

**PERANCANGAN *PERFORMING ART CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KOTA BEKASI**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun oleh :

DANDI DWI PRAKOSO

NIM : H03219002

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dandi Dwi Prakoso

NIM : H03219002

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: "Perancangan *Performing Art Center* dengan Pendekatan Placemaking di Kota Bekasi". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah di tetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Dandi Dwi Prakoso
NIM H03219002

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : DANDI DWI PRAKOSO

NIM : H03219002

JUDUL : PERANCANGAN *PERFORMING ART CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KOTA BEKASI

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing 1



(Dr. Rita Ernawati, S.T., M.T)

NIP. 198008032014032001

Dosen Pembimbing 2



(Efa Suriani, M.Eng, CCMs)

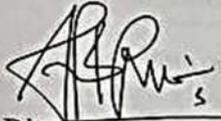
NIP. 197902242014032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Dandi Dwi Prakoso ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 12 Juli 2023

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I



(Dr. Rita Ernawati, S.T., M.T.)
NIP. 198008032014032001

Penguji II



(Efa Suriani, M.Eng, CCMs.)
NIP. 197902242014032003

Penguji III



(Septia Heryanti, M.T.)
NIP. 199009142022032002

Penguji IV



(Yusranti, M.T.)
NIP. 198210222014032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Sunan Ampel Surabaya



(Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd.)

NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dandi Dwi Prakoso
NIM : H03219002
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur
E-mail address : dandisocute@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perancangan Performing Art Center dengan Pendekatan Placemaking di Kota Bekasi

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Juli 2023

Penulis

(Dandi Dwi Prakoso)

ABSTRAK
PERANCANGAN *PERFORMING ART CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KOTA BEKASI

Seni pertunjukan merupakan kesenian yang melibatkan berbagai objek seperti penggarap, pemain ataupun kru, serta seni yang ditampilkan secara langsung dan berbagai unsur-unsurnya dengan syarat-syaratnya seperti waktu, ruang serta hubungan penampil dan penonton. Seni pertunjukan adalah kegiatan di luar kegiatan kerja sehari-hari. Seni dan kerja dipisahkan. Seni adalah kegiatan di waktu senggang yang berarti kegiatan diluar jam-jam kerja mencari nafkah. Karya seni yang terkait dengan konsep estetika mulai mengalami perubahan pada awal abad ke-20. Seniman dan masyarakat menginginkan perubahan dan kebaruan pada karya seni disaat seni yang lain tidak bisa lagi menampung ide dari para seniman untuk berekspresi. Para seniman tidak puas dengan nilai-nilai konvensional pada karya seni yang terkesan eksklusif dan kaku, sehingga seniman mencoba keluar dari paham tersebut.

Performing Arts Center atau ruang seni pertunjukan. Seni Pertunjukan Dalam bahasa Indonesia memiliki beberapa tipe auditorium, yaitu teater drama, bioskop, ruang konser, sanggar/teater tari, rumah opera, dan teater music. Pusat Seni Pertunjukan adalah sebuah yang berisi kombinasi dari auditorium panggung teater, ruang konser, dan ruang eksibisi seni. Fungsi dari pendekatan *placemaking* sendiri yaitu pendekatan perencanaan dan pengelolaan ruang publik melalui masyarakat. *Placemaking* dapat menciptakan destinasi wisata yang menonjolkan karakter dan elemen untuk memberikan makna baru dari suatu tempat. *Placemaking* digunakan dalam perancangan ruang publik. Pengaplikasian berfokus pada ruang publik, pendekatan ini diharapkan mampu menjadi ruang-ruang yang berguna sebagai sarana pemenuhan kebutuhan ruang sosial dan public.

Kata Kunci : *Performing Art Center, Placemaking, Bekasi*

ABSTRACT

DESIGN OF A PERFORMING ART CENTER WITH A PLACEMAKING APPROACH IN BEKASI CITY

Performing arts are arts that involve various objects such as performers, performers or crew, as well as art that is displayed directly and its various elements with conditions such as time, space and the relationship between the performer and the audience. Performing arts are activities outside of daily work activities. Art and work are separated. Art is an activity in spare time which means activities outside working hours to earn a living. Artwork related to aesthetic concepts began to change at the beginning of the 20th century. Artists and society want change and novelty in works of art when other arts can no longer accommodate ideas from artists for expression. Artists are dissatisfied with conventional values in works of art that seem exclusive and rigid, so artists try to get out of this understanding.

Performing Arts Center or performing arts space. Performing Arts In the Indonesian language there are several types of auditoriums, namely drama theaters, cinemas, concert halls, dance studios/theaters, opera houses, and music theaters. The Performing Arts Center is a combination of a theatrical stage auditorium, concert hall, and art exhibition space. The function of the placemaking approach itself is an approach to planning and managing public space through the community. Placemaking can create tourist destinations that highlight characters and elements to give a new meaning to a place. Placemaking is used in designing public spaces. The application focuses on public space, this approach is expected to be spaces that are useful as a means of meeting the needs of social and public spaces.

Keywords: *Performing Art Center, Placemaking, Bekasi*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah & Tujuan.....	3
1.3 Batasan Perancangan <i>Performing Art Center</i>	3
BAB II.....	4
TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	4
2.1 Tinjauan Objek <i>Performing Art Center</i>	4
2.1.1 Tipologi <i>Performing Art Center</i>	5
2.1.2 Macam-Macam Seni Pertunjukan (Performing).....	5
2.1.3 Kesenian yang ada di Bekasi	6
2.1.4 Analisis Aktivitas pada <i>Performing Art Center</i>	12

2.1.5 Fungsi dan Aktivitas pada <i>Performing Art Center</i>	13
2.1.6 Analisis Kebutuhan Ruang.....	14
2.2 Penentuan Lokasi Perancangan.....	16
2.2.1 Peraturan Lokasi <i>Performing Art Center</i>	16
2.3 Gambaran Umum Lokasi Terpilih Perancangan	18
2.4 Potensi dan Tantangan.....	19
BAB III	21
PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN	21
3.1 Pendekatan Perancangan	21
3.1.1 Pendekatan <i>Placemaking</i>	21
3.1.2 Integrasi Nilai Keislaman Perancangan	23
3.2 Konsep Perancangan	23
BAB IV	26
HASIL PERANCANGAN.....	26
4.1 Rancangan Arsitektur	26
4.1.1 Tapak.....	26
4.1.2 Bentuk Arsitektur	27
4.1.3 Ruang Dalam Bangunan	29
4.1.4 Analisis Struktur	32
4.2 Implementasi Desain	33
4.2.1 <i>Sense of Place</i>	33
4.2.2 <i>Quality Place</i>	35
4.2.3 <i>Physical Form</i>	36
4.3 Rancangan Utilitas	36
4.3.1 Rancangan Utilitas Air.....	37
4.3.2 Rancangan Utilitas Kelistrikan	38

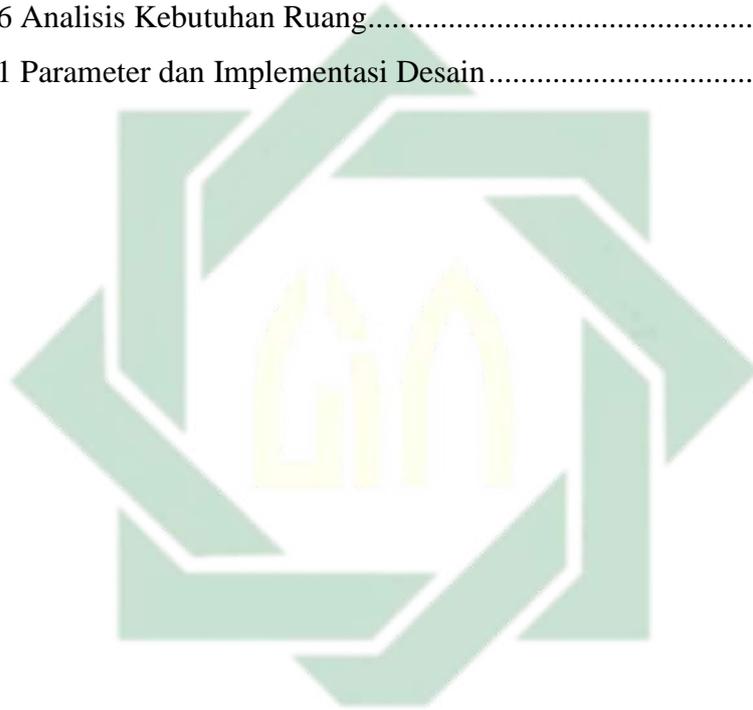
4.3.3. Rancangan Utilitas Kebakaran.....	39
BAB V.....	41
KESIMPULAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kalender Event di Bekasi Tahun 2022	7
Tabel 2. 2 Kesenian-Kesenian yang ada di Kota Bekasi	7
Tabel 2. 3 Komunitas Seni Bekasi	10
Tabel 2. 4 Anlisis Aktivitas dan Fungsi	12
Tabel 2. 5 Tabel Kapasitas Pengguna	14
Tabel 2. 6 Analisis Kebutuhan Ruang.....	14
Tabel 3. 1 Parameter dan Implementasi Desain.....	25



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Oreintasi Site Terpilih	18
Gambar 2.2 Batasan Objek di Sekitar Site.....	19
Gambar 3.1 Konsep Dasar dan Implementasi.....	25
Gambar 4.1 Zonasi Bangunan.....	26
Gambar 4.2 Sirkulasi Tapak.....	27
Gambar 4.3 Prespektif Kawasan	28
Gambar 4.4 Tampak Atas Kawasan.....	28
Gambar 4.5 Fasad Bangunan Performing Art Center	29
Gambar 4.6 Implementasi Visual Interior Ruang Pertunjukan Indoor	30
Gambar 4.7 Visual Interior Ruang Pameran Seni.....	30
Gambar 4.8 Visual Interior Ruang Kelas Musik.....	31
Gambar 4.9 Visual Interior Ruang Serbaguna	31
Gambar 4.10 Detail Struktur	32
Gambar 4.11 Potongan Bangunan	33
Gambar 4. 12 Fasad Bangunan dan Area Public Space.....	34
Gambar 4.13 Interaksi Manusia dengan Manusia.....	34
Gambar 4.14 Interaksi Manusia dengan Bangunan	34
Gambar 4.15 Implemetasi Quality Place pada Perforoming Indoor.....	35
Gambar 4.16 Implemetasi Quality Place pada Ruang Kelas Musik dan Communal Space	35
Gambar 4.17 Ciri Khas Fasad Bangunan.....	36
Gambar 4. 18 Area Indoor dan Outdoor Public	36
Gambar 4.19 Utilitas Air Bersih Kawasan.....	37
Gambar 4.20 Utilitas Air Kotor Kawasan.....	38
Gambar 4.21 Utilitas Kelistrikan Kawasan.....	39
Gambar 4.22 Utilitas Kebakaran Kawasan	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Performing Art mengacu pada bentuk-bentuk seni kontemporer (seni non-tradisional) yang disajikan secara langsung (*live*) dengan partisipasi langsung dari publik/penonton. Dalam konteks ini, publik tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga berperan aktif dalam interaksi tersebut. *Performing Art* diwujudkan melalui tindakan atau aksi, berbeda dengan bentuk seni pertunjukan sebelumnya yang lebih menekankan pada peran atau akting (Rubidge, 2009). *Performing Art* sering juga disebut sebagai seni kehadiran singkat, di mana seorang seniman (*performer*) melakukan aksi atau tindakan secara spontan.

Kota Bekasi memiliki potensi yang melimpah dalam hal seniman-seniman berkualitas. Hal ini terbukti dengan adanya sekitar 130 sanggar latihan musik yang tersebar di 12 kecamatan. Namun, aktivitas kesenian di Kota Bekasi telah terhenti dalam waktu yang cukup lama. Penyebabnya adalah pembongkaran gedung kesenian lama pada tahun 2014, yang menyebabkan semua agenda kegiatan seni, termasuk tari dan teater praktis, berhenti dilaksanakan.

Bekasi adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Nama "Bekasi" berasal dari kata "bagasasi," yang merujuk pada sungai yang mengalir di sekitar kota ini yang disebut "candrabaga," sebagaimana tercatat dalam Prasasti Tugu pada zaman Kerajaan Tarumanegara. Kota Bekasi merupakan salah satu kota besar yang berada di pinggiran Provinsi Jawa Barat dan berfungsi sebagai salah satu penopang Kota Jakarta, bersama dengan kota-kota lain di sekitarnya seperti Depok, Tangerang, dan Bogor. Kota Bekasi terus mengalami perkembangan di sektor ekonomi, investasi, industri, hiburan, pendidikan, dan pariwisata. Kota Bekasi juga merupakan bagian dari wilayah metropolitan Jabodetabek dan berfungsi sebagai kota satelit dengan jumlah penduduk sekitar 2,56 juta jiwa (BPS, 2022).

Akulturas budaya Kota Bekasi sangat beragam. Sebagai dampak dari kota urban, kenyataan tersebut tak terhindarkan dari Kota Bekasi, identitas dan budaya

lokal harus tetap terpelihara agar jati diri khas Bekasi tidak hilang di masa depan hal ini diungkapkan oleh DPRD Kota Bekasi Nicodemus Ganjang. Menurut salah Yayat Supriatna, pemerhati perkotaan Universitas Trisakti, akar budaya masyarakat Kota Bekasi kini telah hilang.

Hilangnya akar budaya di Kota Bekasi disebabkan oleh dominasi imigrasi serta kurangnya peran pemerintah dalam memperkuat karakter budaya lokal. Salah satu cara yang disarankan untuk menanamkan karakter budaya di masyarakat Kota Bekasi adalah melalui penciptaan citra budaya Bekasi (sumber: radarbekasi.com, 2021). Hilangnya akar-akar budaya tersebut merupakan permasalahan utama dari persoalan pelestarian budaya yang ada.

Untuk mengembalikan akar budaya yang hilang dan memunculkan identitas Kota Bekasi, Menurut Nicodemus Godjang DPRD Kota Bekasi mengusulkan ada Raperda tentang Pelestarian dan mengembangkan seni budaya Bekasi. Seni Budaya lokal harus mendapat tempat khusus untuk mewadahi seniman dan harus memiliki fasilitas gedung. Pemerintah Kota Bekasi juga mengupayakan pelestarian kesenian dan budaya Bekasi dengan Dinas Pariwisata Kota Bekasi membuat kalender acara tahunan. Disparbud berharap masyarakat mengetahui tentang acara dan festival yang akan datang di Kota Bekasi. Diharapkan masyarakat dapat mengeksplorasi seni budaya Kota Bekasi (bekasikota.com, 2022).

Dengan itu dibutuhkan seperti *performing art center* di Bekasi yang di dalamnya bukan hanya bisa menjadi wadah dalam kegiatan para seniman dan menghasilkan karya-karyanya. Melainkan juga diharapkan bisa terjadi kolaborasi untuk menciptakan karya seni baru yang dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni dan dapat menjadi media penyalur bakat dan minat generasi muda, serta mewadahi aktivitas kesenian dan menjadi sebagai salah satu alternatif tempat hiburan yang mendidik Itu karena beberapa aspek pendekatan *placemaking*. Fungsi dari pendekatan *placemaking* sendiri yaitu. Menurut Razali et al. (2017), pendekatan perencanaan dan pengelolaan ruang publik melalui masyarakat dapat dilakukan melalui konsep *placemaking*. *Placemaking* memungkinkan penciptaan destinasi wisata yang menonjolkan karakter dan elemen khas suatu tempat, dengan tujuan memberikan makna baru kepada tempat tersebut.

Menurut Rubianto (2018), desain *placemaking* menekankan pentingnya hubungan sosial antara bangunan dan ruang publik. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat identitas, fungsi, dan karakter khusus dari bangunan tersebut. Melalui upaya ini, manfaatnya dapat dirasakan oleh berbagai pihak tanpa mengorbankan nilai budaya dan sejarah (Atika & Pudjiono, 2012). *Placemaking* biasanya digunakan dalam perancangan ruang publik. Pengaplikasian pendekatan ini berfokus pada ruang publik, pendekatan ini diharapkan mampu menjadi ruang-ruang yang berguna sebagai sarana pemenuhan kebutuhan ruang sosial dan publik. Menurut M.A. Wyckoff (2014), *creative placemaking* memiliki kemampuan yang efektif untuk mengintegrasikan desain dengan kegiatan seni dan budaya yang kreatif. Konsep ini dianggap sebagai langkah strategis dalam membentuk karakter fisik maupun sosial dari ruang sekitar kegiatan seni dan budaya.

1.2 Rumusan Masalah & Tujuan

Dengan mengacu pada latar belakang tersebut, permasalahan dalam laporan tugas akhir ini berkaitan dengan konsep desain sebuah pusat seni pertunjukan (*performing art center*) dengan pendekatan *placemaking*. Sementara itu, tujuan dari pembuatan laporan tugas akhir ini adalah untuk perancangan *performing art center* dengan pendekatan *placemaking*.

1.3 Batasan Perancangan *Performing Art Center*

Performing art center yang dibangun di bawah kepemilikan dan manajemen pemerintah ini akan berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda, Duren Jaya, Bekasi, Jawa Barat. Dengan luas lahan sekitar 6.800 m², diharapkan *performing art center* ini dapat dibangun dan ditingkatkan secara maksimal dalam fungsinya. Tujuan dari pembangunan *performing art center* ini adalah untuk memberikan pelayanan yang luas kepada seniman, anak-anak muda, dan semua kalangan usia di Bekasi dan sekitarnya.

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Objek *Performing Art Center*

Performing art atau yang bisa disebut seni pertunjukan merupakan cabang ilmu yang ditampilkan dan dinikmati secara langsung (Soedarsono, 2003). Seni pertunjukan mengacu pada seni yang mencakup berbagai subjek seperti pemain, pemain, dan staf, serta seni dan berbagai elemennya yang secara langsung diekspresikan dalam kondisi seperti waktu, ruang, dan hubungan antara pemain dan penonton. Seni pertunjukan adalah kegiatan di luar pekerjaan sehari-hari. Seni dan karya itu terpisah. Seni adalah kegiatan rekreasi, kegiatan di luar jam kerja untuk mencari nafkah.

Seni merupakan kegiatan santai untuk mengendorkan ketegangan akibat kerja keras mencari nafkah. Menurut Sumardjo (2001), seni merupakan kegiatan santai yang dapat mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh bekerja keras mencari nafkah. Pendapat lain mengatakan bahwa seni pertunjukan selalu menjadi representasi terbaru dari budaya lokal tertentu. Seni pertunjukan merupakan ekspresi budaya yang dapat mengkomunikasikan nilai-nilai budaya dan mewujudkan estetika seni yang berkembang seiring waktu. Proses akulturasi juga memiliki peran penting dalam menciptakan perubahan dan transformasi dalam berbagai bentuk respons budaya, termasuk seni pertunjukan (Sedyawati, 2002).

Menurut Narita (2014), Pusat seni pertunjukan adalah tempat di mana pertunjukan artistik berlangsung. Dapat digunakan sebagai tempat untuk berbagai pertunjukan seni seperti tari, musik, dan teater dapat dijadikan tempat pertunjukan di berbagai seni pertunjukan, tidak hanya satu seni pertunjukan saja. *Performance art* adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok pada tempat dan waktu tertentu. Seni pertunjukan mencakup empat unsur: waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan antara seniman dan penonton.

Sedangkan *art* merupakan arti dari kata Seni yang memiliki makna dalam segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia, mengandung unsur keindahan, dan membangkitkan perasaan orang lain. Menurut Ki Hajar Dewantara (1967), seni

adalah hasil dari keindahan yang dapat membangkitkan perasaan keindahan pada orang yang mengalaminya. Oleh karena itu, tingkah laku manusia memiliki pengaruh dalam menumbuhkan perasaan yang indah, dan inilah yang menjadi dasar dari seni.

2.1.1 Tipologi *Performing Art Center*

Tipologi umum perancangan ini adalah *Performing Arts Center* atau ruang seni pertunjukan. Seni Pertunjukan Dalam bahasa Indonesia memiliki beberapa tipe auditorium, yaitu teater drama, bioskop, ruang konser, sanggar/teater tari, rumah opera, dan teater music. Diantara tipe-tipe tersebut, ada auditorium yang fungsinya bisa digabung dan ada yang memiliki kriteria khusus. Pusat Seni Pertunjukan adalah sebuah yang berisi kombinasi dari auditorium panggung teater, ruang konser, dan ruang eksibisi seni.

2.1.2 Macam-Macam Seni Pertunjukan (Performing)

Secara umum, *Performing Art Center* yang akan dirancang untuk memfasilitasi/mewadahi tiga seni pertunjukan yaitu musik, tari, drama/teater dan seni rupa. Sehingga dapat disimpulkan bagaimana bangunan dan ruang pertunjukan bagi kesenian pada bangunan didalamnya. Berikut macam-macam seni pertunjukan;

1. Seni Musik

Musik adalah suara yang diatur secara teratur sehingga mengandung ritme, vokal, dan harmoni, terutama suara yang dihasilkan oleh alat musik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah bunyi yang memiliki komposisi sehingga memiliki kesatuan dan kelanjutan. Seiring dengan perkembangan waktu, musik telah mengalami perubahan dalam hal gaya, suara, alat musik, teknik, dan cara pementasan. Musik saat ini telah menjadi bentuk pertunjukan dan hiburan yang menarik, bahkan menjadi industri yang menguntungkan.

2. Seni Tari

Seni tari adalah bidang seni yang menggunakan tubuh sebagai mediumnya. Seperti bahasa gerak, tari merupakan ekspresi manusia sebagai media komunikasi yang universal dan dapat dinikmati oleh siapa saja (Pamadhi, 2009). Seni tari melibatkan gerakan yang mengikuti irama dan ritme musik tertentu. Unsur-unsur

tari meliputi gerakan, pengiring musik, dan kostum. Berdasarkan pertunjukannya, tari dapat dibagi menjadi tiga kategori: tari tunggal, tari pasangan, dan tarian kelompok.

3. Seni Drama dan Teater

Istilah "drama" berasal dari budaya Barat dan memiliki akar yang dalam dalam budaya dan sastra Yunani kuno. Seperti yang dijelaskan oleh Krauss (1999) dalam bukunya "Verstehen und Gestalten", drama adalah bentuk seni visual yang berasal dari nyanyian dan tarian ritual Yunani kuno, dimana dialog, konflik, dan penyelesaiannya ditampilkan secara dramatis di atas panggung. Drama dikategorikan sebagai karya sastra karena bahasa digunakan sebagai media untuk menyampaikan gagasan atau pemikiran pengarangnya (Budianta, dkk, 2002: 112).

Pertunjukan teater melibatkan beberapa unsur, termasuk pameran, sutradara, properti, dan penataan panggung. Penataan panggung dalam pertunjukan drama atau teater melibatkan tata rias, tata busana, pencahayaan, dan tata suara. Seni drama memiliki berbagai jenis pertunjukan, seperti opera besar, drama sandiwara, dan drama musikal.

2.1.3 Kesenian yang ada di Bekasi

Bekasi merupakan wilayah dimana masyarakatnya telah mengalami asimilasi dan akulturasi budaya yang berasal dari berbagai daerah, seperti Bali, Melayu, Bugis, dan Jawa. Pengaruh keberagaman etnis ini dapat ditemui di seluruh wilayah Bekasi. Misalnya, mayoritas penduduk Sunda tinggal di daerah Lemahabang, Cibarusah, Setu, sebagian Pebayuran, dan sebagian Pondok Gede. Selain itu, banyak juga penduduk Jawa dan Banten yang menetap di Kecamatan Sukatani dan sebagian Cabang Bungin. Suku Melayu juga memiliki keberadaan yang signifikan di Kecamatan Bekasi. Informasi ini dikutip dari Kumparan.com.

Pemerintah Kota Bekasi bekerja sama dengan Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bekasi untuk melestarikan kesenian-kesenian khas daerah tersebut. Salah satu upayanya adalah dengan menciptakan kalender acara untuk tahun 2022. Tujuan dari kalender ini adalah agar masyarakat umum dapat mengetahui tentang berbagai acara dan festival yang akan diselenggarakan di Kota Bekasi. Melalui kalender ini, diharapkan masyarakat dapat menjelajahi dan mengenal lebih dalam tentang

budaya dan kesenian yang ada di Kota Bekasi. Berikut tabel agenda kegiatan event di Kota Bekasi:

Tabel 2. 1 Kalender Event di Bekasi Tahun 2022

Bulan	Kegiatan
Januari	Festival Bekasi Mini Masturi
	Prosesi Adat Iring iringan Ngarak Kebo
	B-Benz Day
Febuari	Bekasi Expo 2022
	Bekasi Green Fun Bike
	Wedding Expo
	Pameran Seni Rupa dan Gelar Seni Budaya
April	Festival Penganugerahan Abang Mpok Kota Bekasi
	Festival Kampung Bali
	Festival Pemilihan Putra Putri Kartini
	Festival Seni dan Budaya Kota Bekasi
Mei	Festival Seni dan Budaya Kota Bekasi
	Festival Situ Rawagede
	Festival Seni Rupa dan Gelar Seni Budaya
Juni	Festival Adu Bedug dan Dondang
Juli	Festival seni dan budaya Provinsi Jawa Barat
	Summer Fest
	Kirab Budaya – Seren Taun
Agustus	Festival Bekasi Kreatif
	Lebaran Betawi
	Festival Danau Cipeucang
	Festival Pintu Air
Oktober	Bekasi Culinary
	Festival Fashion Week
November	Pagelaran Seni Tari Gema Nusa Patriot
	Festival Seni Budaya dan Ekraf
	Babaritan / Sedekah Bumi
Desember	Festival Seni Budaya Ekraf (Hari Ibu)
	Gebyar Jatibening Berbudaya

Sumber: bekasikota.go.id

Menurut sumber dari bekasikota.go.id, Kota Bekasi memiliki kekayaan budaya yang sangat menarik dan tak kalah dengan kota atau kabupaten lain di Jawa Barat. Salah satu kekayaan budaya tersebut adalah ragam kesenian tradisional yang meliputi tari topeng, tanjidor, lenong, gambang kromong, wayang kulit, wayang golek, ujungan, musik gambus, dan permainan anak-anak. Kesenian-kesenian ini menjadi bagian penting dari warisan budaya Kota Bekasi dan menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk menjelajahi dan mengapresiasi kebudayaan lokal. Adapun kesenian khas yang berasal dari Bekasi sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kesenian-Kesenian yang ada di Kota Bekasi

No.	Nama Kesenian	Deskripsi
1.	<p>Tari Topeng Bekasi</p> 	<p>Tari Topeng Bekasi adalah bentuk teater rakyat yang telah berkembang selama lebih dari setengah abad di kalangan masyarakat Betawi. Biasanya, pertunjukan ini dilakukan sebagai hiburan dalam festival rakyat seperti Hajat dan maulidan. Tradisi ini juga terkait dengan aktivitas pertanian, dimana para petani mengadakan pesta topeng untuk merayakan panen padi. Tujuan dari pertunjukan ini adalah untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada Dewi Sri, yang dipercaya sebagai dewi kesuburan yang membantu kesuksesan pertanian. Pada masa lalu, pertunjukan Topeng Bekasi seringkali dilakukan di taman atau pekarangan dengan menggunakan obor sebagai sumber cahaya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, saat ini pertunjukan ini biasanya dilakukan di panggung teater dengan penerangan listrik. Meskipun demikian, seni tari Topeng Bekasi tetap mempertahankan esensi dan makna budayanya yang kaya.</p>
2.	<p>Tanjidor</p> 	<p>Kesenian Tanjidor adalah salah satu kesenian tradisional Betawi yang dapat ditemukan di wilayah pinggiran dengan kebudayaan Betawi, termasuk Kota Bekasi. Tanjidor merupakan bentuk kesenian rakyat Betawi yang menggunakan alat musik Barat, terutama terompet, tumbler, dan drum band. Nama "Tanjidor" diambil karena kesenian ini didominasi oleh suara pop yang berasal dari gendang atau gendang band yang memainkan peran yang sangat penting dalam pertunjukan kesenian ini. Beberapa masyarakat di Bekasi juga menyebut kesenian ini dengan sebutan "Gebret", merujuk pada suara terompet yang juga menjadi ciri khas dalam kesenian ini. Kesenian Tanjidor mulai berkembang di daerah Bekasi sekitar abad ke-19. Asal usul kesenian ini adalah warisan budaya dari bangsa Eropa yang menetap di Batavia (sekarang Jakarta). Seiring berjalannya waktu, Tanjidor menjadi bagian integral dari kebudayaan Betawi dan tersebar luas di daerah sekitarnya, termasuk Kota Bekasi. Kesenian Tanjidor menjadi lambang keanekaragaman budaya yang kaya dan memberikan nuansa unik dalam warisan budaya lokal.</p>
3.	<p>Lenong Bekasi</p> 	<p>Lenong merupakan bentuk teater peran yang muncul dari perkembangan teater berbahasa Gambang Langkah. Dalam hal visual, lenong juga menampilkan pengaruh dari budaya lain, terutama unsur budaya Tionghoa. Kesenian lenong dapat dibagi menjadi dua jenis. Pertama, ada lenong preman yang mengisahkan hal-hal sehari-hari dalam masyarakat, termasuk cerita tentang penindasan yang dilakukan oleh tuan tanah terhadap masyarakat Bekasi. Biasanya, seorang pahlawan muncul untuk melindungi orang-orang dalam cerita tersebut. Kedua, ada lenong denas yang sering disebut juga lenong jago. Nama "lenong denas" digunakan karena para pemainnya menggunakan seragam dalam pertunjukan. Lenong denas jarang dipentaskan jika dibandingkan dengan lenong preman.</p>
4.	<p>Gambang Kromong</p>	<p>Kesenian Gambang Kromong mengambil namanya dari dua alat musik perkusi utama yang digunakan dalam pertunjukan, yaitu Gambang dan Kromong. Gambang adalah alat musik yang terdiri dari 18 buluh, sebagian besar terbuat dari kayu seperti Suankin, Hulbah, atau jenis kayu lainnya, yang saat dipukul menghasilkan suara yang merdu. Sementara itu, Kuromon adalah alat musik perkusi dengan 10 keramong</p>

No.	Nama Kesenian	Deskripsi
		<p>(pencon) yang terbuat dari perunggu atau besi. Untuk memainkan Gambang Kromong, digunakan pula alat bernama anakku yang berfungsi sebagai penyangga untuk meletakkan gambang dan bilah kromong. Sankaku ini memiliki kaki yang tinggi sehingga pemain dapat memainkannya sambil berdiri atau duduk di kursi. Dalam pertunjukan Gambang Kromong, pemain tidak menggunakan alas kaki (nunchucks), sehingga mereka dapat duduk bersila di atas lantai.</p>
5.	<p>Wayang Golek</p> 	<p>Kesenian Wayang Golek Bekasi memiliki kesamaan umum dengan wayang kulit, tetapi memiliki ciri khas dalam hal jenis wayang dan gaya pertunjukannya. Boneka Wayang Golek Bekasi terbuat dari kayu dan memiliki bentuk seperti boneka, sedangkan boneka Wayang Kulit umumnya terbuat dari kulit binatang. Wayang Golek Bekasi memiliki kesamaan yang mencolok dengan wayang Sunda. Cerita yang dinyanyikan oleh dalang (pemain wayang) dalam pertunjukan ini mengambil cerita pewayangan dari tradisi Sunda. Beberapa drama yang sering ditampilkan dalam Wayang Golek Bekasi antara lain 'The Tale of Nagase', 'Patali Krama', dan 'Babad Alas Amer'.</p>
6.	<p>Wayang Kulit</p> 	<p>Kesenian Wayang Kulit merupakan salah satu kesenian tradisional yang sangat populer di daerah Bekasi. Dahulu, Wayang Kulit menjadi favorit di kalangan berbagai lapisan masyarakat, terutama di pedesaan. Di Bekasi, kesenian Wayang Kulit berasal dari daerah Cirebon dan telah dipengaruhi oleh unsur budaya Jawa Tengah. Seiring dengan penyebarannya ke Jawa Barat, Wayang Kulit Bekasi memiliki keistimewaan tersendiri dan mengalami adaptasi sesuai dengan konteks dan karakteristik daerah setempat.</p>
7.	<p>Kesenian Berebut Dandang</p> 	<p>Tradisi ini biasanya menampilkan kemahiran bersajak dengan silat yang digunakan dalam prosesi pernikahan Betawi Bekasi. Tradisi sita dandan biasanya dilakukan oleh masyarakat Pinggir Betawi yang tinggal di daerah Depok dan Bekasi. Untuk itu, unsur pantun perang Dan Dan juga menggunakan dialek Betawi Pinggir atau Betawi Ora. Dalam Pertempuran Dundan, dua juara yang mewakili kedua mempelai memperebutkan kualiti dan penanak nasi. Salah satu juara memiliki dan dan di punggungnya dan yang lainnya harus mengambil kualiti sambil melakukan gerakan pencak silat.</p>
8.	<p>Kesenian Ujangan</p> 	<p>Ujangan adalah seni bela diri yang menggunakan tongkat rotan dengan berbagai ukuran mulai dari 40 cm tinggi 125 cm. Di daerah Bekasi, rotan sepanjang 70 cm sering digunakan dalam praktik Ujangan. Selama pertunjukan, Ujangan diiringi dengan alat musik yang disebut 'samyong', sebuah alat musik serupa 'gambang' yang terbuat dari kayu. Namun, seiring berjalannya waktu, alat musik ini kemudian digantikan oleh gamera. Ujangan menggambarkan pertarungan antar jawara-jawara dari aliran pencak silat daerah lainnya. Penting untuk dicatat bahwa dalam pertunjukan Ujangan tidak ada permusuhan atau balas dendam yang terjadi di antara para peserta. Ada seorang wasit yang disebut 'Boboto' yang memimpin jalannya pertunjukan, memastikan keselamatan dan aturan diikuti dengan baik.</p>

Sumber: Analisis, 2022

Kota Bekasi pada umumnya juga memiliki komunitas kebudayaan yang sangat banyak dengan kota/kabupaten lain yang ada di Jawa Barat. Komunitas kebudayaan yang ada di Bekasi sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Komunitas Seni Bekasi

Jenis Seni	Nama Komunitas	Jenis Kesenian	Alamat
Seni Pertunjukan	Wayang Ajen	Wayang Golek	Jl Kusuma Barat VI Blok CC/3 No.10 Wisma Jaya Bekasi Timur
	Mekar Wangi	Wayang Golek	Kp. Kranggan Pasar RT. 003 RW. 003
	Tunas Jaya 1	Wayang Golek	Kp. Rawa Roko RT.10 RW.1 No.56 Kel Bojong Rawa Lumbu
	Mekar Wangi 2	Wayang Golek	Kranggan Pasar RT.3 RW.3 Kel. Jati Sampurna
	Cahaya Gumilar	Wayang Golek	Jl. Jagasatru Kp. Tegal Tipar Rt.001/003 Desa Hegarmukti Kecamatan Cikarang Pusat Kab. Bekasi
	Laras Wiromo	Wayang Kulit	Jl. Raya Setu No. 5-6 Desa Tlajung
	Teater Esok	Seni Teater	Jl. Pisang Ambon Raya No.7 Perumahan Harapan Baru Bekasi
	Irma Irama	Ondel-Ondel	Jl. Lapangan No. 133 Rt 04 Rw.51 Kel.Kranji Kec. Bekasi Barat
	Kedip	Seni Teater	Jl. Nakula 8 No.11 Kel Kayuringim Jaya
	Restu Kasepuhan	Seni Pencak Silat	Gg. Sawo Kranggan Pasar Rt.04 Rw.04 Kel. Jatirangga Kec.Jati Sa,purma
	Mellisa Entertainment	Seni Pertunjukan	Kp. Rawa Panjang Rt.02 Rw.04 Kel.Sepanjang Jaya Kec.Rawalumbu
	Kuda Lumping	Kuda Lumping	Jl. Mayor Oking Rt.01 Rw.01 Kel.Margahayu Kec.Bekasi Selatam
	Komara Pasundan	Seni Pencak Silat	Kranggan Gg Matador RT 02/07 Kel. Jatirangga Kec. Jatisampurna.
	Lembaga Baca Aksara	Seni Teater dan Pertunjukan	Taman Titian indah Blok J-3 No. 21
	Pusaka Muda	Seni Pencak Silat	Kp. Babakan RT. 02/002 Kel. Mustikasari Kec. Mustikajaya.
Gita Patriot	Seni Teater	Jl. Perwira Jaya, Rt 01/12 Kelurahan Perwira Kec. Bekasi Utara Kota Bekasi	
Seni Musik	Pesona Laras	Kroncong dan Campur Sari	Jl. Lumbu Permai 7 No.59 Bojong Rawa Lumbu
	Campur Sari Panji Mas	Campur Sari	Jl. Lapangan Rt.03 Rw.02 Kranji Bekasi Barat
	Ich'I Entertainment	Musik Kolaborasi Etnik	Perum Griya Mustikasari Blok b/5 No.6 Kec. Mustikajaya
	Yayasan Anak Cerdas Bangsa	Seni Musik	Grand Prima Bintara Boulevard
	Mekar Mandiri	Seni Karawitan	Jl. Kranggan Lembur Rt.01 Rw.03 Kel Jati Rangga Kec. Jatisampurna
	Komara Grup	Seni Karawitan	Jl. Kranggan Wetan Rt.02 Rw.13 Kel.Jati Rangga Kec Jatisampurna
	Yudistira Entertainment	Seni Musik	Kp. Payangan Rt.01 Rw.06 Kel. Jatiasih
	Yobel Musik School dan Studio	Seni Musik	Ruko Panorama R3 Jl. Raya Perwira Kel.Perwira Kec.Bekasi Utara

Jenis Seni	Nama Komunitas	Jenis Kesenian	Alamat
	Mellisa Entertainment	Seni Musik	Kp. Rawa Panjang Rt.02 Rw.04 Kel.Sepanjang Jaya Kec.Rawalumbu
	Tisano Musik	Seni Musik	Ruko Harapan Indah Regency
	Cipta Karya	Seni Musik	Jl. Bintara 9 Kp. Setu RT 003/005 Kel. Bintara Kota Bekasi
	Panjimas Windu Kencana	Seni Musik	Jl. Lapangan Bola No. 62 Rt 05/10 Kel. Kranji Kec. Bekasi Barat.
Seni Tari	Putra Budaya	Topeng Bekasi	Kp. Kelapa Dua Rt.02 Rw.08 Pedurenan Mustika Jaya
	Sumber Jaya	Topeng Bekasi	Kp. Babakan Mustikasari-Mustikajaya
	Nyimeh Putra	Topeng Bekasi	Raqalumbu-Rawaroko
	Selih Asih	Topeng Bekasi	Ke;. Bojong Rawalumbu Kp.Rawarok
	Tunas Harapan Jaya	Topeng Bekasi	Kp. Kelapa Dua Rt.3 Rw.7 Pedurenan Bantar Gebang
	Setia Bersama	Topeng Bekasi	Jl. Gancang Kel.Jati Raden Rt.7 Rw.8 No.99 Jatisampurna
	Mandiri Jaya	Tari Jaipong	Jl. Cut Mutia Kp. Sepatan Rt.01 Rw.02 Kel Sepanjang Jaya Kec. Rawa Lumbu
	Hegar Maneh	Tari Jaipong	Pekayon Bekasi
	Linggar Pakuan	Tari Jaipong	Kp. Pondok Banda Rt.06 Rw.05 Kel Jati Asih
	Lingkung Seni Sinar Balebat	Tari Jaipong Dangdut	Kav. Parwira Rt.03 Rw.08 Kel.Perwira Kec. Bekasi Utara
	Sanggar Indra Kusuma	Seni Tari	Jl. Rata Jatiwarigin No.260 Kec. Pondok Gede
	Sanggar Sinar Budaya	Sanggar Seni Jaipong	Jl. A. Yani Pangakalan Bambu Rt.05 Rw.01 Kel.Margajaya Bekasi Selatan
	Sanggar Tari Sekar Arum	Sanggar Tari	Jl. Ceria II Rt.04 Rw.23 Taman Naraogong Indah
	Sanggar Kania	Aneka Tari	Jl. Melon Raya No. 7 Kota Baru
	Yayasan Eka Prasetya	Seni Tari	Jl. Lumbu Tengah 7C No.222 Perum Bumi Bekasi Baru Rawa Lumbu
	Yayasan Anak Cerdas Bangsa	Seni Tari	Grand Prima Bintara Boulevard
	Sanggar Mariska Oka Agency	Seni Tari / Modern	Jl. Harapan Indah BB.14 Harapan Indah Bekasi
	Sanggar Laras Putbintari	Seni Tari	Perum Bekasi Timur Regency Blok I2 No 20 Rt.02 Rw.18 Kel Cimuning Kec. Mustika Jaya
	Simo Putro Manggolo Kota Bekasi	Reog Ponorogo	Jl. Rawa Indah No.70 Kp.Karang Kitri Rt,03 Rw.09 Kel Margahayu Kec.Bekasi Timur
	Trisna Manggala	Seni Tari	Jl. Udang II No.254 Perumnas II Kel.Kayuringin Jaya Bekasi Selatam
	Padepokan Seni Mekar Muda	Seni Tari	Kp. Rawa Roko Rt.10 Rw.01 No.56 Kel. Bojomh Rawalumbu
	Gantra Pawitan	Seni Tari	A3 No.13 Rt.03 Rw.20 Kel Aren Jaya Bekasi Timur
	Seloka Sunda	Seni Tari	Jl. Bandung No.563 Kel.Duren Jaya Kec.Bekasi Timur
	Sanggar Jampring	Seni Tari	Perumahan Pondok Pekayon Indah Blok BB.34 No.1 Bekasi Selatan
	Jasmine	Seni Tari	Perumahan Bumi Nasio Indah Blok A10 No.1 Rt.08 Rw.15 Kel Jatimekar Kec. Jatiasih
	Ning Ayu	Seni Tari	Pura Melati Indah Blok S Rt 003/020 Kel. Jatirahayu Kec. Pondok Melati

Jenis Seni	Nama Komunitas	Jenis Kesenian	Alamat
	Seni Beladiri Laskar Betawi Melati Bojong Menteng Bekasi	Seni Tari Pencak Silat	Menteng Bekasi Jl. Melati Rt 01/06 No. 38 KM 7 Kel. Bojong Rawalumbu.
	Soanda Mekar	Seni Tari	Jl. Dewi Sartika Gg. Kharya Bhakti VI RT.03/08 Margahayu Bekasi Timur
	Sanggar Budaya Betawi Bekasi Bocah Ledok	Seni Tari	Jl. Nusantara Raya A II/8 Perumnas 3 Bekasi Timur
	Sanggar Bintang Nusantara	Seni Tari	Jl. Letnan Arsyad No. 18 Rt 06/12 Kayuringin Jaya
	Sanggar Angkasa	Seni Tari	Komp. AU Angkasa Puri Jl. Rambutan Kel. Jatimekar Kec. Jatiasih Bekasi.
	Mekar Pasundan	Seni Tari	Jl. Kranggan Wetan No. 50 RT.01/013 Kel. Jatirangga Kec. Jatisampurna

Sumber: scribd.com

2.1.4 Anlisis Aktivitas pada *Performing Art Center*

Berisi deskripsi tentang fungsi-fungsi yang mendasari untuk merumuskan aktivitas. Dasar-dasarnya adalah memahami objek, studi kasus, dan pertimbangan kebutuhan masa depan. Dalam analisis kegiatan, fokus ditempatkan pada identifikasi kebutuhan ruang utama untuk setiap fungsi pada *performing art center*, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 4 Anlisis Aktivitas dan Fungsi

No.	Fungsi dan Aktivitas Utama	Deskripsi Aktivitas	Pelaku Kegiatan	Ruang
A. Fungsi Pertunjukan Kesenian				
1.	Pendaftaran	Aktivitas dilakukan sebelum melakukan kegiatan di kawasan <i>Performing Art Cener</i> dengan membeli dan memvalidasi tiket.	Pengguna, pengunjung, penampil, dan seniman.	Lobby
2.	Kegiatan Edukasi	Aktivitas melakukan kegiatan di dalam ruang konvensi seperti pertemuan, pernikahan atau event besar lainnya	Pengunjung, penampil dan pengelola	Ruang Pameran
3.	Persiapan	Aktivitas melakukan persiapan seniman atau penampil mempersiapkan seperti merias, dan Latihan penampilan	Penampil dan pengelola	Back Stage atau Ruang Ganti
4.	<i>Performing /</i> Seniman	Melakukan perunjukan kesenian, breafing, melakukan <i>meet and great</i> dengan penunjung.	Seniman, pengunjung dan pengelola	Ruang Pertunjukan
5.	Penata Rias	Meake up seniman, menyediakan kostum dan peralatan pertunjukan	Seniman, penampil dan perias	Ruang Rias

No.	Fungsi dan Aktivitas Utama	Deskripsi Aktivitas	Pelaku Kegiatan	Ruang
6.	Wardobe	Mempersiapkan kostum penampilan	Perias, penampil dan seniman	Ruang Wardobe
7.	Teknisi Panggung	Menyaipkan dan mengontrol keperluan saat pertunjukan berlangsung	Pengelola dan penampil	Ruang kontrol pertunjukan
B. Fungsi Edukasi dan Rekreatif				
1.	Melihat pameran galeri seni	Melihat pameran galeri seni yang ada	Seniman dan pengunjung	Ruang Pameran
2.	Mempelajari kesenian	Pengunjung mempelajari seni yang ada dengan di mentori oleh para seniman	Seniman dan pengunjung	Ruang Kelas (Tari, Musik dan Teater)
3.	Berlatih musik	Aktivitas pemusik berlatih sebelum menampilkan kesenian	Seniman dan Pengelola	Kelas Musik
4.	Berlatih tari	Aktivitas seniman berlatih sebelum menampilkan kesenian	Seniman dan Pengelola	Ruang Tari
5.	Berlatih teater	Aktivitas seniman berlatih sebelum menampilkan kesenian	Seniman dan Pengelola	Ruang Teater
C. Fungsi Servis				
1.	Kepala Pimpinan	Mengelola manajemen, menerima dan meninjau laporan, melakukan pertemuan rutin dengan manajemen senior	Pengelola	Ruang Pimpinan
2.	Staff Sekertariat	Melakukan presensi harian, membuat surat-menyurat dan pengarsipan	Pengelola	Ruang Admitrasi
3.	Staf Maintabce	Menyiapkan peralatan pertunjukan, melakukan pengecekan peralatan dan bangunan secara berkala, membuat laporan rutin	Pengelola	Ruang Peralatan Gudang, Ruang Staff
4.	Petugas Keamanan	Menjaga keamanan gedung	Pengelola	Pos Keamanan
5.	Pegawai retail	Menjual, makanan, minuman, souvenir dan peralatan kesenian	Pengelola	Retail
6.	<i>Cleaning Service</i>	Membersihkan area objek bangunan	Pengelola	Ruang <i>Cleaning Service</i>
7.	Parkir	Memarkir kendaraan	Pengelola, Seniman, dan Pengguna	Parkir area

Sumber: Anlisis, 2022

2.1.5 Fungsi dan Aktivitas pada *Performing Art Center*

Berisi tentang kapasitas yang mendasari pengembangan kegiatan. Dasardasarnya dengan memahami objek, studi kasus, dan pertimbangan kebutuhan yang diperlukan. Perhitungan menempatkan nilai dalam perkiraan, untuk menghitung kapasitas maksimum.

Tabel 2. 5 Tabel Kapasitas Pengguna

No.	Pengguna	Kapasitas (Orang)	Keterangan
1.	Pengelola	50	Jam kerja, 08.00-16.00 (8 jam), 24 jam 3 shift untuk bagian teknisi
2.	Keamanan	15	24 Jam, 8 jam kerja dengan 3 shift
3.	Seniman	100	Jam Operasional 08.00-22.00 (14 jam), 24 jam untuk seniman berlatih
4.	Pengunjung	300	Jam Operasional, 08.00-22.00 (14 jam), tiket hanya untuk pengunjung <i>performing art center</i>

Sumber: Analisis, 2022

2.1.6 Analisis Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang ini dianalisa berdasarkan kebutuhan semua ruang dihasilkan dari analisis aktivitas aturan ini mengacu pada standar ruang. Berdasarkan analisis fungsi aktivitas dan kapasitas ruang yang tersedia. Standar pada *Performing Art Center* berdasarkan studi kasus dan pertimbangan future didalamnya menghasilkan tabel berikut:

Tabel 2. 6 Analisis Kebutuhan Ruang

No.	Fasilitas dan Aktivitas Utama	Kebutuhan Ruang	Deskripsi Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Total Luas Ruang (m ²)
A. Fungsi Pertunjukan Kesenian					
1.	Receptionist & Information Center	Ruang penerimaan publik, ruang informasi, counter tiket, Lift	Dalam area tersebut sebagai lobby utama untuk menerima pengunjung dan seniman yang datan	R.Informasi 23,4 m ² Counter Tiket 23,4 m ² Lift (10,8 m ² x 2) Sirkulasi 30%	57,6
2.	Gedung Pertunjukan	Stage, Tribun, Back Stage, Ruang Supplay, Ruang Rias Perempuan, Ruang Rias Laki-Laki, Toilet Laki-Laki, Toilet Perempuan, Toilet Penampil, Ruang Busana,	Dalam area ini berisi ruangan pertunjukan yang terintegrasi dengan area backstage penampil	Stage 123 m ² Tribun 487,5 m ² Back Stage 91 m ² R.Supplay 11,7 m ² Ruang Rias Perempuan 46,8 m ² Ruang Rias Laki-Laki 46,8 m ² Ruang Busana Perempuan 46,8 m ² Ruang Busana Laki-Laki 19,5 m ² Toilet Penampil 18,2 m ² Toilet Perempuan 10 m ² Toilet Laki-Laki 35,1 m ² Sirkulasi 30%	936,4

3.	Galeri Seni	Galeri Seni	Area ini bisa juga digunakan untuk galeri seni	Galeri Seni 67,6 m ² Sirkulasi 30%	67,6
4.	Area Pertunjukan Penunjang	Podium Area	Area ini bisa juga digunakan area serbaguna	Podium 101,4 m ² Tribun 30 m ² Sirkulasi 30%	131,4
5.	Area Pertunjukan Outdoor	Area Pertunjukan Outdoor	Dalam area ini digunakan untuk pertunjukan outddor yang berada dilantai 3	Area Pertunjukan Outdoor 270 m ² Sirkulasi 30%	321
Total Ruang					1.514
A. Fungsi Edukasi					
1.	Ruang Pelatihan	Ruang Pelatihan Tari, Ruang Pelatihan Musik, Ruang Pelatihan Teater, Toilet	Area ini digunakan sebagai area edukasi untuk masyarakat yang ingin belajar kesnian yang ada	Kelas Musik (104 m ² x 2) Kelas Taeter (58,5 m ² 2) Toilet Laki-Laki 18 m ² Toilet Perempuan 46,8 m ² Sirkulasi 30%	389,5
2.	Ruang Komunitas	Ruang Komunitas	Area ini bisa digunakan basecamp komunitas-komunitas kesenian	Komunitas Musik (21,4 m ² x 6) Komunitas Tari Musik (21,4 m ² x 6) Komunitas Teater (21,4 m ² x 6) Sirkulasi 30%	385,2
Total Ruang					710,2
C. Fungsi Pengelola					
1.	Ruang Pengelola	Ruang Pimpinan, Ruang Seketariat, Ruang Teknisi, Ruang Janitor. Ruang keamanan. Ruang Control, Gudang	Area ini terintegrasi dengan area loading dock dan area maintenance	Ruang Sekretariat 52 m ² Ruang Keamanan 23,4 m ² Ruang Teknisi 23,4 m ² Ruang Janitor 11,7 m ² Ruang Pimpinan 26,6 m ² Ruang Control 27,82 m ² Gudang 46,8 m ² Sirkulasi 30%	239,54
Total Ruang					239,54
D. Fungsi Penunjang					
1.	Foodcourt	Cafe, Booth, Toilet Perempuan, Toilet Laki-Laki	Area ini area retail yang bisa di mana aea tersebut menyediakan makan dan minuman	Kantin 47,16 m ² Booth (11,7 m ² x 5) Toilet Laki-Laki 18 m ² Toilet perempuan 18 m ² Sirkulasi 30%	141,6
2.	Area Ibadah	Musholla	Area untuk beribadah	Musholla 93,6 m ² Sirkulasi 30%	93,6
3.	Area Parkir	Parkir Motor Parkir Mobil	Area parkir untuk pengunjung dan seniman	Motor (3,5 m ² x 50) Mobil (9 m ² x 35) Sirkulasi 30%	490,3
Total Ruang					725,5
Total Ruang Keseluruhan					3.253,74

Sumber : Analisis, 2022

Selain itu, kebutuhan luas total bagi setiap bangunan dan setiap ruangan adalah:

a. Fungsi Pertunjukan Kesenian = 1.514 m²

- b. Fungsi Edukasi = 710,2 m²
- c. Fungsi Pengelola = 239,54 m²
- d. Fungsi Penunjang = 725,5 m²

Luas total yang dibutuhkan sebesar 4.217 m², yang didasarkan pada data analisis spasial menggunakan aturan umum dan perhitungan yang relevan.

- a. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 60% x 6.814 m² = 4.088,4 m²
- b. Koefisien Dasar Hijau (KDH) = 40% x 6,814 m² = 2.725,6 m²
- c. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 1 – 3 lantai

2.2 Penentuan Lokasi Perancangan

Aturan “Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bekasi Tahun 2011 - 2031” diadopsi sebagai dasar penentuan lokasi Perancangan Performing Art Center di Bekasi. Ini mengatur area fungsi pusat pelayanan dan komersial. Peraturan area site ini merujuk pada Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 11 Tahun 2011 sebagai berikut:

a. Garis Sempadan Muka Bangunan

Pemberian garis sempadan muka bangunan didasarkan pada rencana struktur jalan. Penentuan garis sempadan muka bangunan pada masing - masing ruas jalan diatur sebagai berikut:

1. Jalan arteri primer, berkisar antara 30 – 50 m dari as jalan.
2. Jalan arteri sekunder, berkisar antara 20 – 30 m dari as jalan.
3. Jalan kolektor primer, berkisar antara 20 – 30 m dari as jalan.
4. Jalan kolektor sekunder, berkisar antara 8 – 30 m dari as jalan.

b. Garis Sempadan Samping dan Belakang Bangunan

1. Untuk bangunan tidak bertingkat dapat berimpit atau berjarak 1,5 m.
2. Untuk bangunan berderet sampai ketinggian tiga lantai dapat berimpit

c. KLB Maksimal : 3

d. KDH Minimal : 30%

e. KTB Maksimal : 6 Lantai

2.2.1 Peraturan Lokasi *Performing Art Center*

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni adalah penyediaan ruang indoor atau outdoor yang

dilengkapi fasilitas penampilan karya seni. Dimana gedung tersebut tidaklah berdiri sendiri dan harus didukung oleh fasilitas penunjang lainnya karena, *performing art center* juga tidak hanya berfungsi sebagai pertunjukan karya seni melainkan juga sebagai bertemunya para seniman untuk saling bertukar pikiran dan sebagai sarana masyarakat untuk lebih mengenal seni pertunjukan yang ada di Bekasi baik kesenian tradisional maupun modern.

Peraturan-peraturan yang diacu dalam perancangan *performing art center* yaitu Peraturan “Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bekasi Tahun 2011 – 2031” Sebagai berikut:

1. Strategi Sistem Perencanaan Pusat Pelayanan Pasal 8 (1) Penetapan PPK, yang berada di sebagian wilayah Kecamatan Medan Satria, Bekasi Utara, Bekasi Timur, Rawalumbu, dan Bekasi Selatan yang meliputi kawasan Jalan Sudirman – Juanda – Cut Meutia Ahmad Yani dengan fungsi pusat pelayanan pemerintahan, kesehatan, pendidikan tinggi, pusat perdagangan, pusat hiburan dan rekreasi.

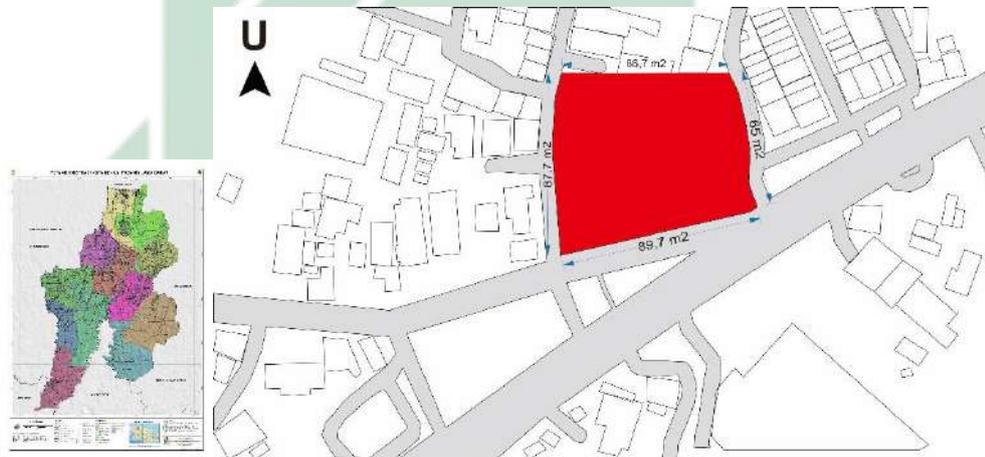
Peraturan “Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kota Bekasi Tahun 2013 – 2028” pada Bab IV Arah Kebijakan Pengembangan Pariwisata sebagai berikut:

1. Pasal 14 Strategi kebijaksanaan dalam pengembangan pariwisata, adalah :
 - a. Pengembangan dan penataan obyek serta daya tarik wisata dan menggali obyek dan daya tarik wisata baru;
 - b. Membangun, mengembangkan sarana dan prasarana pendukung kepariwisataan;
 - c. Meningkatkan promosi kepariwisataan untuk mewujudkan Daerah sebagai tujuan wisata;
 - d. Meningkatkan pendidikan dan pelatihan kepariwisataan guna lebih terampil dan mampu bagi tenaga usaha pariwisata dan aparat terkait;
 - e. Menggali, melestarikan dan mengembangkan seni budaya Daerah serta memelihara dan melestarikan benda-benda purbakala sebagai peninggalan sejarah dan aset Daerah;
 - f. Meningkatkan peranan sektor pariwisata sebagai lapangan kerja, sumber Pendapatan Daerah dan masyarakat;

- g. Melestarikan dan menertibkan sarana transportasi berciri khas Daerah (delman) yang berdimensi wisata.

2.3 Gambaran Umum Lokasi Terpilih Perancangan

Lokasi yang dipilih untuk *Performing Art Center* terletak di Jl. Ir. H. Juanda, Duren Jaya, Bekasi, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa faktor, termasuk keberadaannya di pusat Kota Bekasi dan kedekatannya dengan Terminal Bekasi dan Stasiun Bekasi Timur, sehingga memudahkan aksesibilitasnya. Penempatan ini juga sesuai dengan Rencana Tata Wilayah Kota Bekasi Tahun 2011-2031 yang telah ditetapkan.

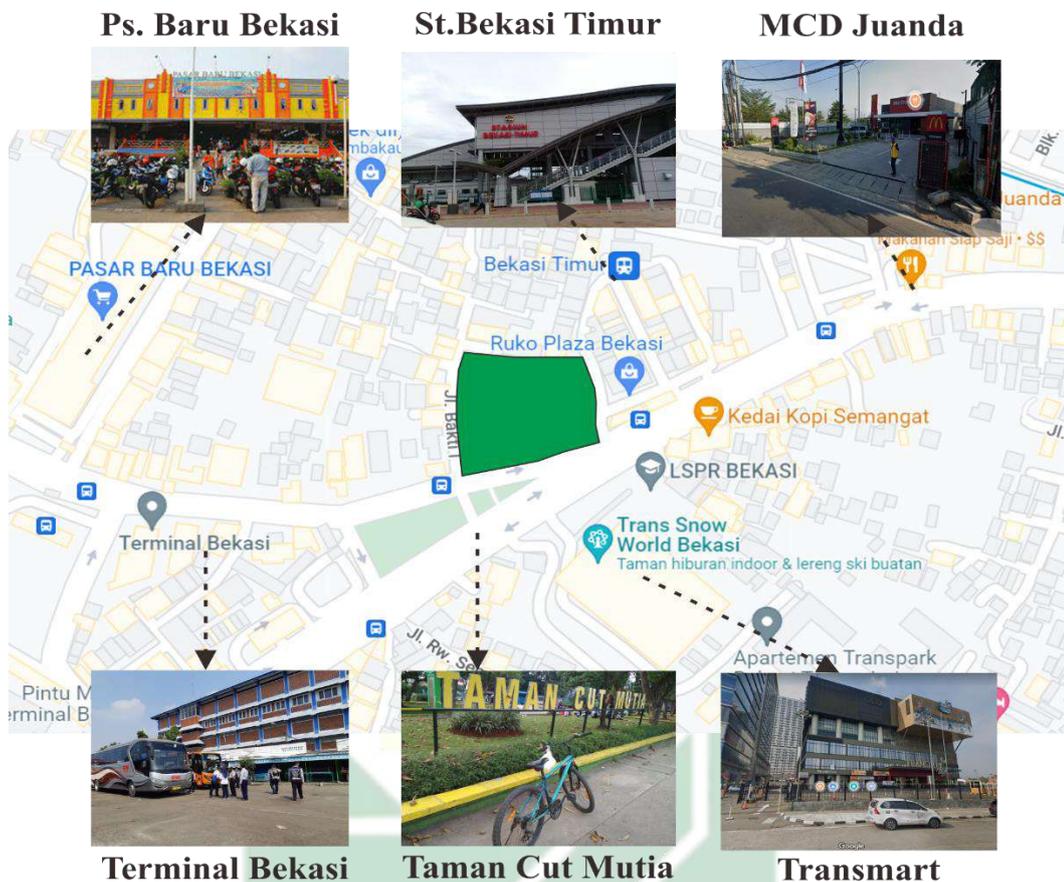


Gambar 2.1 Oreintasi Site Terpilih

Sumber: Analisis 2022

Site yang terpilih sebagai lokasi perancangan *Performing Art Center* ini merupakan tanah kosong. Lokasi yang dipilih memiliki luas 5.700 m² diharapkan dapat membangun *Performing Art Center* secara maksimal. Dengan adanya batasan-batasan objek sebagai berikut:

1. Timur : Ruko Plaza Bekasi
2. Barat : SPBG MS Bekasi
3. Utara : Pemukiman Warga
4. Selatan : Transmart Ir. Juanda



Gambar 2.2 Batasan Objek di Sekitar Site

Sumber: Analisis 2022

2.4 Potensi dan Tantangan

Perancangan *Performing Art Center* berada di daerah yang strategis di Jl. Ir. H. Juanda, Duren Jaya Bekasi Jawa Barat. Area ini memiliki potensi dan tantangan di sekitar site. Potensi yang dimiliki pada Jl. Ir. H. Juanda, Duren Jaya Bekasi Jawa Barat adalah sebagai berikut:

1. Dikelilingi oleh beberapa perumahan yang berada di sekitar site sehingga pencapaian lokasi dekat dan akses mudah dengan area permukiman.
2. Terdapat banyak jenis infrastruktur yang ada di sekitar site seperti adanya mall, masjid, spbu, taman, pasar, universitas, terminal dan stasiun.

3. Area ini sangat mudah dicapai dari seluruh wilayah Kota Bekasi karena akses jalan utama dan dekat dengan Terminal Bekasi dan Stasiun Bekasi Timur sehingga sangat strategis.

Tantangan yang dihadapi di sekitar lokasi site terkait dengan wilayah area tersebut pada utara site karena intensitas kebisingan jalan raya dan polusi udara. Site juga dekat dengan stasiun dan terminal kebisingan suara menjadi sebuah tantangan.



BAB III

PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Perancangan

Berisi uraian tentang pendekatan perancangan *performing art center* yang menjadi dasar dari merancang. Dasar-dasarnya adalah memahami objek yang akan dirancang, melakukan studi kasus yang relevan, dan mempertimbangkan persyaratan perancangan.

3.1.1 Pendekatan *Placemaking*

a. Pengertian *Placemaking*

Pemahaman Anda tentang hubungan antara *Creative Placemaking* dan *Placemaking* benar. *Creative Placemaking* memang berasal dari teori *Placemaking* yang lebih luas. *Placemaking* bertujuan untuk menciptakan rasa keterikatan dengan budaya dan kebanggaan dalam menumbuhkan rasa memiliki terhadap identitas lokal suatu tempat. Sementara itu, *Creative Placemaking* menambahkan dimensi kreativitas dan inovasi ke dalam proses tersebut, dengan fokus pada penggunaan seni, budaya, dan ekspresi kreatif untuk memperkuat pengalaman tempat dan melibatkan komunitas dalam pengembangan dan revitalisasi tempat. Hal ini menciptakan ikatan antara manusia dengan lingkungannya, membuat lingkungan menjadi bermakna, dan menyediakan lapangan yang sangat baik dan menarik untuk bersosialisasi antara manusia dan antara manusia dan lingkungannya. Sedangkan pendapat lain mengatakan. *Placemaking* adalah prinsip desain arsitektur yang menekankan pembentukan ruang dan menekankan interaksi manusia, interaksi manusia-bangun, dan interaksi bangunan dengan konteks lingkungannya. (Rapaport, 1998).

Creative placemaking adalah tentang menghidupkan ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal, dan meningkatkan keselamatan publik. Tujuannya adalah untuk mengundang orang-orang dengan beragam latar belakang untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi, dan terinspirasi. Pendekatan *creative placemaking* menggabungkan tujuan metodologi pengembangan komunitas, pengembangan budaya, dan

pengembangan ekonomi dengan fokus pada aset lokal. Sasaran *Creative Placemaking* adalah:

1. Memberikan sarana untuk semua lapisan masyarakat dalam mengekspresikan diri mereka.
2. Membuka lapangan pekerjaan dan menciptakan iklim lokal untuk berwirausaha dengan memanfaatkan yang ada secara kreatif.
3. Membuat tempat-tempat menjadi lebih bermakna dengan mengekspresikan kreativitas melalui seni dan budaya. Membuka kesempatan kepada semua seniman untuk mengembangkan nilai-nilai seni dan kreativitasnya kepada komunitas seni lainnya.
4. Pendekatan tradisional yang berfokus pada ruang seni dan budaya, fokus pada aktivitas potensi kreatif
5. *Place* diciptakan melalui hubungan fisik dan psikologis antara manusia dan lingkungannya.

Tujuan akhir dari *Creative Placemaking* adalah menciptakan tempat (*place*) yang memiliki makna lebih dari sekadar ruang (*space*). Keberhasilan pendekatan ini tergantung pada kemauan masyarakat untuk meningkatkan taraf hidup mereka dan kemampuan untuk melihat potensi di sekitar mereka, serta mengekspresikan budaya mereka dengan menciptakan suatu '*place*'. Untuk mencapai keberhasilan pendekatan ini, diperlukan adanya indikator kualitas tempat (*quality place*).

Placemaking yang direncanakan (*setting fisik*) dan *placemaking* yang terjadi secara organik (aktivitas dan makna) keduanya diperlukan untuk menciptakan *sense of place* di destinasi wisata perkotaan. Desain penataan ruangannya bertujuan agar orang dapat saling berbagi ruang dan berinteraksi dengan nyaman.

b. Komponen pembentuk *Placemaking*

Menurut Sack (1997) sebagaimana dikutip dalam Williams (2014), unsur-unsur pembentuk tempat (*place*) terdiri dari makna (*meaning*), hubungan sosial (*social relations*), dan alam (*nature*). Selain itu, konsep *placemaking* juga telah disebutkan oleh Relph (1976) dan Tuan (1990) sebagaimana dikutip dalam Viciani (2019), yang mencakup beberapa komponen seperti perilaku (*behavior*), tubuh (*body*), emosi (*emotion*), perhatian (*attention*), persepsi (*perception*), ingatan

(*memory*), orientasi (*orientation*), spiritualitas, makna/nilai (*meaning/value*), budaya, dan sosialitas.

3.1.2 Integrasi Nilai Keislaman Perancangan

Seni, sebagai manifestasi kebesaran Allah SWT, menciptakan keadaan yang disebut keindahan. Setiap bangsa dan negara memiliki bentuk dan kecenderungan seni yang berbeda sesuai dengan budaya dan tradisi setempat. Pengaruh dari budaya luar atau bangsa lain juga dapat mempengaruhi ekspresi seni mereka. *Performing art center* hadir dengan tujuan sebagai sarana edukasi yang sejalan dengan perintah Allah kepada umat manusia untuk merenungkan dan menjaga warisan budaya leluhur yang telah ada sejak zaman dahulu, seperti potongan QS. Ar-Rum ayat 42:

فَلْيَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلُ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُشْرِكِينَ

Artinya; Katakanlah (Muhammad), “Bepergianlah di bumi lalu lihatlah bagaimana kesudahan orang-orang dahulu. Kebanyakan dari mereka adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah).”

Berdasarkan prinsip ini, terdapat kaidah dari ulama Nahdlatul Ulama yang menyatakan bahwa kita harus melestarikan yang baik dari masa lalu dan mengadopsi yang lebih baik dari masa kini. Dalam konteks arsitektur, ungkapan "melestarikan tradisi lama yang baik" berarti kita harus menjaga dan mempertahankan nilai-nilai sejarah, budaya, dan keunikan yang ada. Sedangkan ungkapan "mengambil kebiasaan baru yang lebih baik" dapat diartikan sebagai melakukan perubahan dalam desain dan gaya arsitektur agar sesuai dengan perkembangan zaman.

3.2 Konsep Perancangan

Konsep yang diterapkan dalam perancangan *performing art center* yaitu “*Caring of Art and Culture*” Peduli dengan kesenian dan budaya yang dimaksud yaitu kepedulian masyarakat dan seniman terhadap kesenian dan budaya yang dimana dinilai sangat penting menjadi identitas Bekasi, sehingga timbul rasa memiliki kesenian dan kebudayaan yang sangat beragam dan memiliki khas sendiri dan dipadukan dengan prinsip *placemaking* yaitu keterkaitan hubungan bangunan,

tempat, dan masyarakat atau seniman. Dengan cara tersebut, usaha merancang bangunan performing art center dapat digunakan sebagai tempat melestarikan kesenian dan kebudayaan yang ada.



Penjelasan yang diberikan oleh Beattie (1985) dan Wyckoff (2012) tentang *placemaking* memberikan pemahaman yang penting tentang konsep ini. Menurut Beattie (1985), *placemaking* adalah suatu metode untuk menciptakan ruang baik dalam maupun ruang luar yang menjadi tempat yang khusus. Konsep ini mengacu pada proses mengubah ruang yang biasa (*space*) menjadi suatu tempat yang memiliki makna dan karakteristik unik. Menurut Wyckoff (2012) mengklasifikasikan empat jenis *placemaking* yang berbeda, yakni *Standard Placemaking*, *Strategic Placemaking*, *Tactical Placemaking*, dan *Creative Placemaking*. Keempat pendekatan ini bertujuan untuk mengutamakan kualitas suatu tempat dengan maksud untuk membentuk makna yang kuat bagi tempat tersebut.

Dari keempat tipe diatas *creative placemaking* dipilih karena sesuai dengan perancangan *performing art center* yang dirancang. Creative *placemaking* memiliki tiga variabel yaitu kualitas tempat (*quality place*), Ketiga variabel ini merupakan variabel penentu perancangan.

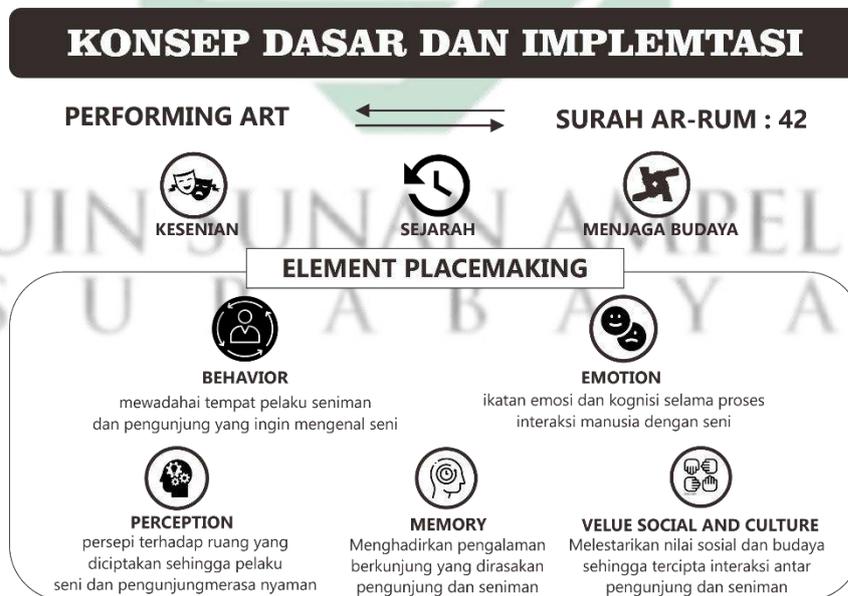
1. *Sense of place*
2. Kualitas tempat (*Quality place*)
3. Lingkungan Fisik (*Physical Form*)

Analisis penerapan desain placemaking bangunan Performing Art Center menghasilkan zona untuk masing-masing kesenian dan ruang sesuai dengan peraturan yang berlaku dengan implementasi desain dengan unsur menciptakan tempat yang berkualitas dan menarik, membuat orang ingin datang berkunjung, tinggal, dan bisa melakukan berbagai macam kegiatan di dalamnya bangunan Performing Art Center.

Tabel 3. 1 Parameter dan Implementasi Desain

Parameter	Implementasi
<i>Sense Of Place</i>	Menghadirkan pengalaman berkunjung yang dirasakan pengunjung dan seniman yang beragam sebagai tempat yang aktif, unik, menarik secara visual, dan sering digunakan untuk kegiatan keratif berkesenian.
Kualitas Tempat (<i>Quality Place</i>)	Memnuhi kualitas dari suatu tempat yang berupa terintegrasi antar kesenian satu sama lain, menerima berbagai kalangan umur untuk berkunjung untuk mempelajari kesenian, memberikan pengalaman yang baru, dengan menghadirkan ruang-ruang yang nyaman, tenang dan ramah.
Lingkungan Fisik (<i>Physical Form</i>)	Transisi antar unsur-unsur yang saling berhubungan satu sama lain, Pola organisasi, hubungan dan area publik. Menyuguhkan kulitus bentuk, warna, tekstur dan proporsi.

Sumber: Analisis, 2022



Gambar 3.1 Konsep Dasar dan Implementasi

Sumber: Hasil Desain 2023

BAB IV

HASIL PERANCANGAN

4.1 Rancangan Arsitektur

Dalam desain *Performing Art Center*, terdapat tiga fungsi utama yang harus diperhatikan, yaitu fungsi pertunjukan, fungsi edukasi dan pariwisata, serta fungsi pengelolaan. Penempatan kawasan makro bangunan ini juga menjadi bagian dari target desain. Akses ke bangunan dimulai dari Jalan Ir. H. Juanda, Duren Jaya, yang hanya memiliki satu akses. Rancangan detail bangunan ini mencerminkan jenis bangunan yang terhubung dengan penerapan pendekatan terhadap ruang luar dan dalam bangunan, serta aksesibilitas yang mengadopsi konsep dan prinsip-prinsip Islam.

4.1.1 Tapak

a. Zonasi Tapak *Performing Art Center*

Zonasi tapak pada bangunan *Performing Art Center* ini menggunakan zonasi tiap lantai dibedakan. Pada lantai 1 zona seni tari dan area publik dengan podium ditengah. Pada lantai 2 zona seni teater dan area pertunjukan indoor dan outdoor. Pada lantai 3 zona seni musik dan area-area privat lainnya. Penerapan pada zonasi ini menggunakan pembentukan elemen-elemen ruang dari placemaking yaitu *behavior, emotion, perception, memory*, dan nilai social budaya sehingga pengunjung ataupun seniman dapat berinteraksi antar kelompok/individu dalam ruang.

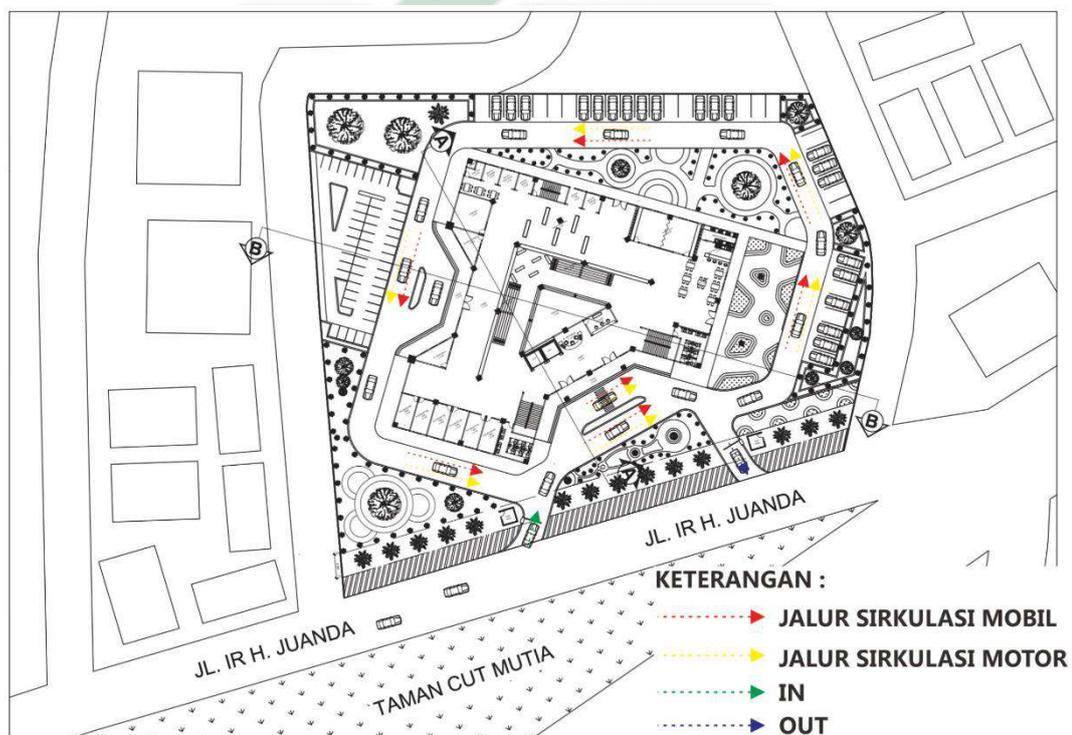


Gambar 4.1 Zonasi Bangunan

Sumber: Hasil Desain 2023

b. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Pola sirkulasi tapak ini dirancang mengikuti bentuk bangunan, dengan dukungan dari pola sirkulasi looping. Pola ini didesain dengan jalan yang memiliki arah satu arah yang jelas, bertujuan untuk memberikan kemudahan akses masuk dan keluar dari tapak. Dengan pola sirkulasi yang teratur dan jelas, pengguna tapak dapat dengan mudah bergerak dan mengakses area-site dengan lancar. Untuk sirkulasi entrance dan out sirkulasi eksisting berhadapan langsung dengan jalan utama sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses lokasi site tersebut.



Gambar 4.2 Sirkulasi Tapak

Sumber: Hasil Desain 2023

4.1.2 Bentuk Arsitektur

Bangunan ini merupakan hasil penerapan prinsip desain placemaking, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menarik, berdaya tarik, dan berfungsi dengan baik. Salah satu prinsip dalam desain placemaking adalah mengintegrasikan bangunan dengan tapak eksisting dan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, bangunan ini menggunakan bentuk yang sebagian besar miring untuk

menyatu dengan karakteristik tapak eksistingnya. Penggunaan dimensi grid yang besar juga memberikan kesan ruang berbentuk persegi yang menciptakan tampilan visual yang kohesif dan terstruktur. Dengan mengadopsi pendekatan ini, bangunan ini berusaha untuk mengintegrasikan dirinya dengan konteks lingkungannya, menciptakan hubungan yang harmonis antara arsitektur dan tapak, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna bangunan dan pengunjunnya.



Gambar 4.3 Prespektif Kawasan

Sumber: Hasil Desain 2023

LEGENDA

- A : GEDUNG PERTUNJUKAAN INDOOR
- B : GEDUNG PERTUNJUKAAN OUTDOOR
- C : DROP OFF / LOBBY UTAMA
- D : DROP OFF / LOBBY BARAT (SAMPING)
- E : COMUNIAL SPACE
- F : TAMAN
- G : PARKIR MOBIL
- H : PARKIR MOTOR
- I : POS SATPAM
- J : IN
- K : OUT



Gambar 4.4 Tampak Atas Kawasan

Sumber: Hasil Desain 2023



Gambar 4.5 Fasad Bangunan *Performing Art Center*

Sumber: Hasil Desain 2023

Bangunan ini direncanakan dengan menerapkan prinsip desain *placemaking*. Salah satu ciri desainnya adalah penggunaan bentuk bangunan yang sebagian besar miring, sehingga dapat menyatu dengan tapak eksisting secara harmonis. Selain itu, penggunaan dimensi grid yang besar memberikan kesan ruang yang memiliki bentuk persegi. Dengan demikian, desain bangunan ini mengedepankan integrasi dengan lingkungan sekitarnya dan memberikan pengalaman visual yang menarik.

4.1.3 Ruang Dalam Bangunan

Desain interior dalam bangunan *performing art center* ini terimplementasi dari desain *placemaking* yang menyuguhkan ruang-ruang untuk berinteraksi antar bangunan dengan manusia dan manusia dengan manusia. Berikut penjelasan desain ruang-ruang yang terbentuk:

1. Ruang Pertunjukan Indoor

Implementasi konsep pada ruang pertunjukan indoor bagaimana menciptakan ruang pertunjukan dengan menghadirkan visual yang terfokus pada area panggung/*stage*. Pada area pertunjukan indoor ini menggunakan material yang kedap suara sehingga saat ada penampilan atau pementasan seni ruang-ruang lainya tidak terganggu dengan suara dari pementasaan di ruang pertunjukan indoor. Penggunaan material seperti kayu dan susunan batu-bata pada dinding memperkuat peredam suara pada ruangan. Penggunaan lampu *intelligent lighting* yang dikontrol otomatis melalui program di ruang kontrol pada lantai 3 dan lampu *follow spot* untuk memfokuskan mengikuti gerak penampil di atas panggung.



VISUAL RUANG PERTUNJUKAN



VISUAL PELETAKAN LIGHTING PANGGUNG

Gambar 4.6 Implementasi Visual Interior Ruang Pertunjukan Indoor

Sumber: Hasil Desain 2023

2. Ruang Pameran Seni

Pada ruangan ini implementasi dari nilai budaya sebagai fungsi edukasi. Kemudian ruang ini sebagai sarana apresiasi seniman untuk menyampaikan apresiasi kepada pengunjung yang datang. Karya-karya yang ditampilkan sebagai informasi kepada pengunjung bagaimana sejarah perkembangan macam-macam kesenian. Penataan alur pengunjung yang disesuaikan dengan ruangan sehingga pengunjung leluasa untuk melihat pameran karya seni.



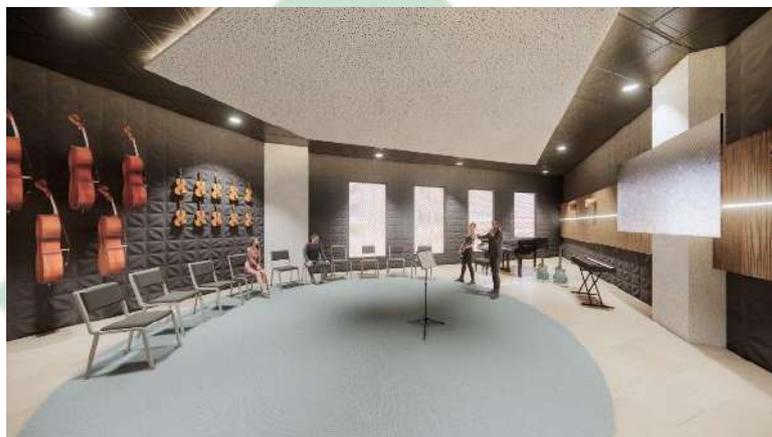
Gambar 4.7 Visual Interior Ruang Pameran Seni

Sumber: Hasil Desain 2023

3. Ruang Kelas Musik

Ruang kelas musik memiliki fungsi yang serupa dengan ruang pameran, yaitu sebagai sarana pendidikan. Untuk menciptakan interaksi yang intim antara pengajar dan murid, serta antara murid dengan sesama murid, layout ruang kelas dirancang secara khusus. Dalam rangka mencapai hal tersebut, salah satu

pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan mengatur tempat duduk dalam bentuk melingkar atau setengah lingkaran. Dalam penataan ini, pusat lingkaran dapat dijadikan sebagai tempat duduk bagi pengajar atau seniman yang sedang tampil atau memimpin acara. Dengan penataan seperti ini, tercipta ruang yang lebih terbuka dan interaktif, memungkinkan komunikasi yang lebih mudah antara pengajar dan murid. Hal ini juga memfasilitasi kolaborasi dan diskusi di antara murid-murid sendiri. Pendekatan ini dapat meningkatkan pembelajaran dan memungkinkan pengalaman musik yang lebih holistik dan berpusat pada partisipasi aktif dari semua individu dalam ruangan kelas.



Gambar 4.8 Visual Interior Ruang Kelas Musik

Sumber: Hasil Desain 2023

4. Ruang Serbaguna

Pada ruang ini hampir sama fungsinya dengan ruang pertunjukan indoor tetapi di ruang ini memiliki skala podium dan stage yang lebih kecil, fungsi dari ruang serbaguna ini bisa digunakan ketika ada talk show, bedah buku, atau semacam kegiatan yang lainnya dan ketika tidak ada acara stage bisa dimanfaatkan sebagai tempat latihan tari oleh para seniman dan penampil berlatih.



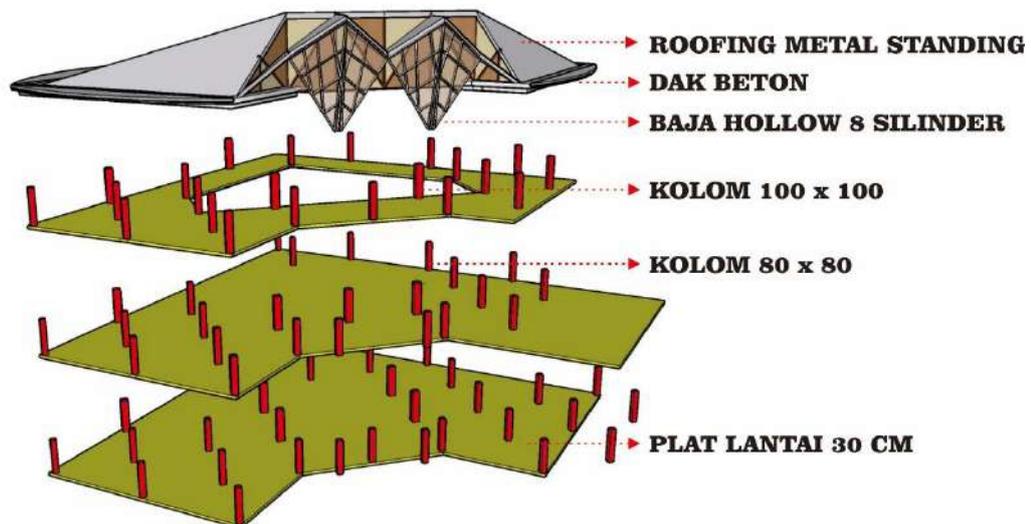
Gambar 4.9 Visual Interior Ruang Serbaguna

Sumber: Hasil Desain 2023

4.1.4 Analisis Struktur

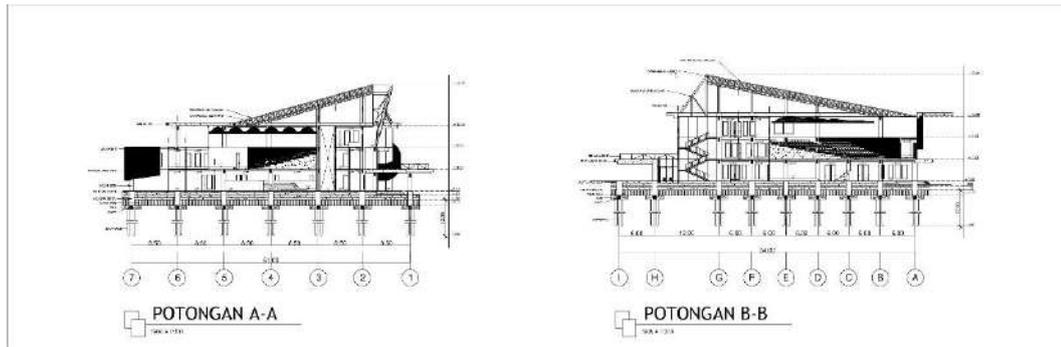
Berdasarkan penerapan daya dukung tanah RTRW Kota Bekasi untuk berbagai kawasan seperti pemukiman, komersial, industri, pelayanan, dan ruang publik, disarankan penggunaan jenis pondasi yang sesuai dengan tipe bangunan. Disarankan menggunakan pondasi dangkal dengan jenis pondasi menerus untuk bangunan yang ringan. Namun, untuk bangunan yang berat, lebih baik menggunakan pondasi dengan tipe tiang pancang beton. Sedangkan untuk bangunan berat, disarankan menggunakan pondasi dengan tipe tiang pancang beton, khususnya jenis square piles dengan kapasitas beban yang diizinkan sebesar 180 ton dan 222 ton. Tiang pancang juga dapat digunakan dengan kapasitas beban yang diizinkan sebesar 93,10 ton dan 121,10 ton.

Dalam perancangan bangunan ini, untuk kolom dan balok, digunakan ukuran-ukuran berikut: 15 cm x 30 cm, 40 cm x 60 cm, dan 50 cm x 75 cm. Modulasi bangunan didasarkan pada konfigurasi grid yang ada, dengan bentuk grid 8,5 m x 8,5 m dan 12 m x 12 m. Jenis atap yang digunakan pada bangunan jenis plana, dengan matrial metal standing. Penggunaan kolom berukuran 100 x 100 dan 80 x 80 dan plat tiap lantai dengan tebal 30 cm.



Gambar 4.10 Detail Struktur

Sumber: Hasil Desain 2023



Gambar 4.11 Potongan Bangunan

Sumber: Hasil Desain 2023

4.2 Impelementasi Desain

Penataan ruang dapat diimplementasikan pada pusat seni pertunjukan ini. Ada tiga variabel desain yang menentukan dalam desain *performing art center* ini, yaitu *sense of place*, *quality of place* dan *physical form*. Penerapan prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

4.2.1 *Sense of Place*

Sebuah tempat memiliki karakternya dengan identitas tempat dan orientasi tempat. Seperti ruang publik dalam bangunan ini, tatanan ruang publik dalam *performing at center* ini. Desain yang diterapkan pada bangunan, bagaimana bangunan ini memiliki ciri khas yang berfungsi sebagai magnet atau menarik pengunjung dan seniman untuk mengunjungi dan mempelajari kesenian dan kebudayaan yang ada. Bagaimana pengunjung dan seniman mendapat pengalaman atau *experience* yang di rasakan saat berada di lingkungan bangunan ini. Sehingga merasakan perasaan yang senang, gembira, dan ingin mempelajari kesenian yang ada.



Gambar 4. 12 Fasad Bangunan dan Area Public Space

Sumber: Hasil Desain 2023

Pembentuk dari sense of place sendiri terjadinya interaksi-interaksi di area bangunan, bisa berupa interaksi manusia dengan manusia, interaksi manusia dengan bangunan. Contoh penerapan interaksi-interaksi pada bangunan ini seperti, interaksi seniman dengan pengunjung pada saat penampilan kesenian sedangkan contoh interaksi manusia dengan bangunan sendiri seperti interaksi pengunjung yang menikmati karya seni maupun mempelajari kesenian.



Gambar 4.13 Interaksi Manusia dengan Manusia

Sumber: Hasil Desain 2023



Gambar 4.14 Interaksi Manusia dengan Bangunan

Sumber: Hasil Desain 2023

4.2.2 *Quality Place*

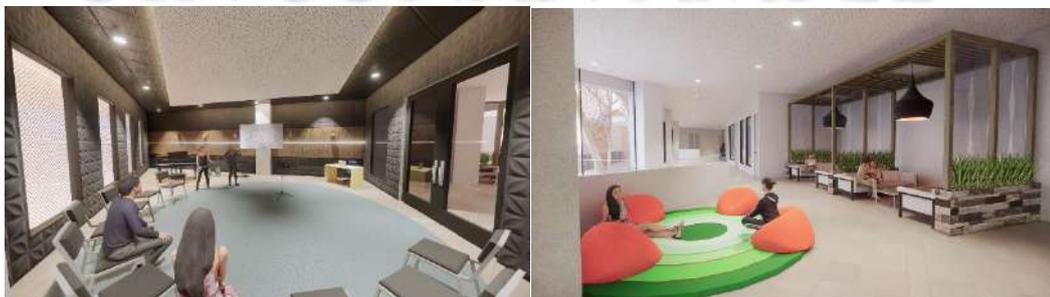
Penerapan *quality place* menjadi target untuk membentuk *sense of place* pada *performing art center*. *Quality place* yang menjadi fokus utama pada bangunan ini kualitas pengalaman local yang baru saat berkunjung. Penerapan nya pada ruang pertunjukan indoor yang dibuat senyaman mungkin dan area panggung sebagai *focal point* aktivitas yang dilakukan didalamnya berupa penampilan kesenian-kesnian yang ada sebagai sarana edukasi kepada pengunjung, untuk melestarikan kesenian dan budaya.



Gambar 4.15 Implementasi *Quality Place* pada *Performing Indoor*

Sumber: Hasil Desain 2023

Penerapan *quality place* selanjutnya pada ruang *communal space* dan ruang kelas musik aktivitas-aktivitas di area tersebut yang dilakukan didalamnya yaitu mempelajari seni musik bersama para seniman dan pada ruang public terjadi interaksi berdiskusi mengenai kesenian-kesnian yang beragam macamnya.



Gambar 4.16 Implementasi *Quality Place* pada Ruang Kelas Musik dan *Communal Space*

Sumber: Hasil Desain 2023

4.2.3 Physical Form

Bentuk fisik (physical form) yang menarik dan dapat menjadi focal point bagi para pengunjung menjadi elemen menarik dan dapat meningkatkan kualitas ruang performing art ceter. Dengan demikian fasad bangunan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan ruang-ruang publik yang baru untuk memwadahi aktivitas kreatif masyarakat dan seniman dalam kegiatan melastarikan kesenian dan budaya. Pengarap pada ruang outdoor dan indoor yang menarik sehingga pengunjung bisa bersantai-santai dan berfoto-foto.



Gambar 4.17 Ciri Khas Fasad Bangunan

Sumber: Hasil Desain 2023



Gambar 4. 18 Area Indoor dan Outdoor Public

Sumber: Hasil Desain 2023

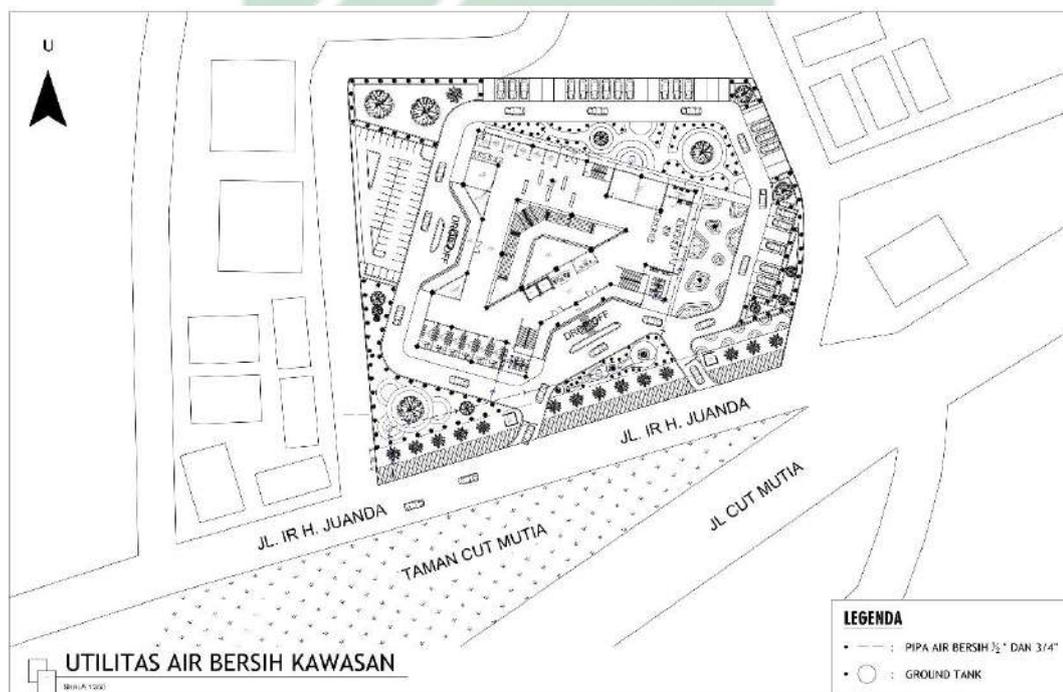
4.3 Rancangan Utilitas

Pada rancangan utilitas akan dijelaskan utilitas meliputi sistem kerjs utilitas vertikal dan horizontal, dimulai dari Penyediaan Air Bersih dan Air Kotor,

Drainase, Pembuangan Air Bekas, Sistem Jaringan Listrik, Sistem Kebakaran dan Sistem Keamanan sebagai berikut:

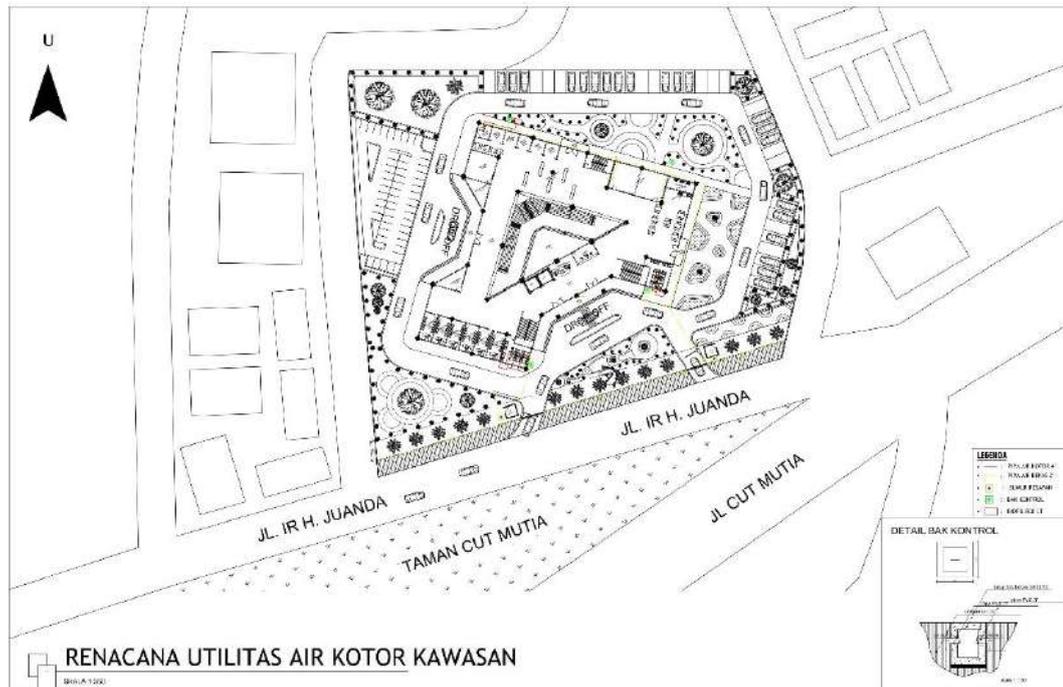
4.3.1 Rancangan Utilitas Air

Sumber air bersih pada *Performing Art Center* ini menggunakan PDAM dan sumur bor yang kemudian didistribusikan ke ground water tank lalu dipompa menuju tangki atas lalu di salurkan menuju ruang-ruang yang membutuhkan, berdasarkan program yang dimiliki dengan menggunakan sumur resapan air adalah sistem resapan buatan yang menyerap air hujan, air industri, air kondensor, dan air bekas kotor lainnya yang telah diolah berupa sumur, kolam, saluran irigasi, dan lain-lain.



Gambar 4.19 Utilitas Air Bersih Kawasan

Sumber: Hasil Desain 2023



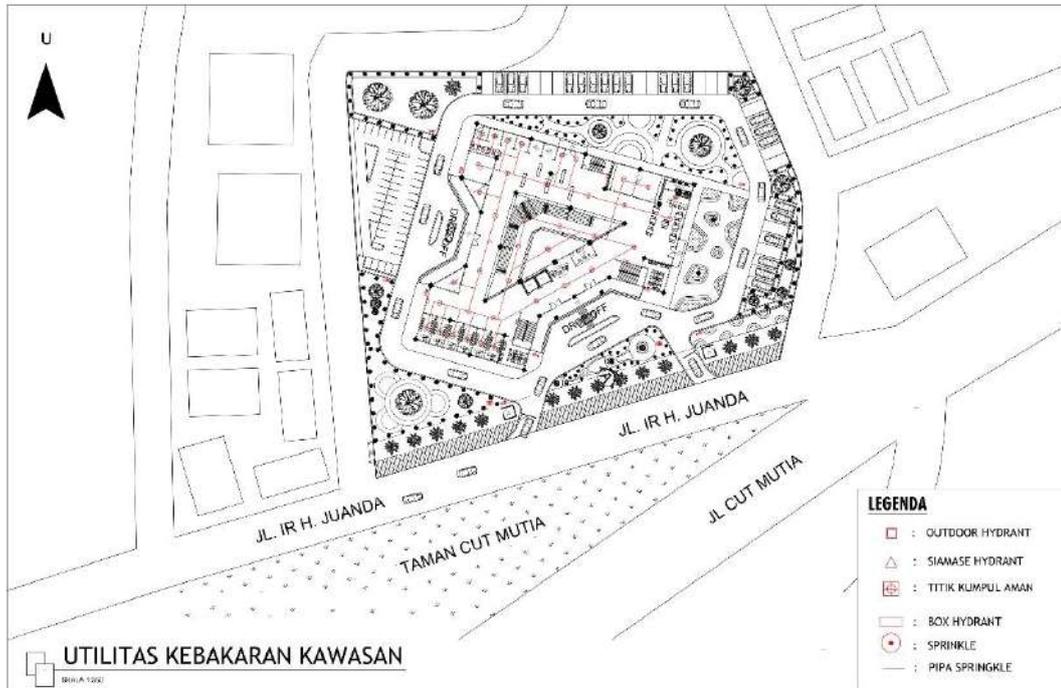
Gambar 4.20 Utilitas Air Kotor Kawasan

Sumber: Hasil Desain 2023

4.3.2 Rancangan Utilitas Kelistrikan

Bangunan Performing Art Center mengandalkan sumber listrik utama dari PLN (Perusahaan Listrik Negara), namun juga dilengkapi dengan cadangan sumber daya dari Genset untuk situasi darurat ketika terjadi pemadaman listrik di kawasan tersebut. ATS (Automatic Transfer Switch) digunakan untuk menghubungkan kedua sumber daya tersebut secara bersamaan, secara otomatis akan mengalihkan ke penggunaan genset saat aliran listrik dari PLN terputus. Ruang pertunjukan indoor membutuhkan penerangan yang memadai selama acara berlangsung. Untuk alasan tersebut, ruangan tersebut dilengkapi dengan power supply yang terpisah dari ruangan lain yang berdekatan, seperti ruang pameran. Semua pasokan listrik ini diarahkan ke ruang panel yang khusus disediakan.

ruangan sebagai langkah pencegahan untuk mengurangi risiko kebakaran di berbagai ruang.



Gambar 4.22 Utilitas Kebakaran Kawasan

Sumber: Hasil Desain 2023

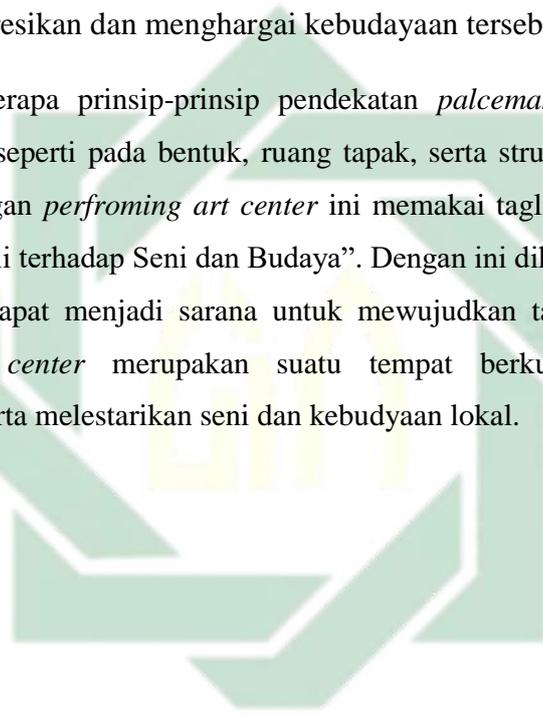
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

KESIMPULAN

Dalam perancangan Performing Art Center di Kota Bekasi, pendekatan placemaking dipilih untuk mengatasi masalah yang ada di lokasi tersebut. Salah satu masalah yang dihadapi adalah penurunan dan hilangnya keberadaan seni dan budaya lokal di Kota Bekasi, sehingga diperlukan sebuah sarana bagi para seniman untuk mengekspresikan dan menghargai kebudayaan tersebut.

Dari beberapa prinsip-prinsip pendekatan *placemaking*, sudah diterapkan diberbagai point seperti pada bentuk, ruang tapak, serta struktur dan utilitas. Untuk konsep perancangan *performing art center* ini memakai tagline ***Careing of Art and Culture*** arti “Peduli terhadap Seni dan Budaya”. Dengan ini diharapkan *performing art center* tersebut dapat menjadi sarana untuk mewujudkan tagline tersebut, dimana *performing art center* merupakan suatu tempat berkumpul, belajar, saling berkomunikasi serta melestarikan seni dan kebudayaan lokal.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Bohl, Charles C. (2002). *Place Making: Developing Town Center, Main Streets and Urban Village*. Washington DC: The Urban Institute.
- Budianta, Melani dkk. 2002. *Membaca Sastra: Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi*. Depok: Indonesiatara.
- M. A. Wyckoff. (2014). *Definition of placemaking: Four different types*. *Planning & Zoning*
- Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 13 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bekasi Tahun 2011-2031
- Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 12 Tahun 2013 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kota Bekasi Tahun 2013 – 2028
- Relph, E. C. (1976). *Place and Placelessness*. Pion.
- Rubianto, L. (2018). *Transformasi ruang kampung space menjadi place di kampung Tambak Asri Surabaya sebagai kampung berkelanjutan*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Sack, R. D. (1997). *Homo Geographicus : a Framework for Action, Awareness, and Moral Concern*. Johns Hopkins University Press.
- Sedyawati, E. (Penyusun) (2002). *Indonesia Heritage: Seni Pertunjukan*. Jakarta: Buku Antar Bangsa.
- Sumardjo, (2001). *Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: STSI Press.
- Tuan, Y. (1990). *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values*. Columbia University Press.
- Viciani, R. (2019). *Pengembangan Pariwisata Budaya pada Kawasan Permukiman Magersari dengan Pendekatan Placemaking* [Institut Teknologi Bandung]. <https://digilib.itb.ac.id/index.php/gdl/view/40547>