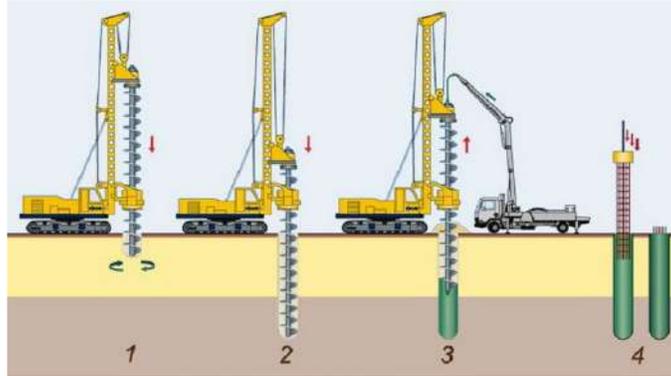


Gambar 51. Pohon Trembesi. Sumber: bobo.grid.id

4.4 KONSEP STRUKTUR DAN KONSTRUKSI

4.4.1 Stuktur Pondasi

Struktur Pondasi pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten menggunakan pondasi bored pile karena dianggap lebih efisien untuk lahan bekas sawah.



Gambar 52. Pondasi Bore Pile. Sumber: eticon.co.id

4.4.2. Stuktur Dinding

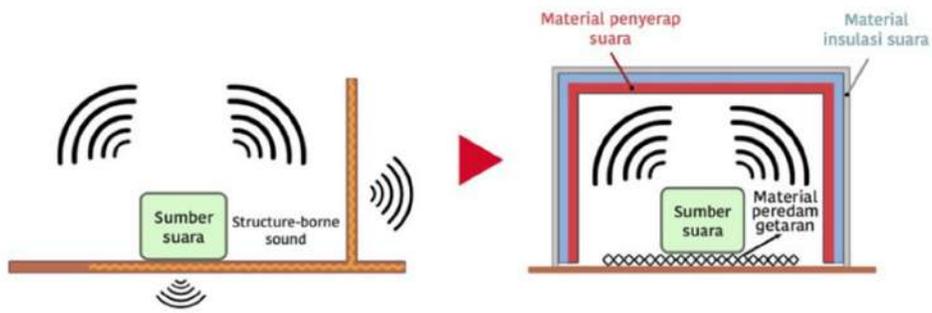
Struktur dinding yang digunakan pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan menggunakan batu bata merah. Keunggulan lain dari bata merah adalah sifatnya yang tahan lama, kokoh dan harganya yang relatif ramah di kantong bila dibandingkan dengan jenis bata lainnya. Penggunaannya dalam proses konstruksi juga dapat membuat hunian terasa lebih sejuk. Ukurannya yang relatif kecil, membuat bata merah juga lebih mudah diangkut.



Gambar 53. Pengrajin Bata Merah di Klaten. Sumber: batubatamerah.com

4.4.2.1. Dinding Kedap Suara

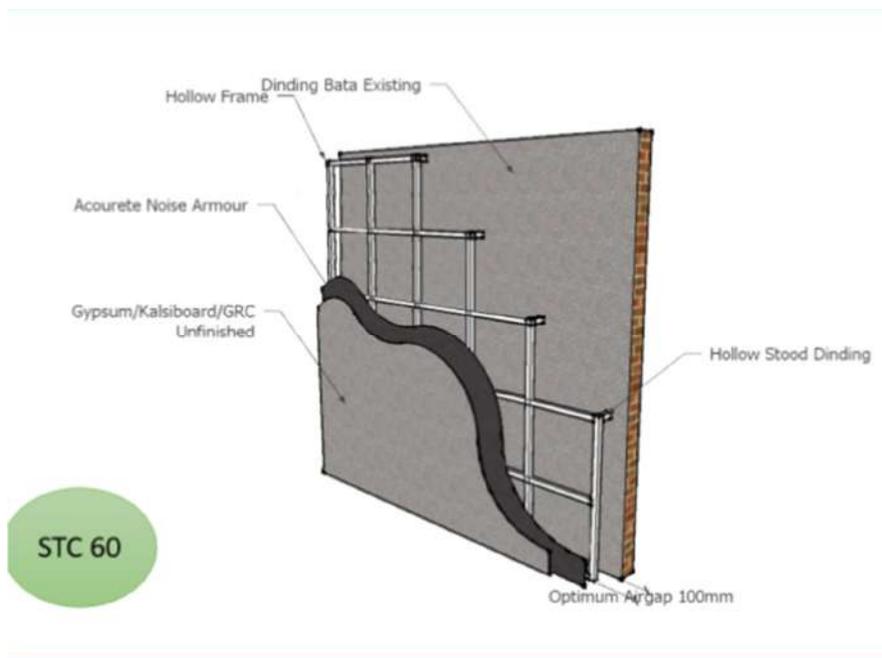
Gedung Kesenian dan Kebudayaan yang dirancang memiliki banyak yang ruangan yang menjadi tempat kegiatan yang menimbulkan kebisingan dan memerlukan ketenangan, sehingga ruangan tersebut harus diberikan treatment khusus yaitu dinding kedap suara, berikut struktur dari dinding kedap suara yang akan diaplikasikan di Gedung Kesenian dan Kebudayaan Klaten.



Gambar 54. Struktur Dinding Kedap Suara

Sumber: <https://acourete.com/pemasangan-peredam-suara-ruangan-insulasi-acourete-pada-dinding/>

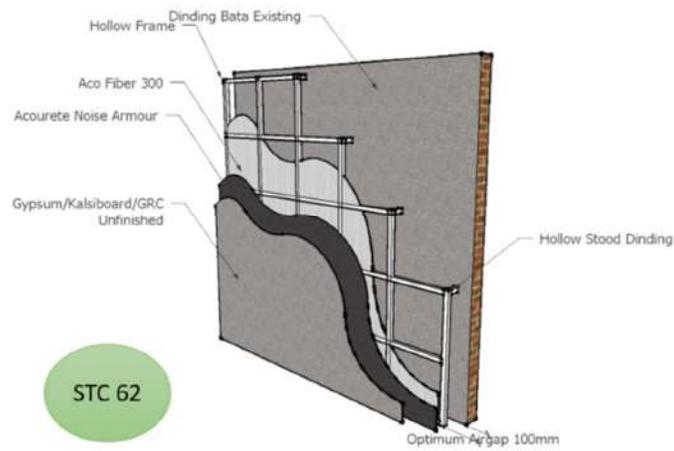
a. Tipe ringan



Gambar 55. Struktur Dinding Kedap Suara Tipe Ringan

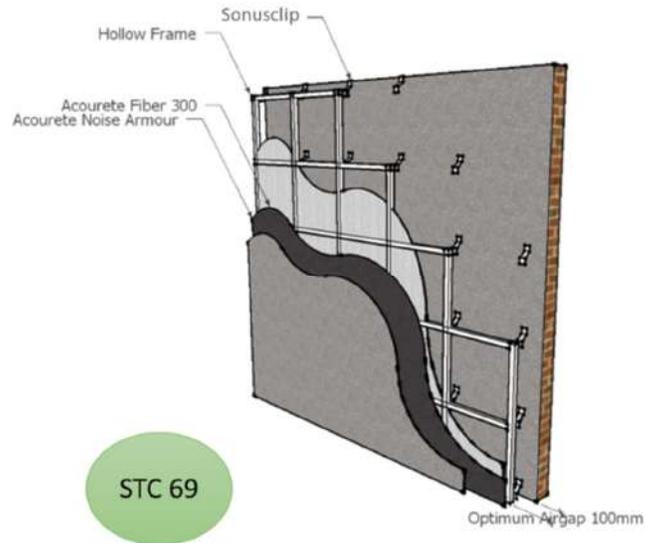
Sumber: <https://acourete.com/pemasangan-peredam-suara-ruangan-insulasi-acourete-pada-dinding/>

b. Tipe sedang



Gambar 56. Struktur Dinding Kedap Suara Tipe Sedang
Sumber: <https://acourete.com/pemasangan-peredam-suara-ruangan-insulasi-acourete-pada-dinding/>

c. Tipe berat



Gambar 57. Struktur Dinding Kedap Suara Tipe Berat
Sumber: <https://acourete.com/pemasangan-peredam-suara-ruangan-insulasi-acourete-pada-dinding/>

4.4.3 Struktur Atap

Struktur atap yang digunakan adalah baja ringan dan atap spandek. Atap spandek digunakan karena melihat ketinggian dan kemiringan pada atap maka diperlukan material yang ringan, yaitu atap spandek. Selain itu atap spandek memiliki banyak kelebihan seperti; tidak mudah pecah, mempunyai daya serap yang tinggi, pemasangannya mudah, tidak mudah diserang rayap, memiliki pilihan warna yang beragam dan tahan lama. Karena jenis atap ini memiliki varian warna sehingga meskipun bukan atap genteng tanah liat warna dari atap spandek dapat menyerupai. Sehingga kesan tradisional pada bangunan akan tetap terlihat.



Gambar 58. Struktur Atap

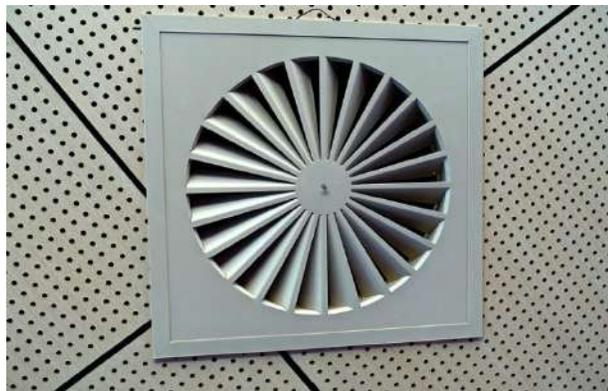
Sumber: <https://www.lalamove.com/id/blog/memakai-atap-spandek/>

4.5 KONSEP UTILITAS

4.5.1 Sistem Penghawaan Utama

Menggunakan perangkat buatan seperti kipas exhaust, dan AC sentral.

- a. Exhaust fan



Gambar 59. Exhaust Fan. Sumber: [kompas.com](https://www.kompas.com)

b. AC central



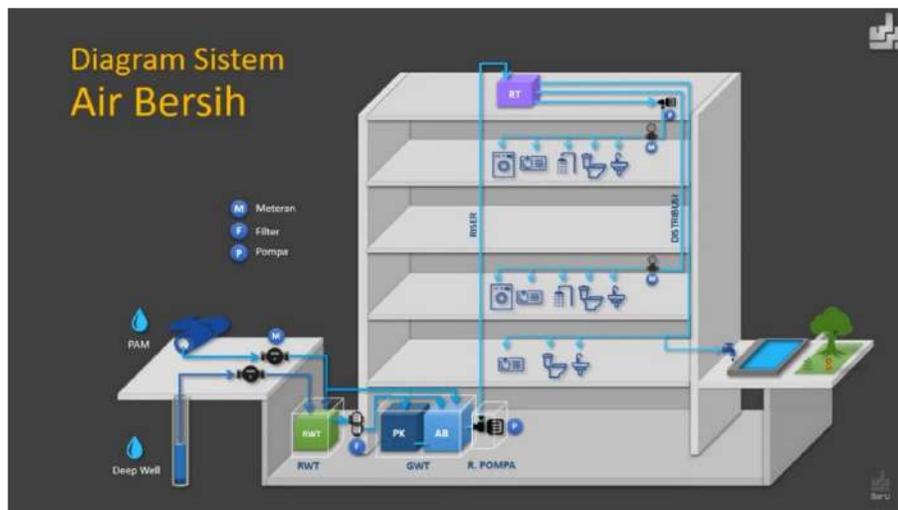
Gambar 60. AC Central. Sumber: gravel.co.id

4.5.2. Pasokan Listrik.

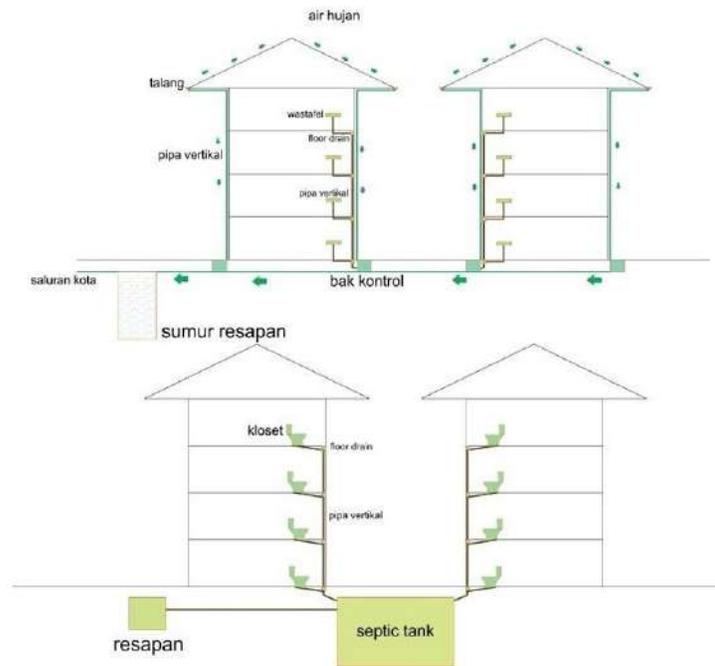
Digunakan sumber daya dari genset dan PLN yang didistribusikan ke seluruh bangunan.

4.5.3. Instalasi Air Bersih dan Air Kotor

Digunakan PDAM dan sumur, dengan saluran air menuju menara air sebelum dialirkan ke dalam bangunan. Air hujan langsung dialirkan ke sumur resapan, sedangkan limbah dari WC dan resto dialirkan ke septictank dan kemudian ke sumur resapan.

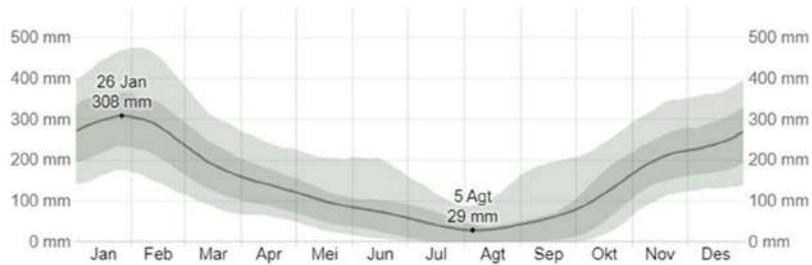


Gambar 61. Diagram Sistem Air Bersih. Sumber: Youtube: Barli Arsitektur Edukasi



Gambar 62. Skema Air Kotor. Sumber: Google

Dengan curah hujan yang cukup tinggi maka sumur resapan adalah opsi/ Solusi yang baik guna menghemat air PDAM serta pemanfaatan alam sekitar.



Gambar 63. Curah Hujan. Sumber: Sumber: id.weatherspark.com

4.5.4. Sistem Pemadam Kebakaran

Dilengkapi dengan detektor bahaya kebakaran seperti detektor asap, detektor api, dan detektor panas, serta peralatan pemadam seperti sistem sprinkler, sistem pemadam kimia, dan kotak hidran.

a. Smoke detector



Gambar 64. Smoke Detector. Sumber: bromindo.com

b. Heat detector



Gambar 65. Heat Detector. Sumber: bromindo.com

c. Fire Fighting System Sprinkler

Alat pemadam kebakaran canggih, yang dapat menyemburkan air secara otomatis ke titik api ketika telah mencapai suhu tertentu.



Gambar 66. Fire Fighting Syetem Sprinkler. Sumber: patigeni.com

d. Portable Fire Extinguisher



Gambar 67. Portable Fire Extinguisher. Sumber: indonesian.safewayfirepro.com

e. Fire Hydrant System



Gambar 68. Fire Hydrant System. Sumber: depotsafety.co.id

4.5.5 Sistem Penangkal Petir

Pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan menggunakan penangkal petir elektrostatik. Prinsip kerja penangkal petir elektrostatik mengadopsi sebagian sistem penangkal petir radio aktif, yaitu menambah muatan pada ujung finial/splitzer agar petir selalu memilih ujung ini untuk disambar. Perbedaan dengan sistem radio aktif adalah jumlah energi yang dipakai. Untuk anti petir atau penangkal petir radio aktif muatan listrik dihasilkan dari proses hamburan zat ber radiasi sedangkan pada anti petir atau

penangkal petir elektrostatis energi listrik yang dihasilkan dari listrik awan yang menginduksi permukaan bumi. Penangkal petir elektrostatis saat ini menjadi solusi terbaik di dunia, bahkan Anti Petir Flash Vectron telah didesign khusus untuk diterapkan di daerah tropis seperti di Indonesia.



Gambar 69. Penangkal Petir Elektrostatis. Sumber: pakarpetir.co.id

4.5.6 Pencahayaan

Dalam bangunan menggunakan kombinasi cahaya alami dan buatan (lampu).

4.5.7. Sistem Audio

Untuk kebutuhan audio menggunakan mic, mixer, equalizer, tone control, crossover, amplifier, speaker, dan berbagai macam kabel.



Gambar 70. Audio System. Sumber: yuniartotriadi31.blogspot.com

4.5.8 Instalasi Pembuangan Sampah



Gambar 71. Instalasi Pembuangan Sampah. Sumber: media neliti.com

4.5.9 Instalasi CCTV

Penggunaan CCTV berfungsi untuk mengontrol Gedung Kesenian dan Kebudayaan untuk kepentingan keamanan di dalam maupun luar gedung.

BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN



Gambar 72. Perspektif Perancangan Gedung. Sumber: pribadi

5.1 Pengembangan Hasil Perancangan

Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Klaten menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular merupakan gedung yang memiliki fasilitas berkesenian dan berkebudayaan yang lengkap. Perancangan ini juga sejalan dengan wacana dari Pemerintah Kabupaten Klaten untuk mendirikan Pusat Kesenian dan Kebudayaan Klaten karena sampai hari ini Kabupaten Klaten belum memiliki pusat kegiatan seni. Dengan dirancangnya Gedung Kesenian dan Kebudayaan dengan pendekatan Neo Vernakular diharap mampu menjadi ikon Kabupaten Klaten sehingga mampu menarik minat wisatawan serta meningkatkan Anggaran Pendapatan Daerah di Kab. Klaten karena bentuknya yang unik dan menarik. Selain itu, tujuan utama bangunan ini dirancang adalah sebagai wadah untuk para seniman seniwati di Kab. Klaten untuk terus melestarikan kesenian dan kebudayaan khas Klaten kepada generasi penerus sehingga kesenian dan kebudayaan Klaten mampu dikenal luas baik dikancah nasional dan internasional.

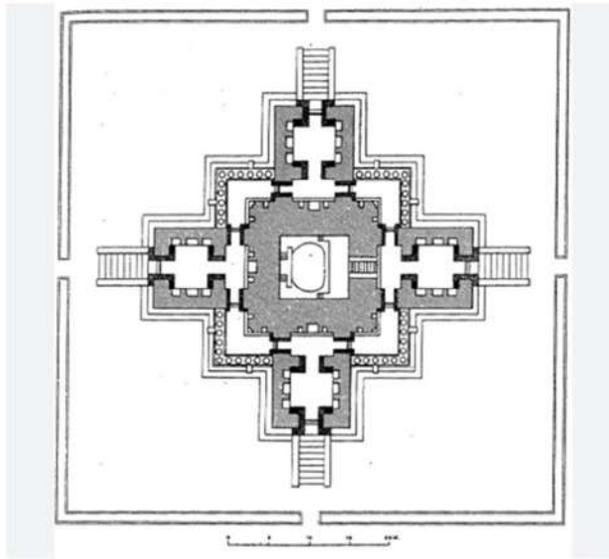
Konsep Neo Vernakular yang terdapat di Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kab. Klaten adalah:

- Menggunakan elemen konstruksi lokal.
 - Batu bata
 - Kayu dan bambu
- Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional. Gedung ini menggabungkan 2 konsep yang berbeda menjadi satu kesatuan, Dimana fasad bangunan dijadikan berundak seperti candi tetapi atap yang digunakan adalah atap joglo.



Gambar 73. Atap Joglo. Sumber: pribadi

- Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan, termasuk iklim setempat yang diterapkan dalam bentuk arsitektural (denah, struktur, ornamen). Pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan ini, akan sering ditemui banyak ornamen khas Klaten seperti batik kawung, burung cendrawasih yang biasanya terdapat pada motif batik khas Bayat, Gunungan Wayang, motif lurik khas klaten dan lain sebagainya.
- Menerapkan elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos atau religi menjadi konsep perancangan. Konsep perancangan denah pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan mengacu pada denah utama Candi Sewu yang berfilosofi sangat dalam pada tiap ruangannya. Berikut adalah denah utama Candi Sewu:



Gambar 74. Denah Candi Utama Sewu. Sumber: flickr.com

Setelah membaca beberapa sumber, Candi Utama Sewu memiliki 5 bilik, 1 bilik utama dan bilik kecil disetiap penjuru mata angin, hal ini berasal dari 5 Dhyani Budha. Pada bilik tengah adalah ruang utama untuk beribadah sedangkan 4 bilik lainnya adalah pelengkap. Sehingga pada denah gedung bagian tengah akan digunakan sebagai pusat kegiatan. Seperti pada lantai 1, bagian pusatnya adalah Kantor Pengelola dan Dewan Kesenian Klaten, karena tanpa adanya pengelola kegiatan tidak akan berjalan dengan baik. Lantai 2 bagian pusatnya adalah Ruang Latihan, lantai 3 Hall dan lantai 4 Teater. Ruangan yang diletakkan ditengah atau di pusat adalah ruangan yang berkesinambungan dengan konsep 5 dhyani Budha dan 3 Motto dari Dewan Kesenian dan Kebudayaan yaitu *Nguripke*, *Ngurupke* dan yang terakhir adalah *Ngirabke*.

Tata letak atau site plan dari Gedung Kesenian juga mengadopsi dari site plan asli Candi Sewu. Candi Sewu terdiri dari Candi Utama, Candi Pengapit dan Candi Perwara yang mengelilingi candi utama. Pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan bangunan utama berada di tengah dan sekeliling nya terdapat bangunan pendukung yaitu 4 pendopo disekeliling nya yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan, latihan, menciptakan karya maupun berdiskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Portal SPADA UNS. 'Kritik Seni 2023: Pengertian Seni Terkait Media dan Teknik'. Portal SPADA UNS, 2023. <https://spada.uns.ac.id/mod/assign/view.php?id=206597>.
- Argadia, Yosep Riva. *Profil Budaya Dan Bahasa Kab. Klaten, Provinsi Jawa Tengah*. Edited by Widhi Permanawiyat. Tangerang: Pusdatin Kemdikbud RI, 2020.
- BPS Kabupaten Klaten. 'Pengunjung Obyek Wisata (Jiwa), 2013-2015', 2016. <https://klatenkab.bps.go.id/indicator/16/135/3/pengunjung-obyek-wisata.html>.
- . 'Pengunjung Obyek Wisata (Jiwa), 2017-2019', 2020. <https://klatenkab.bps.go.id/indicator/16/135/2/pengunjung-obyek-wisata.html>.
- . 'Pengunjung Obyek Wisata (Jiwa), 2020-2022', 2023. <https://klatenkab.bps.go.id/indicator/16/135/1/pengunjung-obyek-wisata.html>.
- Dumarcay, Jacques, and Pascal Lordereau. *Candi Sewu dan Arsitektur Bangunan Agama Buda di Jawa Tengah*. Translated by Winarsih Arifin and Henri Chambert-Loir. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1986.
- Ferlina, A., N. Tela, and D Aryanti. 'Perancangan Gedung Kesenian di Kota Bukittinggi Sebagai Pengembangan Wisata Budaya'. *Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Civil and Planning Engineering, Bung Hatta University 2*, no. 2 (2022). <https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFTSP/article/view/20930>.
- Hurahura. 'Perubahan Denah Bangunan Utama Candi Sewu'. *Majalah Arkeologi Indonesia*, 2016. <https://hurahura.wordpress.com/2016/11/06/perubahan-denah-bangunan-utama-candi-sewu/>.
- Ibnu, Mohamad. 'Jatilan Budaya Jawa Tengah'. *Rekam Indonesia*, 2019. <https://www.rekamindonesia.id/v/jatilan-budaya-jawa-tengah--1518>.
- Kominfo Kab. Klaten. 'Kini Payung Lukis Juwiring, Klaten Mulai Merambah Hotel Dan Tempat Wisata'. *Klaten.Kab.go.id*, 19 November 2021. <https://klatenkab.go.id/kini-payung-lukis-juwiring-klaten-mulai-merambah-hotel-dan-tempat-wisata/>.
- Kuswarsantyo, Kuswarsantyo. *Kesenian Jathilan: Identitas dan Perkembangannya di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2017.
- . 'Seni Jathilan: Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya (1986-2013)'. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Kuswarsantyo, Kuswarsantyo, and Tetty Rachmi. *Modul 1: Wawasan Seni*. Jakarta: PDGK - Universitas Terbuka, 2021.
- Wikipedia Indonesia. 'Lima Buddha Kebijakan'. Accessed 11 March 2024. https://id.wikipedia.org/wiki/Lima_Buddha_Kebijakan.
- Makka, Salsabila Azzahra. 'Pengertian Seni Menurut Para Ahli Serta Definisinya'. *detik.com*, 10 April 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d->

6665847/pengertian-seni-menurut-para-ahli-serta-definisinya.

- Nataya, Ariadne Kristia. 'Culture Park di Kabupaten Klaten'. *Skripsi*. Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2016.
- Nurjaman, Jajang, and Lutfi Prayogi. 'Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Stasiun Malang Kota Baru'. *Jurnal Arsitektur Purwarupa* 6, no. 1 (2022): 63–68. <https://doi.org/10.24853/purwarupa.6.1.63-68>.
- Octavia, Adinda Larasati. 'Perancangan Gedung Pusat Seni dan Kebudayaan di Jimbaran dengan Pendekatan Placemaking Edukatif'. *Skripsi*. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti Jakarta, 2020.
- Putra, Shakti Adhima, ed. 'Lurik Klaten'. Warisan Budaya Tak Benda Indonesia - Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2022. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=2130>.
- Rajput, Yamini. 'An Overview of Neo-Vernacular Architecture'. *Re-Thinking the Future*, n.d. <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a8672-an-overview-of-neo-vernacular-architecture/>.
- Ramdana, Wahyu. 'Perancangan Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional Bali dengan Pendekatan Re-Interpreting Tradition Di Denpasar'. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- Rohman, Fandy Aprianto. 'Jejak Kesenian Srandul di Dusun Dukuhan, Desa Sumber, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang'. *Pangadereng: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Sosial Dan Humaniora* 6, no. 2 (2020): 172–85. <https://doi.org/10.36869/pjhpish.v6i2.130>.
- Rokayah, Yayah. *Modernisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sleman: Bintang Pustaka Madani, 2021.
- Saptomo, Saptomo. 'Sejarah dan Perkembangan Ketoprak dalam Kehidupan Masyarakat Modern'. *Cakrawala Pendidikan* 15, no. 2 (1996): 69–81. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.9227>.
- Suharjana, Bambang. 'Karawitan dan Aspek Penciptaannya'. *Diksi* 16, no. 6 (1999): 127–39. <https://doi.org/10.21831/diksi.v16i6.7065>.
- Sumarto, Sumarto. 'Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi'. *Jurnal Literasiologi* 1, no. 2 (9 July 2019): 144–59. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>.
- Suwondo, Suwondo. 'Seni Pedalangan Dalam Penjajagan Masa Depan'. *Gelar: Jurnal Seni Budaya* 5, no. 1 (2007): 168–79. <https://doi.org/10.33153/blr.v5i1.1251>.
- Syofyan, Almurfi. '4 Kebudayaan Asal Klaten Kembali Ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda'. *TribunJogja.com*, 2022. <https://jogja.tribunnews.com/2022/10/06/4-kebudayaan-asal-klaten-kembali-ditetapkan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda>.
- . 'Melihat Putaran Miring Gerabah Melikan Klaten yang telah Eksis Sejak Ratusan Tahun Silam'. *TribunJogja.com*, 11 December 2022.

<https://jogja.tribunnews.com/2022/12/11/melihat-putaran-miring-gerabah-melikan-klaten-yang-telah-eksis-sejak-ratusan-tahun-silam>.

Umam, Umam. 'Pengertian Kebudayaan: Ciri, Fungsi, Jenis dan Unsur'. Accessed 15 January 2024. <https://www.gamedia.com/literasi/kebudayaan/>.

Wendy, Sister. 'Art'. In *Encyclopedia Britannica*, 2024. <https://www.britannica.com/art/visual-arts>.

Widi, Chaesar, and Luthfi Prayogi. 'Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Pada Bangunan Budaya dan Hiburan'. *Jurnal Arsitektur ZONASI* 3, no. 3 (2020): 282–90. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>.

PERANCANGAN

**GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN DI KABUPATEN KLATEN
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR**

IKFINA RAHMAH AULA/1904056053



ABSTRAK

Klaten merupakan kota budaya yang terletak antara Solo dan Yogyakarta yang mempunyai banyak potensi seni dan budaya, namun kurang dikenal. Masyarakat lebih mengenal Solo dan Yogyakarta. Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten ini merupakan tugas akhir yang bertujuan dapat mawadahi para pegiat seni untuk berkesenian dan mempromosikannya ke khlayak. Perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten ini menggunakan pendekatan Neo-vernakular yang memadukan antara unsur elemen lokal dengan unsur moderen. Hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada stakeholder (Pemerintah Kabupaten Klaten dan pihak terkait) untuk mewujudkan sebuah Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Klaten yang representatif yang dapat meningkatkan pengembangan kesenian dan kebudayaan di Klaten.

LATAR BELAKANG

Kabupaten Klaten, terletak di Jawa Tengah antara Solo dan Yogyakarta, memiliki potensi besar sebagai Mie Apusat kegiatan budaya. Klaten kaya akan ragam budaya, mempertahankan tradisi dengan karya-karya seni yang unik dari berbagai bidang seperti lukisan, tari, dan musik, yang dipamerkan tidak hanya di dalam negeri tetapi juga di luar negeri. Organisasi seni aktif di Klaten, seperti Dewan Kesenian, telah berkontribusi dalam pelestarian dan pengembangan seni budaya setempat, dengan program-program yang didukung oleh peraturan seperti Peraturan Daerah No.2/2014 dan Undang-Undang No.5/2017. Meski memiliki potensi wisata budaya yang besar, termasuk Museum Gula Jawa Tengah di Pabrik Gondang Winangoen, Klaten masih menghadapi tantangan dalam melestarikan bangunan-bangunan tradisional yang menjadi ciri khasnya. Untuk itu, diperlukan Gedung Kesenian dan Kebudayaan yang baru dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular, menggabungkan unsur tradisional dan modern, untuk menjadi wadah yang mempromosikan dan menghidupkan kembali identitas budaya dan sejarah Klaten dalam konteks zaman sekarang

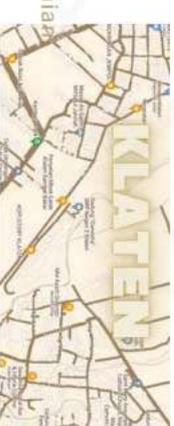
TUJUAN

Tujuan perancangan Gedung Kesenian dan Kebudayaan Kabupaten Klaten adalah menciptakan pusat kesenian dan kebudayaan yang mencerminkan identitas lokal serta menjadi simbol keabadian peradaban Klaten. Gedung ini akan mempertahankan ciri khas arsitektur tradisional sambil mengintegrasikan unsur modern, berfungsi sebagai wahana relevan dalam konteks zaman ini. Proyek ini juga menggunakan teknologi terkini dan solusi ramah lingkungan untuk membangun fisik sekaligus mengisahkan integrasi antara masa lalu dan masa kini, serta mawadahi para pegiat seni untuk menjaga kesenian dan kebudayaan Klaten agar tetap lestari dan meningkatkan branding Kabupaten Klaten sebagai Kota Budaya.

URGENSI

Gedung Seni dan Kebudayaan Dengan Konsep Lokalitas Jawa Tengah, Klaten

- Potensi Kab. Klaten dalam bidang kesenian dan kebudayaan
- Kabupaten Klaten tidak memiliki wadah untuk berkesenian
- Efek globalisasi, maka generasi muda perlu berkesenian.
- Menaikkan branding Kabupaten Klaten dengan gedung kesenian
- Meningkatkan anggaran pendapatan daerah



Bangunan-bangunan tradisional di Indonesia yang kini mulai terpinggirkan, memerlukan upaya kolektif untuk melestarikan nilai-nilai tradisional sebagai bagian penting dari identitas nasional

Berbagai regulasi seperti Peraturan Daerah Bupati No.2/2014, Peraturan Daerah No. 13/2019, dan Undang-Undang No.5/2017 mendukung pelestarian budaya

Sebagai solusi, Gedung Kesenian dan Kebudayaan dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular menggabungkan elemen tradisional masyarakat Klaten dengan estetika modern.



Bangunan Kesenian Pertunjukan Kebudayaan Tradisi



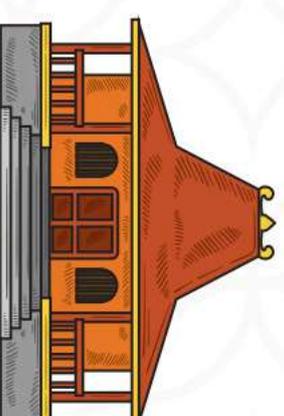
Bangunan-bangunan tradisional sebagai manifestasi fisik dari nilai-nilai tersebut, seharusnya berfungsi sebagai gerbang utama yang memperlihatkan kekayaan budaya dan warisan sejarah yang dimiliki oleh masyarakat setempat

Dengan mempertahankan ciri khas arsitektur tradisional sambil mengintegrasikan elemen modern, gedung ini tidak hanya mencerminkan sejarah dan identitas, tetapi juga berfungsi sebagai wahana yang relevan dalam konteks zaman ini.

URGENSI

Gedung Seni dan Kebudayaan
Dengan Konsep Lokalitas Jawa Tengah, Klaten

NGURUPKE – NGURIPKE – NGIRABKE



Kabupaten Klaten merupakan Kabupaten yang berpotensi di bidang kesenian dan kebudayaan. Di Kab. Klaten banyak terdapat kesenian seperti tari, karawitan, dll, begitupun dengan kebudayaannya.

LANTAS MENGAPA KAB. KLATEN KURANG DIKENAL??



Hasil wawancara dengan Pak Joko Sardiono dari Dewan Kesenian Klaten menunjukkan bahwa Dewan tersebut mengelola 14 komite seni yang aktif dalam lomba internasional. Di Kabupaten Klaten, terdapat Peraturan Daerah yang mengatur pelestarian budaya, bahasa, serta kemajuan kesenian dan kebudayaan, tetapi saat ini tidak ada wadah yang memadai untuk aktivitas tersebut. Gedung Dewan Kesenian yang sebelumnya dibangun mengalami kerusakan dan tidak terawat, sehingga mereka sering menggunakan gedung serba guna untuk kegiatan seni. Motto Dewan Kesenian dan Kebudayaan adalah ngurupke, nguripke, ngirabke. Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan perlunya wadah yang layak untuk kegiatan seni dan budaya di Klaten, pentingnya branding sebagai ikon Kabupaten Klaten, realisasi Peraturan Daerah yang ada, serta urgensi dalam memajukan dan melestarikan kebudayaan dan kesenian Klaten yang memiliki potensi unggul.

Dirancang nya Gedung Kesenian dan Kebudayaan yang mampu menjadi pusat kegiatan seni dan budaya yang mampu menjadi ikon kota sebagai upaya branding Kota Budaya, sehingga Anggaran Pendapatan Daerah akan meningkat.

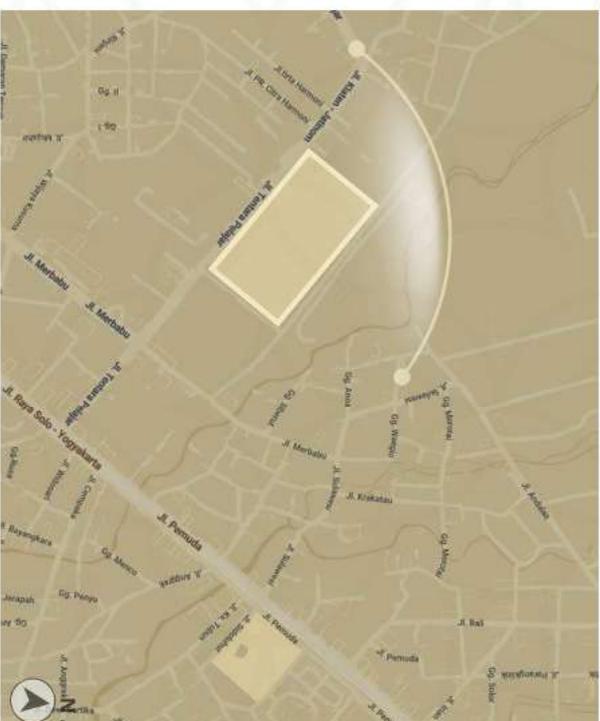
Batasan Site :

Utara : Utara site berbatasan langsung dengan jalan pedesaan, dan SMP 2 Klaten

Selatan : Selatan site berbatasan dengan pertigaan dari jalan penghubung antar kecamatan, dan sekolah Lazuardi A- Falah GIS Klaten

Barat : Barat site berbatasan dengan jalan dan Al Hakim Convention Hall dan SMA Bina Patria Bangsa

Timur : Timur site berbatasan dengan jalan pedesaan, dan bagian belakang Stadion Trikoyo



LOKASI SITE Regulasi

Lokasi site berada di Jalan Tentara Pelajar, Gayampri, Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah

Berdasarkan Peraturan daerah Kabupaten Klaten Nomor 10 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Klaten Tahun 2021-2041

Aturan pada site ini yaitu:

Luas Tapak: ± 42.450 m²

RTH: 30% (42.450 x 30% = 12.735 m²)

KDB: 40- 60% (42.450x 60% = 25. 470 m²)

KLB: 1,2-2,0

GSB: ½ dari lebar jalan (6 meter) = 3 meter

ANALISIS SITE Lokasi Medien

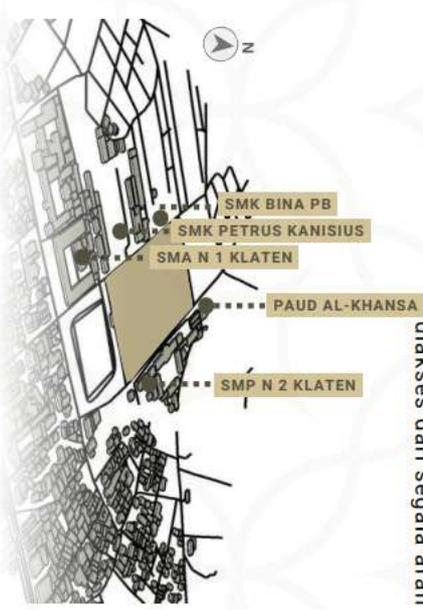
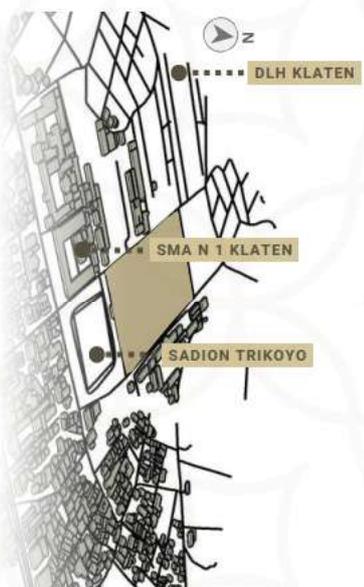
Site berada di tengah - tengah (*Median Location*) pusat pendidikan, site mudah diakses dari segala arah

Bangunan Sekitar

Site berada di dekat pusat kegiatan umum seperti alun alun Klaten, DLH Klaten dan juga Stadion Trikoyo yang membuatnya menjadi strategis untuk dijangkau

Alur Transportasi

Semua transportasi yang melewati site sangat strategis karena bersebelahan dengan Stadion Trikoyo



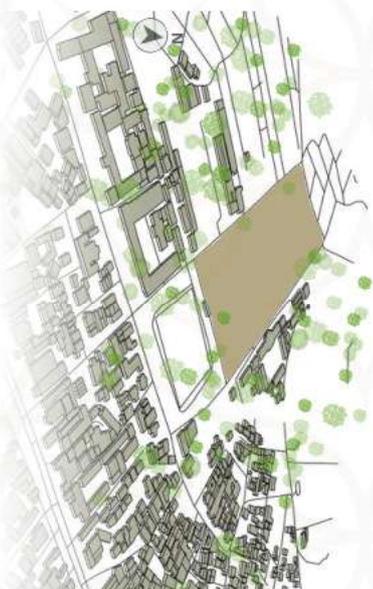
Orientasi Matahari

Matahari terbit dari arah timur ke barat maka pada sisi tersebut diberikan banyak bukaan agar cahaya dapat masuk sebagai bentuk penghematan energi., lalu diberikan pelindung berupa korden anti uv agar tidak silau.



Vegetasi

Bangunan ini adalah bangunan yang menimbulkan kebisingan yang cukup mengganggu, maka perlu tanaman perdu sebagai peredam suara alami di sekeliling site.



ANALISIS KONTEKSTUAL

Bentuk Tapak

Site merupakan lahan datar bekas sawah.



ANALISIS PENGGUNA

Mengelola dan bertanggung jawab di setiap kegiatan yang ada di Gedung kesenian dan Kebudayaan.



PENGELOLA

Menciptakan karya, memamerkan karya, berlatih dan melatih kesenian khas Kab. Klaten.



SENIMAN

Mentoring dan monitoring kegiatan kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Klaten.



DEWAN KESENIAN

Mengikuti , menonton , serta berpartisipasi dalam kegiatan kesenian dan kebudayaan.



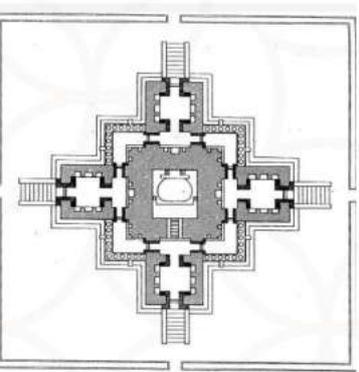
PENGUNJUNG

KONSEP



CANDI SEWU

Merupakan Candi Budha terbesar ke-2 di Jawa Tengah setelah Candi Borobudur. Meskipun begitu candi ini kurang dikenal, bahkan masyarakat dan beberapa media digital mengklaim Candi Sewu berada di Jogja. Padahal sebetulnya secara geografis berada di Kab. Klaten.



DENAH CANDI UTAMA

Bangunan utama Candi Sewu memiliki 4 bilik dengan 1 bilik utama yang ada di tengahnya.



5 Dhyani Buddha

- Aksyobha
- Ratnasambhava
- Amibhava
- Amoghasiddhi
- Vairocana

5 DYHANI BUDHA

- AKHSOBYA-TIMUR-Menjaga kehancuran dan Kebencian.
- RATNASAMBHAVA-Selatan-memperkaya dan meningkatkan nilai spritual untuk melepaskan kesombongan dan keserakahan.
- AMITABHA-Timur-Menundukkan Keegoisan.
- AMOGASIDDHI-Utara-Menenangkan diri untuk melepaskan iri dengki.
- VAIROCANA-Utara-Melenyapkan kebodohan batin



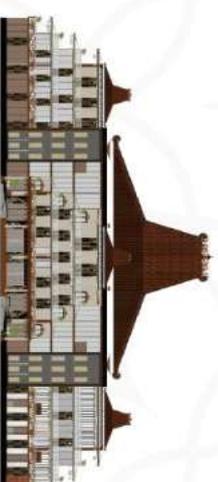
UNSUR MODERN

LCD, LED, CCTV, Sound System, AC, bukaan lebar lift dan fasad.



KEBUDAYAAN KLATEN

Mempertahankan unsur kebudayaan khas Klaten untuk ornament, dan fasad.



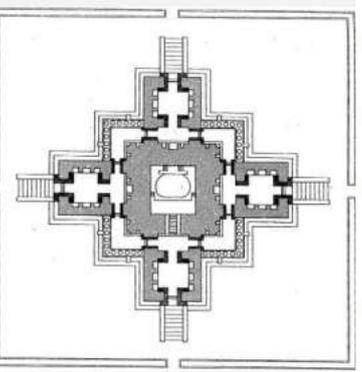
PENGAPLIKASIAN

Konsep 5 Dhyani Budha dan program ruang Candi Sewu diaplikasikan pada Gedung Kesenian dan Kebudayaan.

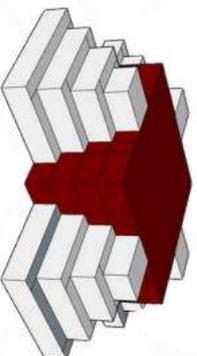
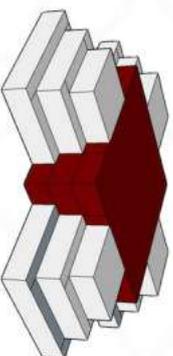
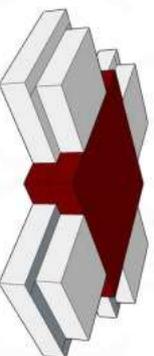
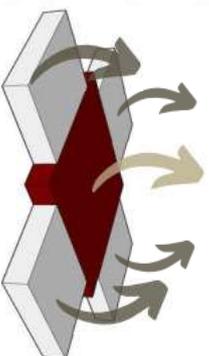
TRANSFORMASI BENTUK MASSA BANGUNAN
Desain Lokalitas Jawa Tengah



CANDI SEWU

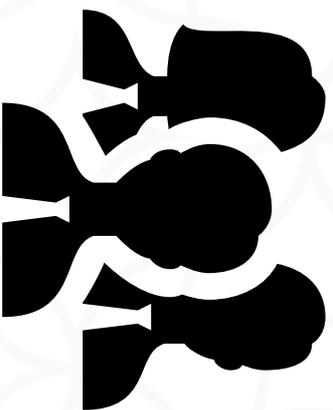


**DENAH CANDI
UTAMA**



ATAP JOGLO

KONSEP MASSA



NGURUPKE – NGURIPKE – NGIRABKE



5 DHYANI BUDHA

PENERAPAN

Lt 1, bilik utama yang terdapat di tengah gedung adalah kantor. Pengelola dan Dewan Kesenian sebagai faktor utama dan penting bagi Gedung Kesenian dan Kebudayaan di Kab. Klaten, karena tanpa pengelola dan Dewan Kesenian kegiatan di sana tidak akan berjalan lancar. Seperti MOTTO no 1 dari Dewan Kesenian, yaitu nguripke (menyalakan, memantik). Dewan Kesenian dan Pengelola Gedung adalah "pengurip

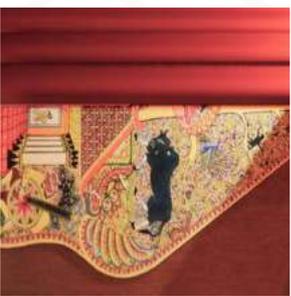
Lt3. Bilik utama pada Lt 3 adalah Hall. Hall menjadi ruang utama karena berfungsi sebagai ruang serba guna, ruang ini dapat dijadikan sebagai wadah sentiman untuk workshop, sharing, dan berbagi ilmu mengenai kesenian dan kebudayaan Klaten. Maka dari itu hal ini selaras dengan motto ke 2 dewan kesenian yaitu nguripke, terus menghidupkan, karena selain praktek perlu juga ilmu dan sharing agar wawasan semakin luas.

Lt2. Bilik tengah adalah ruang latihan/ studio latihan. Dianggap penting dan utama karena menurut MOTTO Dewan Kesenian yg ke2-nguripke. Agar tetap hidup maka perlu berlatih, semakin banyak yg berlatih maka semakin luas jangkauan sebaran kesenian Klaten ke seluruh Indonesia. Selain itu di Lt 2 terdapat galeri seni yang dpt dijadikan ruang berkesenian seperti memproduksi karya seni seperti batik, gerabah dan lukis.

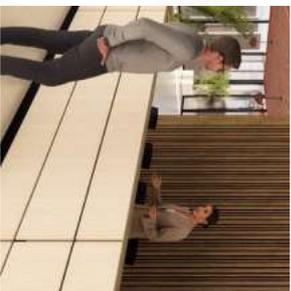
Lt4. Teater menjadi bilik utama pada lantai ini, seperti Motto dewan kesenian yang ke 3, yaitu NGIRABKE. Hal ini menjadi point penting karena selain harus ngurupke dan nguripke, perlu adanya ngirabke, yaitu mempertontonkan, memamerkan, memperlihatkan agar kesenian dan kebudayaan Klaten semakin maju, dan dikenal banyak orang.

PENERAPAN ORNAMEN PADA INTERIOR

Gunungan Wayang



Lurik Klanten

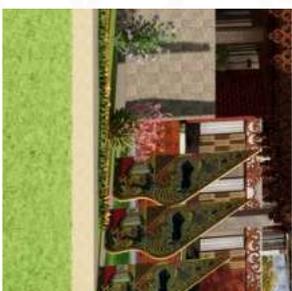
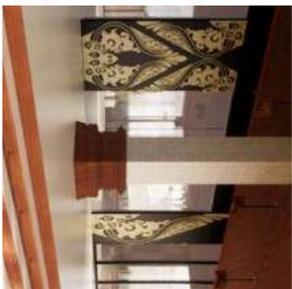


Batik Bayat Klanten



PENERAPAN ORNAMEN PADA EKSTERIOR

Gunungan Wayang



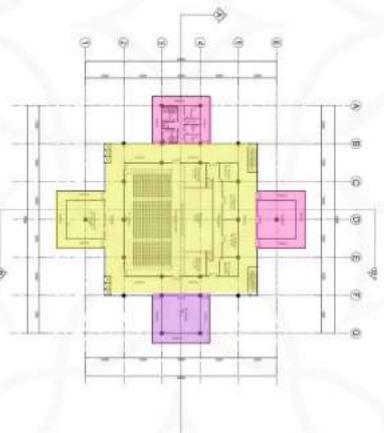
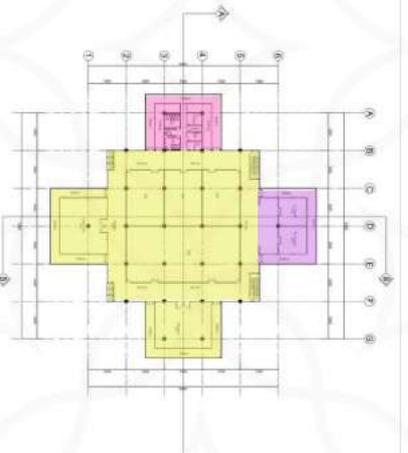
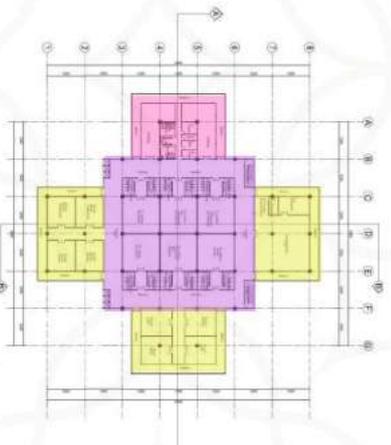
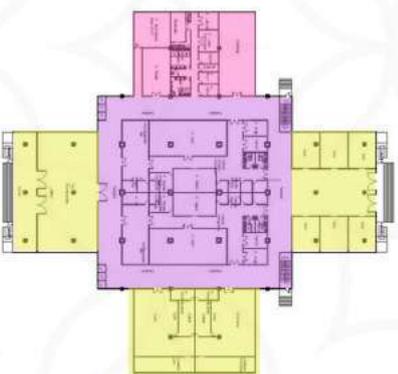
Batik Kawung



Motif Flora Candi Sewu - Modifikasi

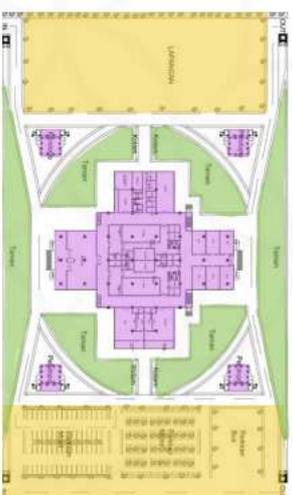


ZONASI MIKRO



- SEMI PUBLIK
- PUBLIK
- PRIVAT/SEMI PRIVAT

ZONASI MAKRO



- PUBLIK
- SEMI PUBLIK
- AREA HIJAU

UTILITAS

Persampahan

Sampah pengunjung, pengelola dan Dewan Kesenian akan masuk ke tong sampah yang sudah diklasifikasi sesuai jenisnya. Kemudian pleh petugas kebersihan sampah diangkut ke TPS Gedung, kemudian truk sampah akan rutin mengangkut sampah dari TPS ke tempat pembuangan akhir/TPA



Keamanan

Untuk mencegah gangguan dan tindakan kriminal di sekitar kawasan, diperlukan penerapan sistem keamanan, termasuk pemasangan CCTV di lokasi strategis yang dimonitor dari ruang keamanan dan ruang kontrol.

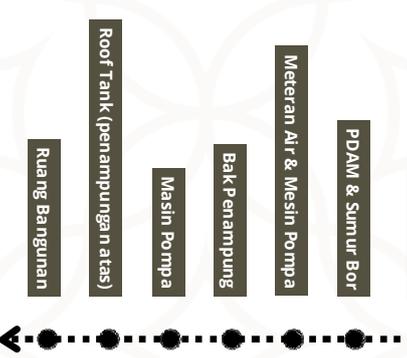


KEBAKARAN

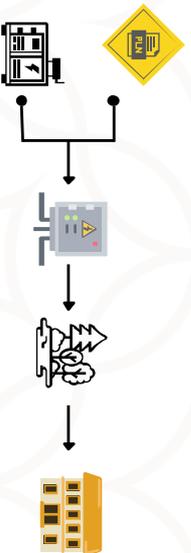
Gedung Kesenian dan Kebudayaan Dilengkapi dengan detektor bahaya kebakaran seperti detektor asap, detektor api, dan detektor panas, serta peralatan pemadam seperti sistem sprinkler, sistem pemadam kimia, dan kotak hidran



Air Bersih

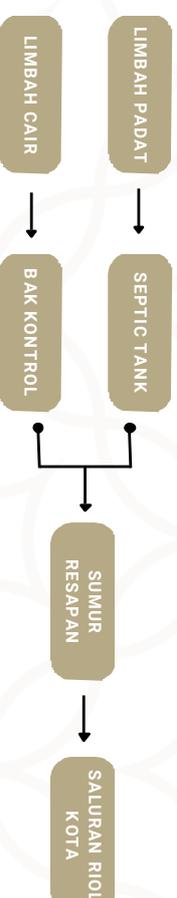


Kelistrikan



Energi listrik utama berasal dari PLN melalui trafo untuk dialirkan ke ATS dan didistribusikan ke setiap panel induk. Sebagai cadangan saat mati listrik, tersedia pula generator.

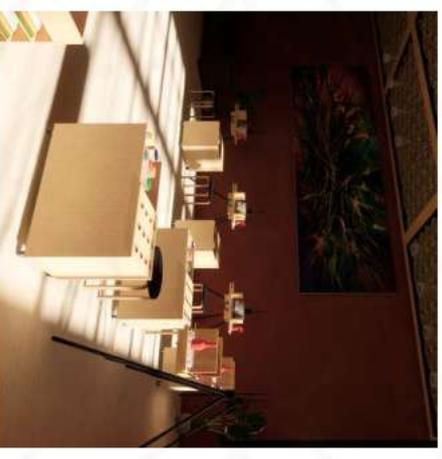
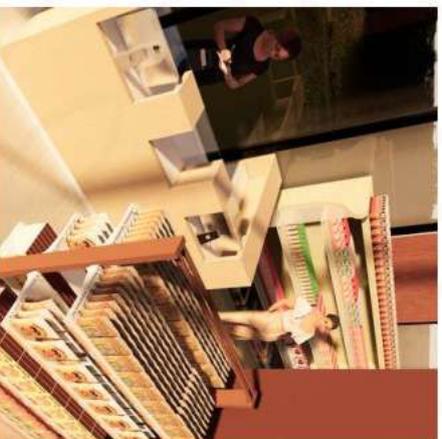
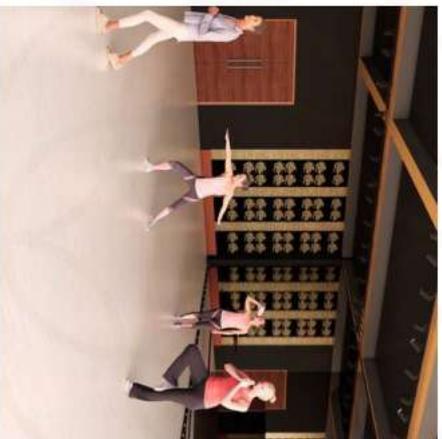
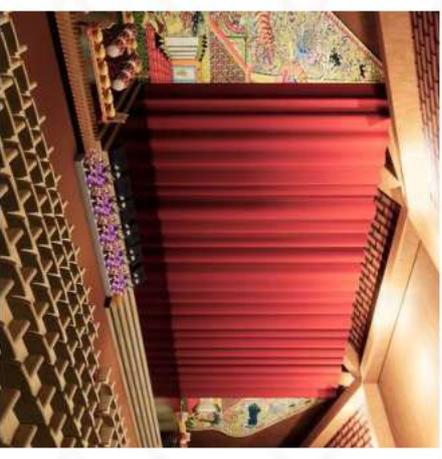
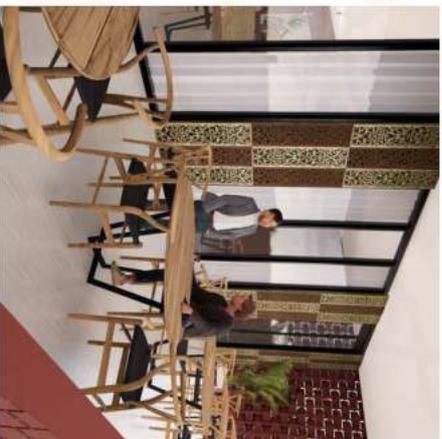
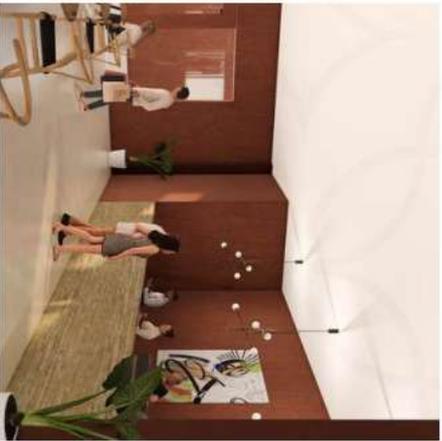
Air Kotor



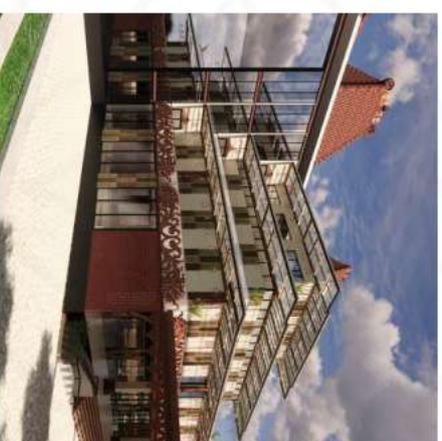
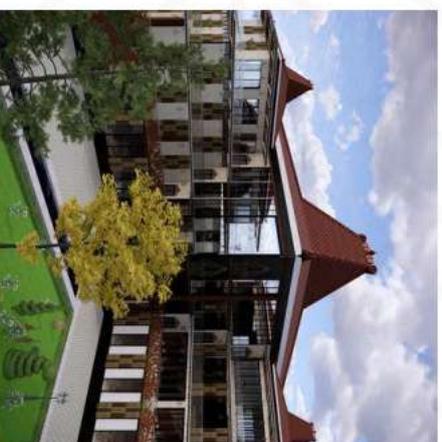
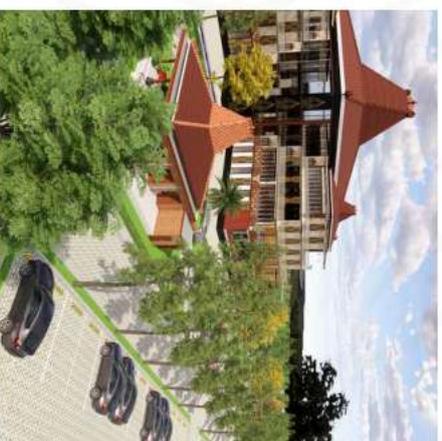
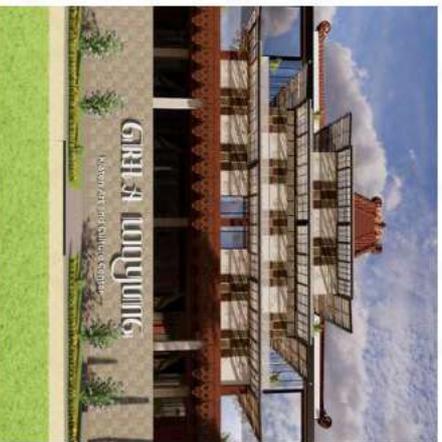
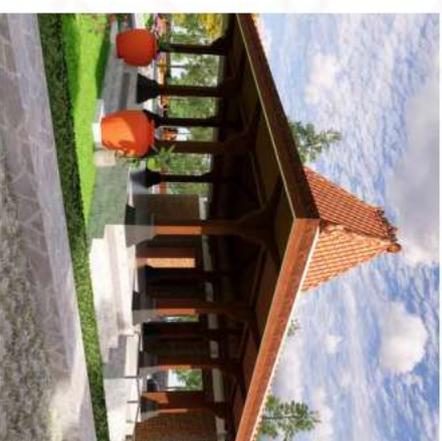
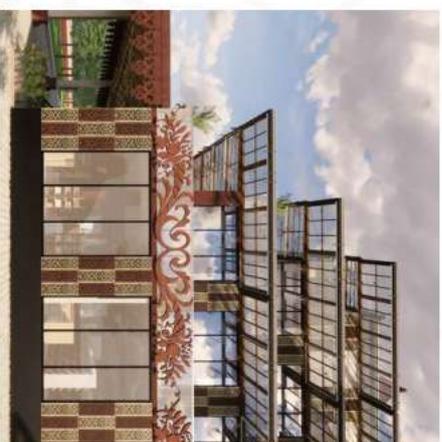
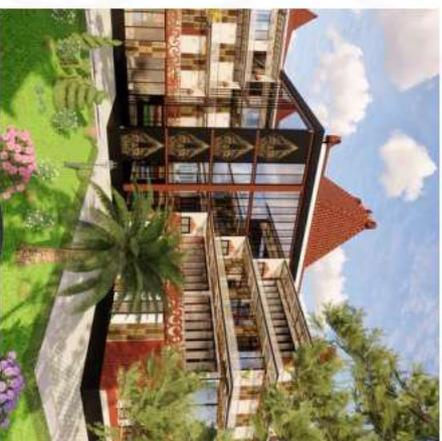
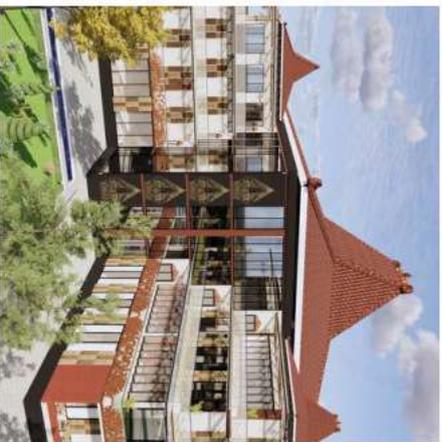


SITEPLAN

PERSPEKTIF INTERIOR



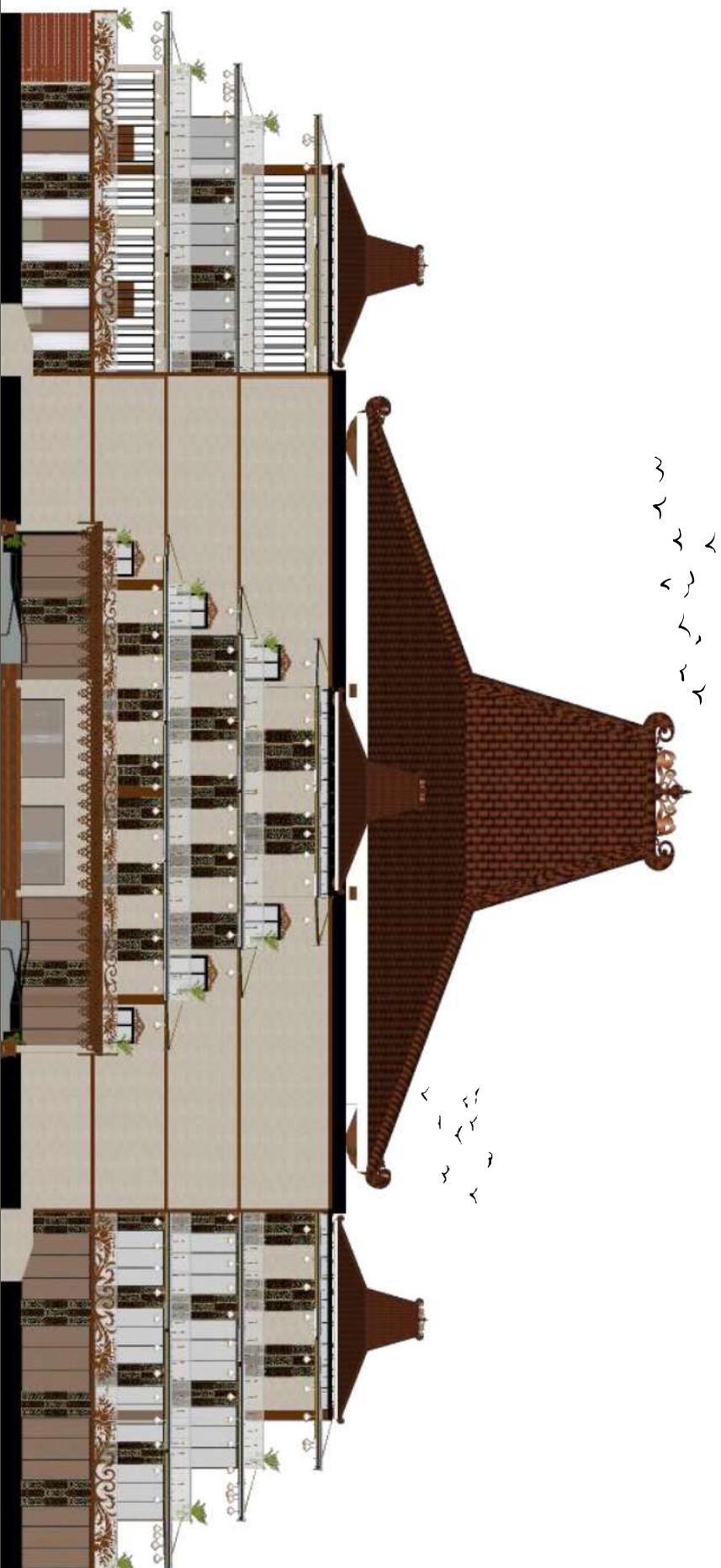
PERSPEKTIF ESKTERIOR



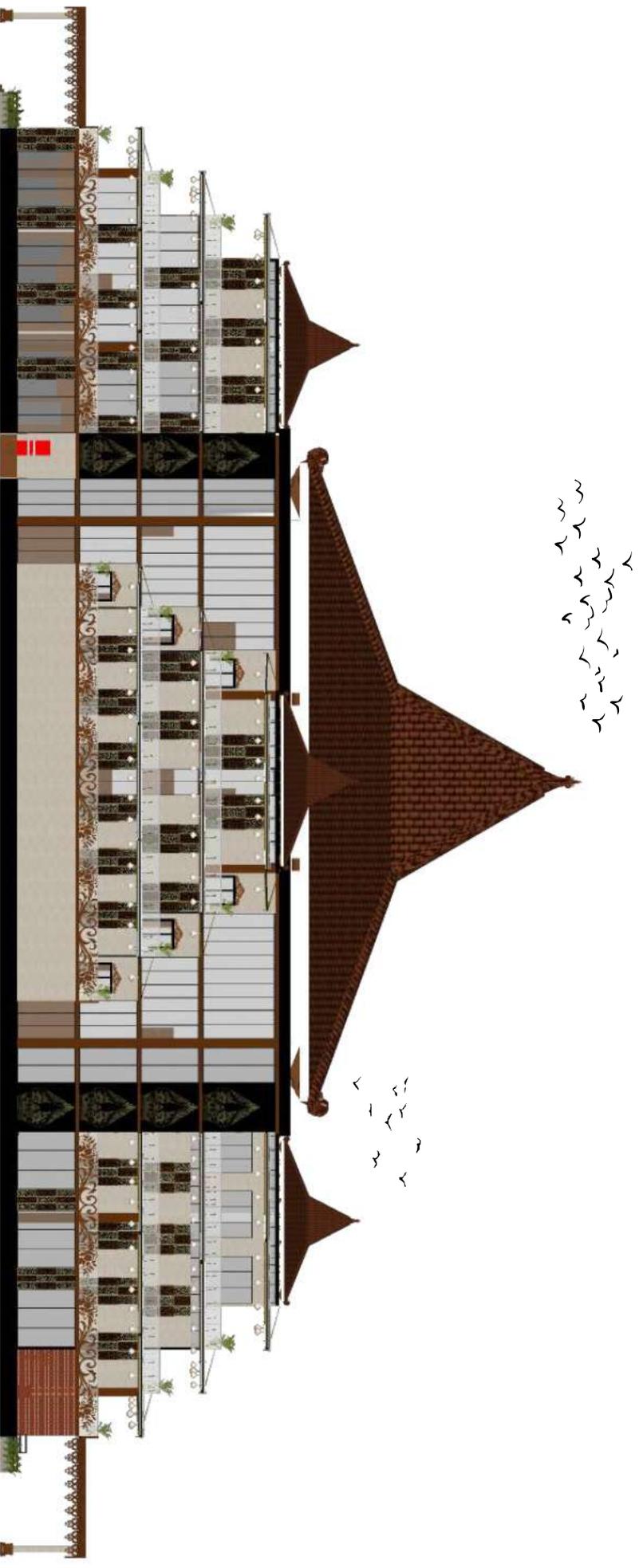
TAMPAK DEPAN BANGUNAN



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN



TAMPAK SAMPING KIRI BANGUNAN



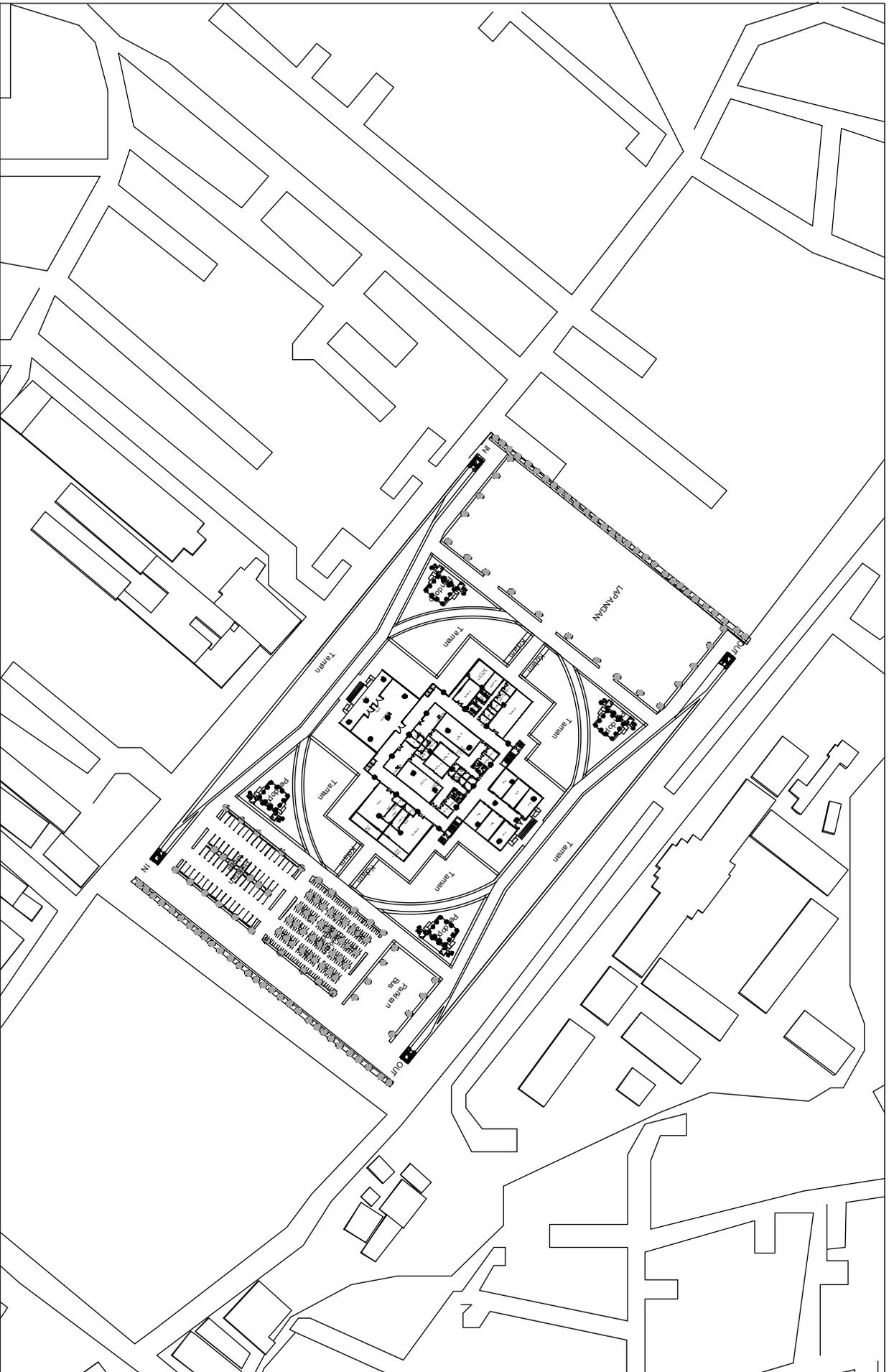
TAMPAK SAMPIING KANAN BANGUNAN





PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 TAHUN 2024

**PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
 DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN
 ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR**



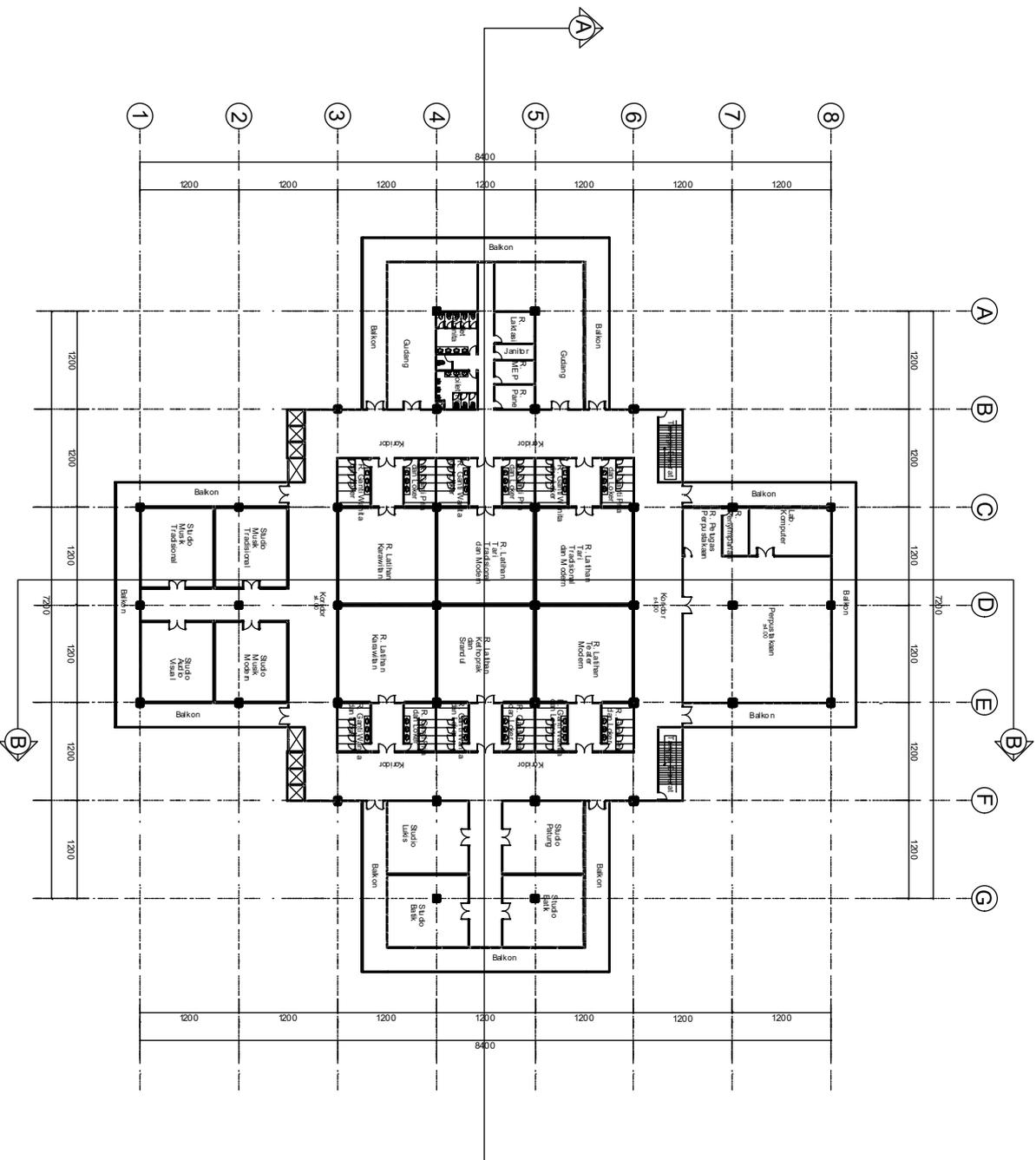
IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	BLOKPLAN		
NI M 1904056053			
TTD			

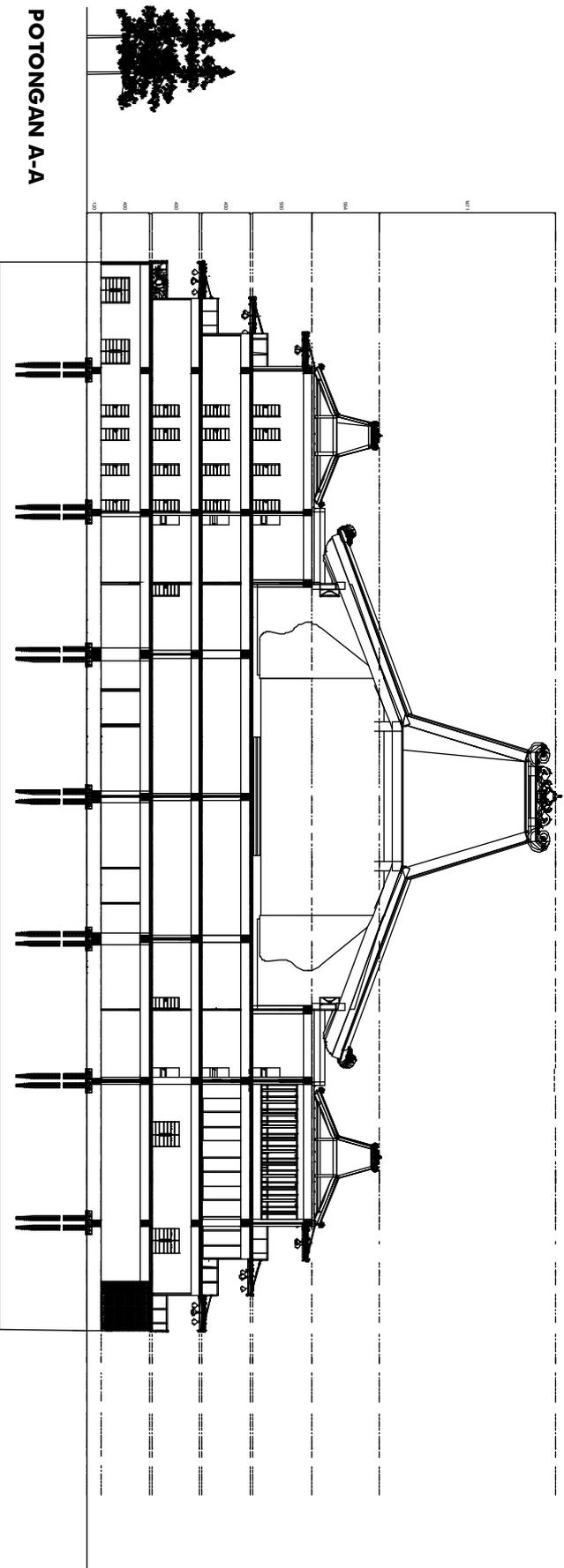


PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024

PERANCANGAN GEDUNG KESNIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	IKRINA RAHMATIA	DENAH LT 2		
NIM	1904056053	SKALA 1:500		
TTD				





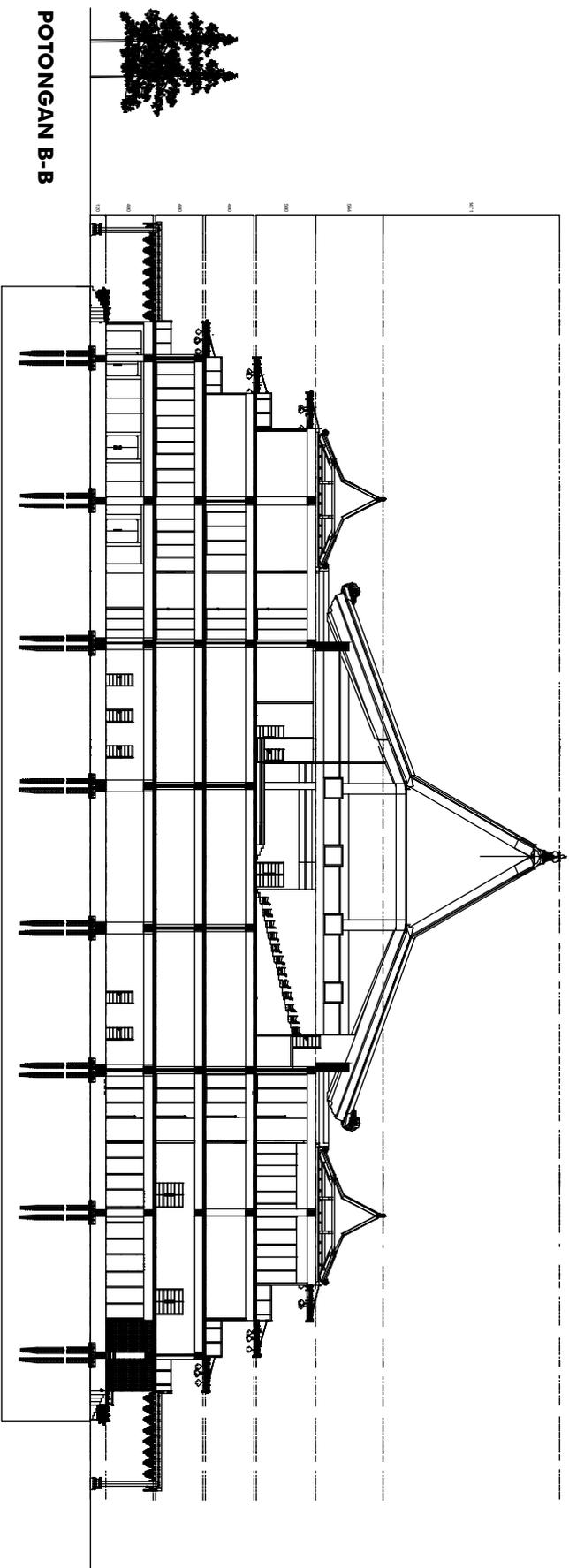
POTONGAN A-A



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 TAHUN 2024

PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
 DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN
 ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

IDENTITAS MAHA SISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	POTONGAN A-A		
NIM 1904056053	SKALA 1:350		
TTD			



POTONGAN B-B



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 TAHUN 2024

PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
 DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN
 ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

IDENTITAS MAHA SISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	POTONGAN B-B		
NI M 1904056053	SKALA 1:350		
TTD			

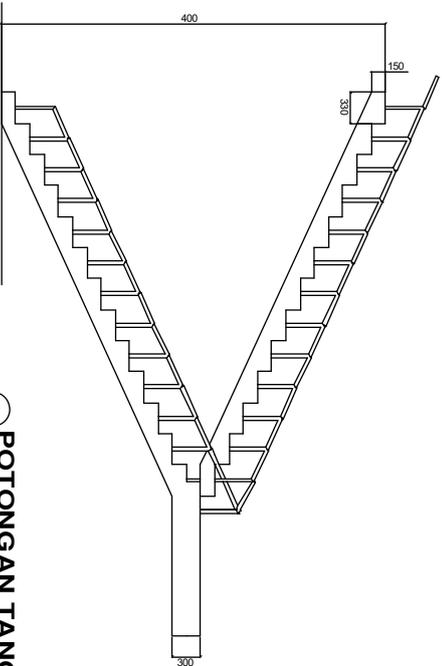


PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024

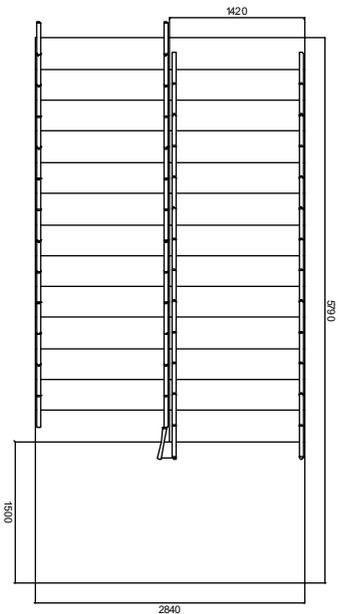
PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

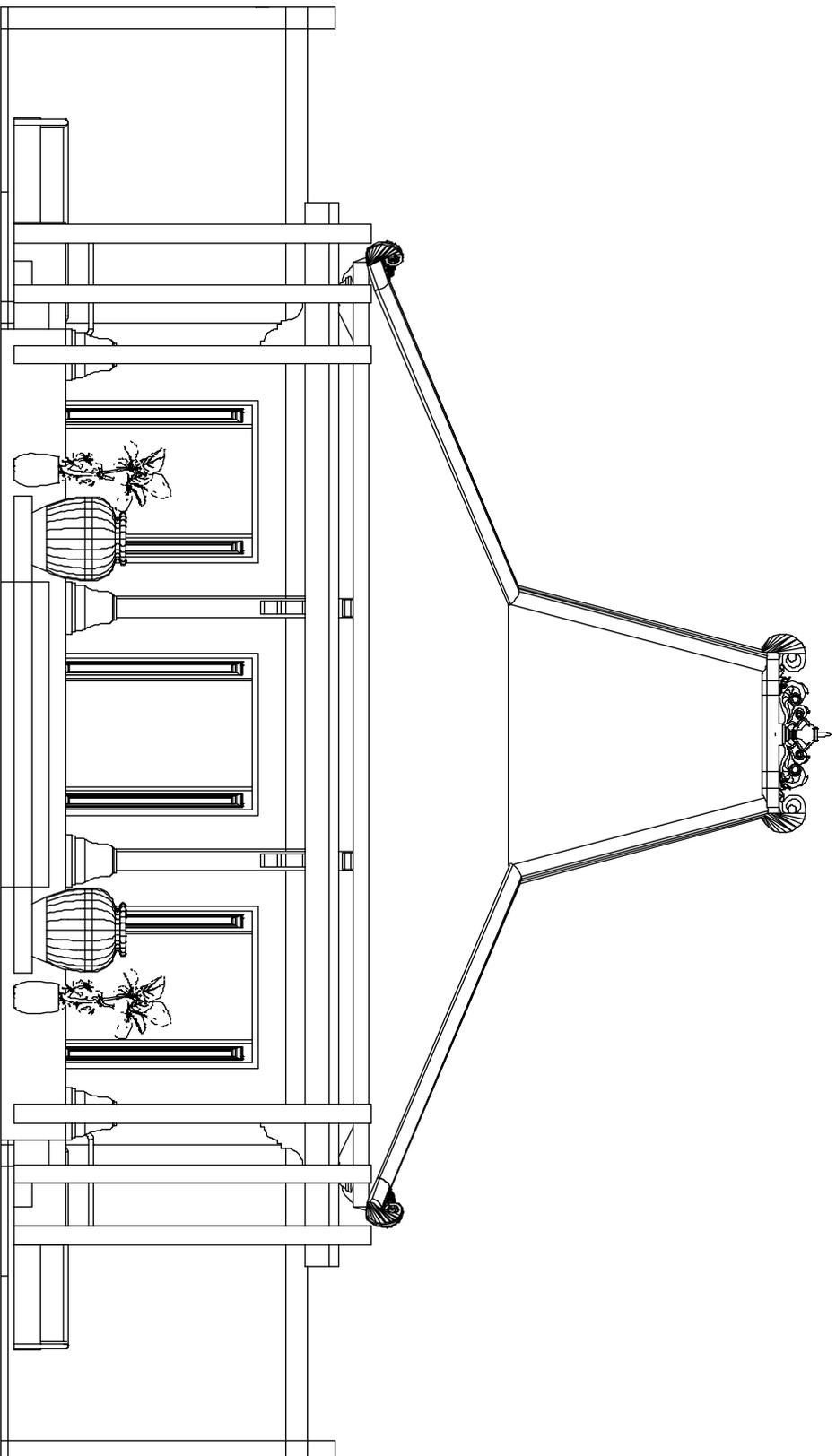
IDENTITAS MAHA SISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	TANGGA DARURAT		
NIM 1904056053			
TTD			

POTONGAN TANGGA DARURAT
SKALA 1 : 200



DETAIL TANGGA DARURAT
SKALA 1 : 200





PROGRAM S 1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024

**PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN**

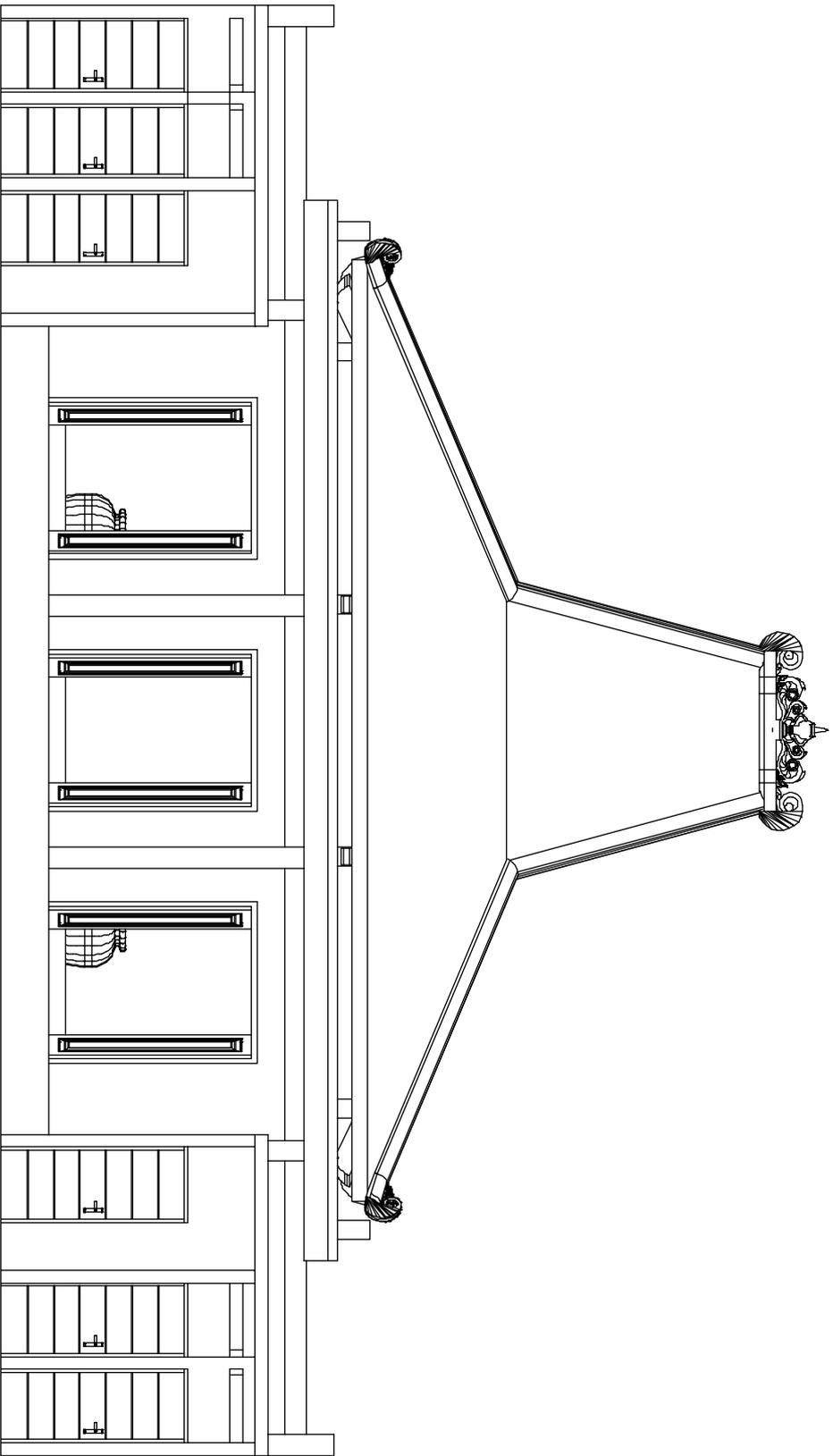
IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	T. DEPAN PENDOPO		
N I M			
TTD			



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024

**PERANCANGAN GEDUNG KESNIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN**

IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	TAMPAK BELAKANG		
NIM 1904056053			
TTD			

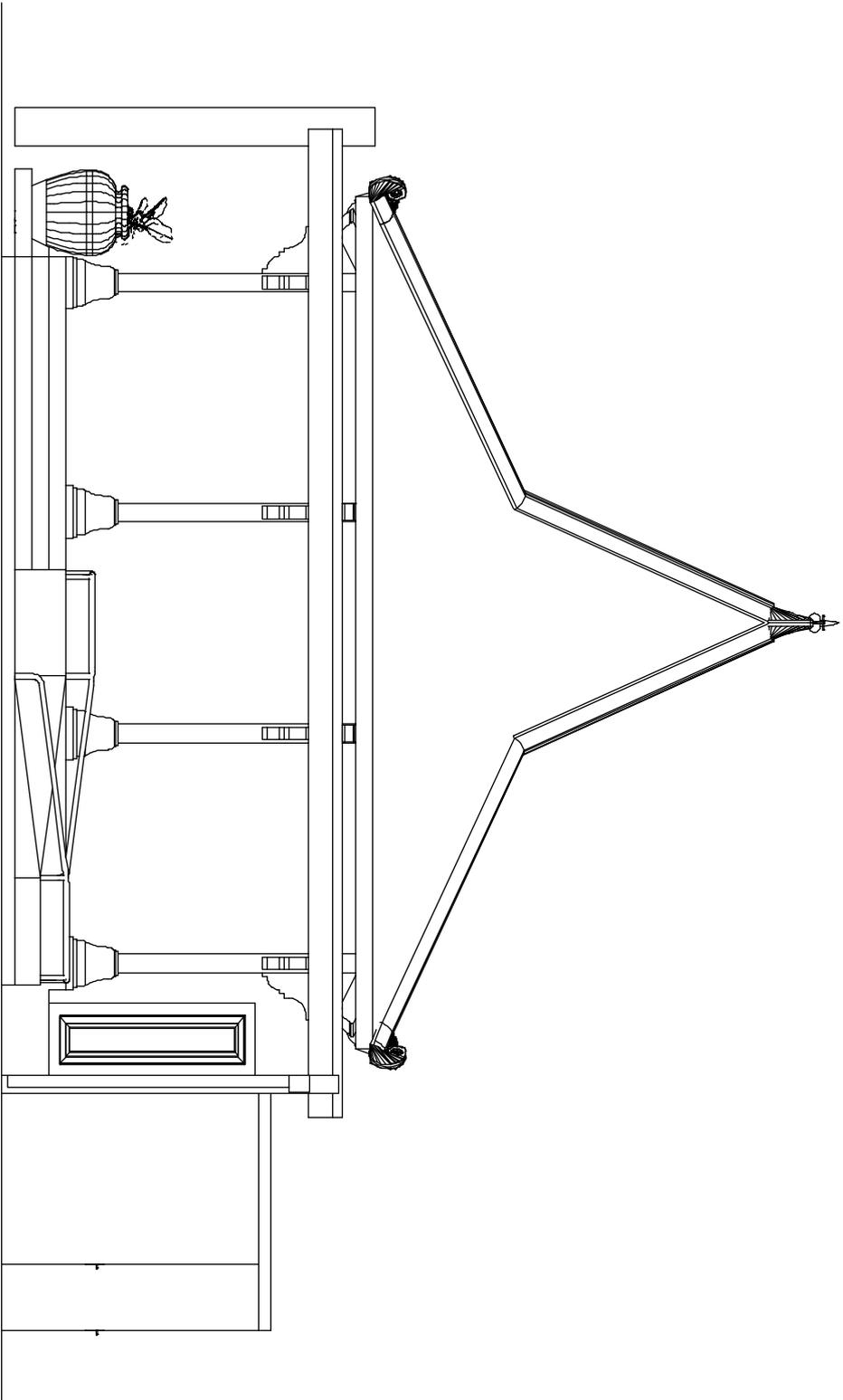




PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024

PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN

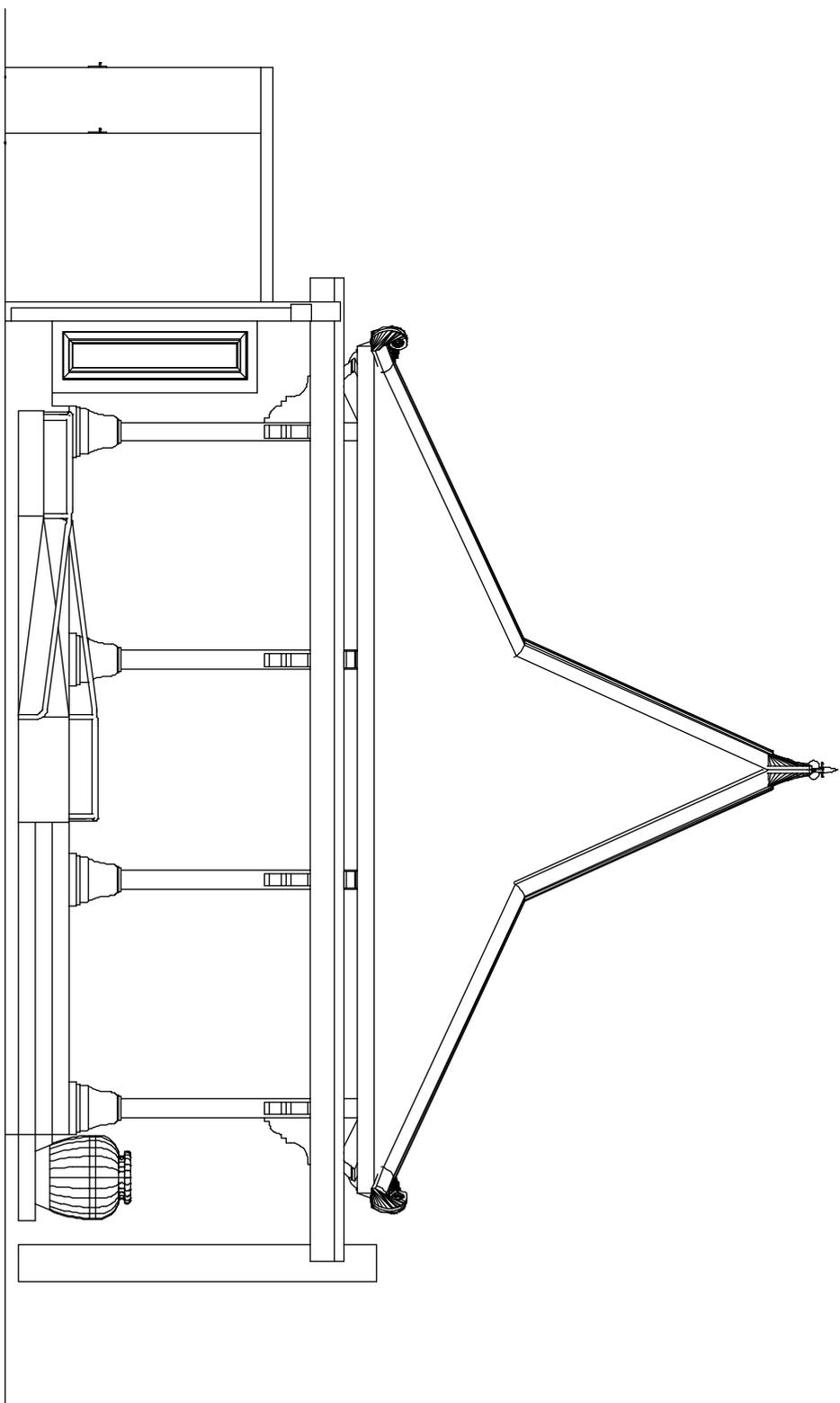
IDENTITAS MAHA SISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	T. KANAN PENDOPO		
N I M 1904056053			
TTD			



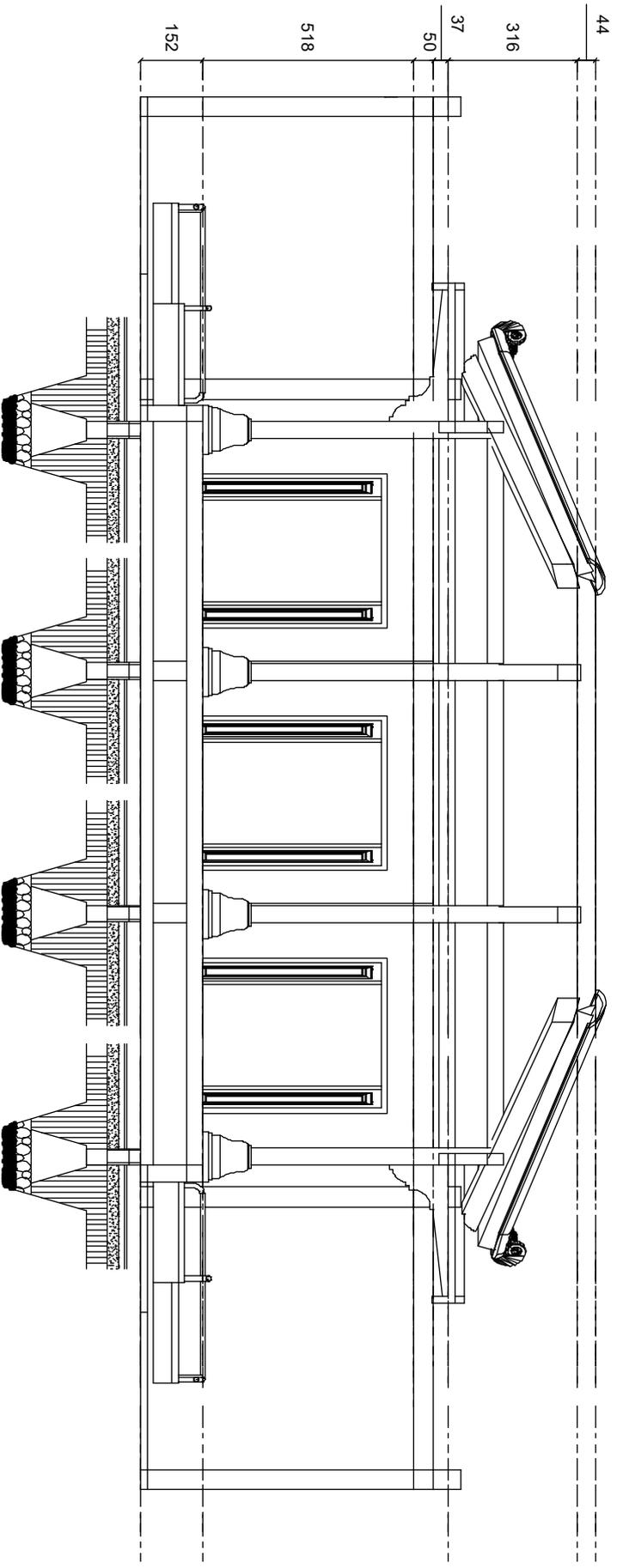


PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024

PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN



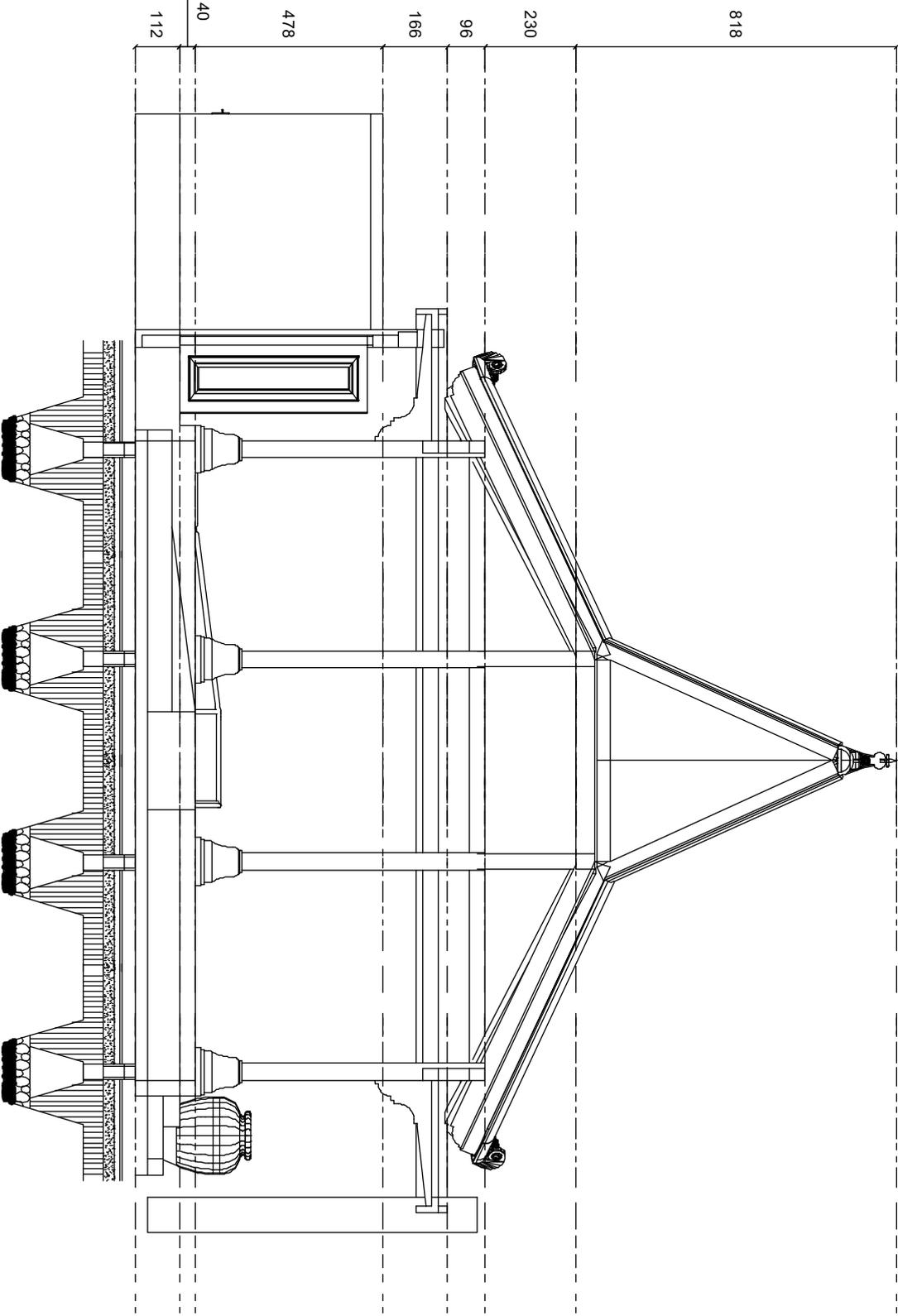
IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	T. KIRI PENDEKATAN		
N I M			
TTD			



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 TAHUN 2024

**PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
 DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN**

IDENTITAS MAHA SISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA IKRINA RAHMATIA	POT A-A PENDOPO		
NIM 1904056053	SKALA 1:100		
TTD			



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
 TAHUN 2024

PERANCANGAN GEDUNG KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN KLATEN DENGAN PENDEKATAN

IDENTITAS MAHA SISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	POT B-B PENDOPD		
N I M	SKALA 1:1 00		
TTD			

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



- Nama : **IKFINA RAHMAH AULA**
- Tempat, dan tanggal lahir : Klaten, 12 Maret 2001
- Prodi/Fakultas : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang
- Alamat : Taman Beringin Mulia No 35, RT 7 RW 8, Tambakaji, Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah
- email : ikfina.ra@gmail.com
- Pendidikan :
1. SD Negeri Tambakaji 03 Semarang (lulus 2013)
 2. MTs Sunan Pandanaran Yogyakarta (lulus tahun 2016)
 3. MA NU Banat Kudus (lulus tahun 2019)
- Pengalaman Organisasi :
1. PPSDM Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
 2. HMJ Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
 3. DEMA Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
 4. PMII Rayon Ushuluddin