

# GEDUNG SENI DAN BUDAYA BANYUMAS DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS DI PURWOKERTO

Kirana Wahyu Kinanti, Titis S. Pitana, Sri Yuliani

Program Studi Arsitektur  
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Email : [kiranawahyu26@gmail.com](mailto:kiranawahyu26@gmail.com)

## Abstract:

*Design and planning of Banyumas art and cultural building are based on the need of art and cultural facility in Banyumas Regency. There have been many art and cultural facilities in Banyumas, but no one are specifically design for art and cultural activity. Because of these reason, those cultural facilities can not be used efisienly. Art and cultural building, which is located in Purwokerto City, also needs to have a touch of Banyumas Cultural nuance as part of its integrated design. The goal of Art and Cultural Building designing and planing is get an Art and Cultural Building with Banyumas Nuance by using Locality Prespective as an Approach. This locality prespective will be used along the design and planing and can be seen at groundplan, siteplan, massing, Landscape, and structure. The result is a design of art and cultural building with many facilities such as artist and cultural observer secretariat, auditorium, galery, amphitheatre, pendhapa, office building, and mousque.*

**Keywords:** Art centre, Culture, Defined Cultural of Banyumas, Locality

## 1. PENDAHULUAN

Seni dan budaya Banyumas merupakan warisan budaya yang berupa kebudayaan tradisional yang didukung masyarakatnya. Budaya Banyumas ditata oleh masyarakatnya menjadi sesuatu yang harmonis dan khas.

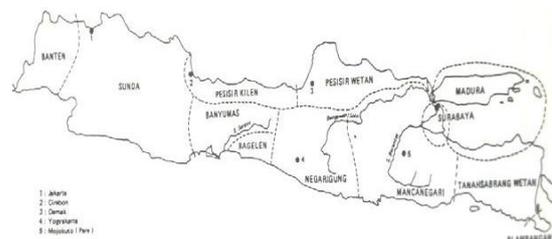
Lokalitas dalam kajian ini adalah pendekatan atau sudut pandang filosofis. Kata lokalitas berasal dari kata *locality* yang berarti tempat. Oleh karena itu lokalitas dapat diartikan sebagai sesuatu yang spesifik atau khas dari suatu daerah tertentu.

Lokalitas dalam arsitektur dapat dimaknai sebagai upaya untuk tetap bertaut dengan kondisi setempat dengan mencari potensi yang spesifik. Potensi tersebut bisa terkait dengan tradisi, memori masa lalu, teknologi, material atau yang lain. Lokalitas tidak melawan globalisasi namun menyandingkan antara global dan lokal. Pendekatan lokalitas diharapkan dapat memberikan nuansa *Banyumasan*.

Kebutuhan akan adanya Gedung Seni dan Budaya terlihat dari beberapa aspek. Aspek tersebut terbagi menjadi beberapa faktor, faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

### 1.1 Kesenian dan Kebudayaan Banyumas Merupakan Sub Kultur Jawa

Wilayah Banyumas adalah perbatasan dari dua kebudayaan besar yaitu Sunda dan Jawa (lihat Gambar 1). Oleh karena itu terjadi akulturasi kebudayaan dari Jawa dan Sunda yang dikenal dengan budaya Banyumas (Koderi:1991). Banyumas sebagai wilayah budaya, memiliki keberagaman kesenian. Di teater ditemukan *munthiet*, *jemblung*, *begalan*, *kethoprak* Banyumas dan wayang kulit Banyumas. Di seni tari terdapat *lengger*, *apleng*, *dareng*, *buncis*, *ebeg*, *sintren* dan *aksi muda*. Di seni karawitan (musik) dijumpai *kaster*, *bongkel*, *krumpyung*, *calung*, *terbang jawa*, *rodad*, *cak genjring* dan *karawitan*.



**Gambar 1** Peta Kebudayaan Jawa  
(Sumber : Koentjaraningrat:1984)

## 1.2 Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat Banyumas

Masyarakat Banyumas telah menjadikan seni dan budaya sebagai bagian dari hidup mereka. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata terdapat lebih dari 50 % di 27 kecamatan di Kabupaten Banyumas memiliki sanggar seni (lihat Tabel 1).

Tabel 1 Jumlah Sanggar Seni dan Budaya di Tingkat Kecamatan di Banyumas

Kec.	Jml	Kec.	Jml
Lumbir	30	Sokaraja	18
Wangon	10	Kalibagor	3
Gumelar	25	Banyumas	22
Ajibarang	25	Kebasen	3
Baturaden	11	Tambak	3
Kembaran	8	Sumpiuh	3
Purwokerto Barat	5	Kemranjen	2
Sumbang	2	Somagede	7

Sumber : Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata:2014

## 1.3 Fasilitas Seni dan Budaya di Banyumas

Terdapat 5 fasilitas untuk kegiatan seni dan budaya di Kabupaten Banyumas, yakni sebagai berikut.

- Aula RRI Purwokerto, aula RRI Purwokerto sering digunakan untuk pagelaran wayang.
- Gedung Kesenian Soetedja, Pada awal tahun 80-an gedung ini merupakan sentra kegiatan seni dan budaya, banyak seniman dan budayawan yang sering berkumpul dan berdiskusi mengenai perkembangan seni dan budaya Banyumas.
- Lokawisata Baturaden, Lokawisata Baturaden merupakan sebuah objek wisata yang dilengkapi dengan panggung terbuka. Panggung terbuka inilah yang sering digunakan untuk pertunjukan seni.

- GOR Satria, lapangan GOR Satria sering digunakan untuk konser terbuka.
- Gedung BPD, gedung ini sering digunakan untuk pameran seni lukis.

Dari beberapa fasilitas di atas tidak ada fasilitas berkesenian dan berkebudayaan yang direncanakan untuk kegiatan berkesenian dan berkebudayaan. Fasilitas-fasilitas tersebut merupakan bangunan yang beralih fungsi.

## 1.4 Faktor lain yang mendukung

Pemerintah sejak 5 tahun terakhir melaksanakan program yang bertujuan *membanyumaskan* kembali Banyumas. Beberapa langkah yang telah diambil pemerintah antara lain penggunaan bahasa Jawa Banyumas pada hari tertentu disetiap minggu, menggunakan batik Banyumas sebagai salah satu seragam, pembentukan Sanggar Paseban Kamanjaya yang bergerak di bidang seni dan perencanaan revitalisasi kota lama Banyumas yang diawali dengan seminar revitalisasi kota lama Banyumas.

## 2. METODE

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan penelitian lapangan dan studi literatur.

- Penelitian lapangan dilakukan dengan melihat langsung objek bangunan ataupun bangunan lain yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan. Teknik yang digunakan untuk penelitian lapangan adalah sebagai berikut.
  - Observasi terhadap objek yaitu Gedung Kesenian Soetedja dan Taman Budaya Surakarta. Observasi juga dilakukan terhadap *rumah srotong* yang ditemukan di daerah Banyumas.
  - Wawancara dilakukan kepada seniman, Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata, dan perwakilan organisasi kesenian yang ada di Banyumas. Kriteria narasumber adalah orang yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai

objek dan mendapatkan pendidikan setara dengan S1.

- b. Studi literatur dilakukan melalui pencarian data dari buku-buku, jurnal dan sebagainya. Materi tersebut meliputi hal-hal :
  - 1) buku-buku seni dan budaya Banyumas,
  - 2) buku-buku mengenai lokalitas dan lokalitas Banyumas,
  - 3) buku-buku yang terkait dengan fasilitas dan standar Gedung Seni dan Budaya,
  - 4) rencana umum tata ruang wilayah Kabupaten Banyumas, dan
  - 5) wacana dari jurnal maupun artikel yang mendukung.

## 2.2 Analisis dan Sintesis

Analisis dilakukan dengan melakukan kajian data dan informasi yang telah diperoleh dari penelitian lapangan di Banyumas dan studi literatur. Tahapan analisis ini terbagi menjadi tiga yaitu pemrograman fungsional, pemrograman performansi, dan pemrograman arsitektural. Hasil analisis, akan dirumuskan untuk mendapatkan konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti konsep lokasi dan pengolahannya, konsep kegiatan dan peruangan, konsep tampilan masa, konsep struktur, konsep utilitas, konsep tata *landscape* dan konsep interior.

## 2.3 Konsep

Konsep didapatkan dari proses sintesis terhadap analisa-analisa pada data yang diperoleh. Konsep akan menjadi pedoman saat mendesain.

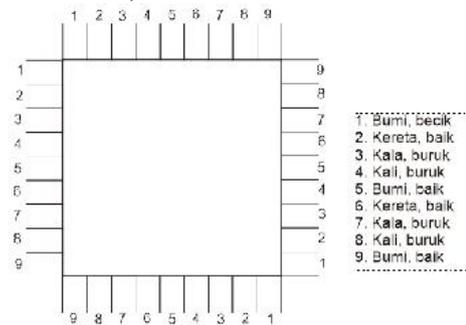
## 3 ANALISIS

Aspek lokalitas pada perencanaan Gedung Seni dan Budaya akan diterapkan pada hal-hal berikut ini.

### 3.1 Konsep Pencapaian

Kawasan dicapai dengan meletakkan titik pencapaian utama di utara dan selatan. Pertimbangan perletakkan ini adalah di sebelah utara terdapat Gunung Slamet dan disebelah selatan terdapat pantai. Perletakkan bukaan masuk

dilakukan berdasarkan hitungan Jawa dengan sistem “empat sembilan” (lihat Gambar 2).



Gambar 2 Sistem Perhitungan Jawa  
Sumber : Ismunandar:1993

Oleh karena itu akses masuk dari luar menuju tapak terbagi menjadi pintu masuk utama dan pintu samping (lihat Gambar 3).



Gambar 3 Titik Perletakan Pintu Masuk ke Kawasan

## 3.2 Konsep Pengguna Gedung Seni dan Budaya Banyumas

### a. Pengguna dan Jenis Kegiatan

Pengguna Gedung Seni dan Budaya Banyumas dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok berikut.

- 1) Pengunjung.
- 2) Pemain dan penyelenggara pertunjukkan.
- 3) Seniman dan kurator.
- 4) Peserta dan instruktur sanggar.
- 5) Pengelola.
- 6) Organisasi seni dan budaya Banyumas.

Kelompok kegiatan dalam Gedung Seni dan Budaya dikelompokkan menjadi beberapa kelompok berikut.

- 1) Kegiatan pelatihan meliputi pelatihan di sanggar, *workshop*, dan diskusi seni dan budaya.
- 2) Kegiatan pertunjukkan di dalam dan di luar ruangan.
- 3) Kegiatan pameran.
- 4) Kegiatan informasi dan pengelolaan.
- 5) Kegiatan servis dan pemeliharaan.

b. Konsep Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang yang dibutuhkan pada Gedung Seni dan Budaya Banyumas terbagi menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok ruang pelatihan, pertunjukkan, pengelolaan, pameran dan organisasi seni (lihat Tabel 2).

Tabel 2 Kebutuhan Ruang

Kelompok kegiatan	Ruang-ruang
Kegiatan pelatihan	Sanggar seni, Wisma seni, <i>Pendhapa</i>
Kegiatan Pertunjukkan	Ruang pertunjukkan
Kegiatan Pengelolaan	Ruang pengelola
Kegiatan Pameran	Galeri dan ruang pameran
Kegiatan Organisasi Kesenian	Ruang sekretariat

3.3 Konsep Program Ruang

Kebutuhan luasan dan volume di Gedung Seni dan Budaya Banyumas diperhitungkan berdasarkan kegiatan yang dilakukan, *furniture* yang digunakan, citra ruangan yang diinginkan, dan besar alur sirkulasi. (lihat Tabel 3).

Tabel 3 Kebutuhan Luasan dan Volume

Kelompok ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Volume (m <sup>3</sup> )
Ruang Pelatihan	1308,28	4803,08
Ruang Pertunjukkan	1314,5	4288,5
Ruang Pengelolaan	268	938

Ruang Pameran	416	2496
Ruang Organisasi Seni	284	994
Ruang penunjang	4627	1481
Luasan total	8219,78	15000,58

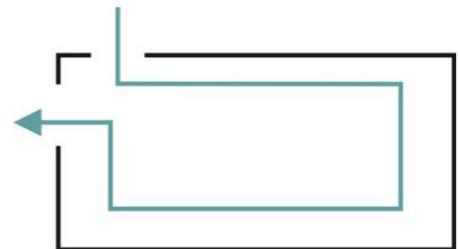
3.4 Konsep Bentuk Ruang

3.4.1 Ruang galeri dan pameran

Bentuk ruang menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dari kesenian yang ada di Banyumas, bentuk kotak adalah bentuk umum yang digunakan di *rumah srotong*. Bentuk ini akan digunakan pada ruang galeri dan pertunjukkan *indoor* sedangkan pada pertunjukkan di luar ruangan menggunakan bentuk lingkaran. Hal ini dikarenakan masyarakat Banyumas sering menyaksikan pertunjukkan dengan melingkari penyaji. Perancangan ruang pameran memperhatikan sirkulasi ruang, sistem penyajian dan pencahayaan.

a. Sirkulasi

Sirkulasi ruang pameran harus fleksibel dan dapat memberikan informasi pada pengunjung sehingga pengunjung dapat memahami dan mengapresiasi karya. Di *rumah srotong* penghuni dapat berjalan melingkar mengelilingi rumah. Oleh karena itu, sirkulasi melingkar dipilih untuk ruang pameran (lihat Gambar 4).



Gambar 4 Pola Sirkulasi Ruang Pameran

b. Sistem penyajian

Karya pameran 2 dimensi dipamerkan dengan cara digantung, sedangkan karya 3 dimensi ditampilkan dengan mempertimbangkan *personal space* pengunjung.

- c. Pencahayaan  
Pencahayaan di ruang pameran menggunakan pencahayaan buatan yang terbagi menjadi pencahayaan umum dan pencahayaan langsung ke arah karya seni.
- d. Penghawaan  
Penghawaan pada ruang pameran menggunakan penghawaan buatan. Pertimbangan penggunaan sistem ini adalah penghawaan buatan dapat diatur kelembabannya sehingga karya yang dipajang tidak mengalami kerusakan.

### 3.4.2 Ruang pertunjukan di dalam ruangan dan di luar ruangan

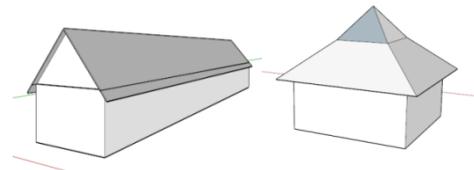
Dalam perencanaan ruang pertunjukan di dalam ruangan yang paling utama adalah kenyamanan visual dan kenyamanan audial penonton. Kenyamanan tersebut dapat diperoleh dengan bentuk ruang yang sesuai, sistem akustik dan sistem pencahayaan pada ruang pertunjukan.

- a. Bentuk ruang  
Bentuk ruang kipas dan bentuk panggung *proscenium* dianggap paling efektif untuk ruang pertunjukan dalam ruangan. Sedangkan untuk ruang pertunjukan di luar ruangan bentuk panggung terbuka berbentuk kipas dengan panggung *proscenium* dianggap baik untuk digunakan.
- b. Sistem akustik  
Untuk mendapatkan kenyamanan audial dilakukan dengan beberapa cara, yaitu bahan dan konstruksi ruang, sistem penguat bunyi, dan pengendalian bising.
- c. Sistem pencahayaan  
Pencahayaan panggung dibagi menjadi tiga jenis pencahayaan yaitu pencahayaan pada artis, pencahayaan umum dan pencahayaan *background* untuk memberikan efek. Sistem pencahayaan pada artis mengadopsi dari sistem *blencong* di pertunjukan wayang. Di

- pertunjukan wayang *blencong* menyoroti objek yaitu wayang.
- d. Penyelesaian akustik pada area penonton  
Lantai pada area penonton diselesaikan dengan lantai bertingkat yang dapat membantu meningkatkan kualitas penonton. Lantai yang bertingkat membuat distribusi suara lebih merata dan dapat menciptakan kenyamanan visual yang baik.

### 3.5 Konsep Bentuk Masa

Bentuk massa terbagi menjadi kepala, badan dan kaki. Bentuk atap yang berbeda akan dijadikan pembeda fungsi bangunan, seperti pada bangunan yang umum di Banyumas. Atap *tajug* dapat digunakan untuk mushola. Bentuk *joglo* digunakan untuk untuk *pendhapa*. Bentuk atap *kampung* dan pengolahannya digunakan untuk massa yang lain (lihat Gambar 5).



Gambar 5 Transformasi Bentuk

### 3.6 Konsep Tata Masa

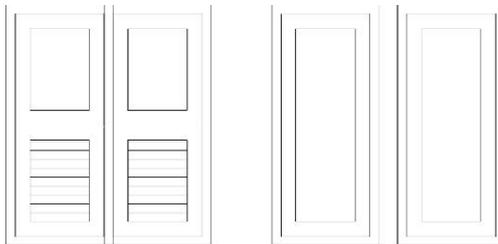
Tata masa kawasan menggunakan komposisi terpusat. Pusat orientasi kawasan berupa ruang terbuka yang diwujudkan dengan taman dan *sculpture* di tengahnya. Taman digunakan sebagai komponen pengikat dari massa-massa di sekitarnya. Selain itu keberadaan taman sebagai ruang terbuka berguna memfasilitasi kebiasaan *srawung* atau suka berinteraksi di masyarakat. Tata masa mengikuti bentuk Kadipaten Banyumas yang menerapkan alun-alun, *sapit urang*, dan *pendhapa* di bagian depan (lihat Gambar 6).



Gambar 6 Konsep Tata Masa

### 3.7 Konsep Klimatologis

Tapak berada di iklim tropis dengan lama penyinaran matahari yang cukup. Pergerakan matahari dari timur ke barat memberikan pencahayaan langsung tanpa pembayangan di tapak. Cahaya matahari dimanfaatkan untuk penerangan ruangan. Pemanfaatan cahaya matahari dilakukan dengan adanya bukaan berupa jendela pada bangunan. Desain jendela yang umum digunakan masyarakat adalah jendela kayu dan kaca (lihat Gambar 7).



Gambar 7 Desain Jendela yang Sering Digunakan Masyarakat  
Sumber : Ismunandar:1993

Angin di tapak akan dimanfaatkan untuk menggerakkan *kitiran* sebagai elemen yang menambah suasana pesisir pantai dan mendinginkan udara ruangan.

### 3.8 Konsep Sirkulasi dalam Tapak

Sirkulasi secara horizontal di Kadipaten Banyumas lama menggunakan sirkulasi memutar dan sirkulasi linear. Sedangkan sirkulasi secara vertikal menggunakan *undhak-undhakan* seperti pada *rumah srotong* (lihat Gambar 8).



Gambar 8 Sirkulasi

### 3.9 Konsep Tampilan Bangunan

Bangunan akan ditampilkan dengan bentuk dasar kotak yang berasal dari bentuk dasar *rumah srotong*. Bentuk atap yang digunakan adalah bentuk atap *joglo*, *tajug* dan *kampung*. Material yang digunakan dalam Gedung Seni dan Budaya adalah yang mendukung tampilan bangunan. Beberapa material yang digunakan adalah batu bata ekspos, batu kali dan kerikil. Warna yang dipilih adalah warna alam yang dapat menampilkan kesan etnik seperti merah bata, coklat, abu-abu dan orange. *Ragam hias* yang digunakan adalah *sulur-sulur* dan *daun bergelung* (lihat Gambar 9).



Gambar 9 Tampilan Bangunan Pengelola

### 3.10 Konsep Interior

Interior menggunakan *pager gebyok* untuk membatasi ruang-ruang tertentu. Cahaya lampu yang dipilih adalah cahaya lampu yang berwarna kuning. Warna untuk ruang dalam menggunakan warna alam seperti coklat kayu dan batu bata. Ornamentasi yang digunakan berupa *ragam hias* yang digunakan pada elemen ruang (lihat Gambar 10).



Gambar 10 Interior Ruang Galeri

### 3.11 Konsep Pemilihan dan Pengolahan Material

Material yang akan digunakan pada Gedung Seni dan Budaya Banyumas adalah material lokal. Material lokal yang dimaksud adalah material yang diproduksi oleh masyarakat Banyumas dan sekitarnya. Beberapa material tersebut adalah genteng dari Pancasan Ajibarang atau Kebumen, batu kali dan pasir dari Sungai Serayu.

### 3.12 Konsep Landscape

Konsep *landscape* mempertimbangan elemen-elemen *Landscape* yang digunakan di kawasan Kadipaten Banyumas yang lama (lihat Gambar 11).

#### a. *Softscape*

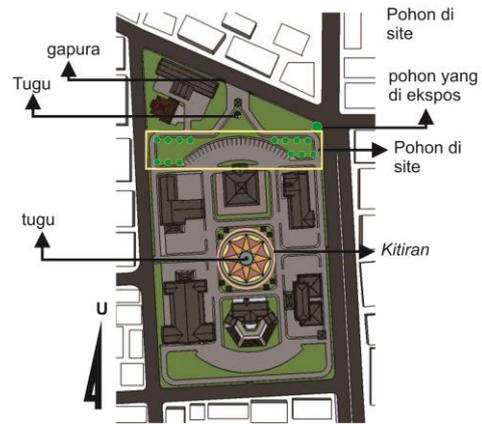
Vegetasi berupa pohon tinggi pada kawasan di pertahankan keberadaannya. Satu pohon di timur laut akan dipertahankan dan diekspos untuk menunjukkan lokasi dari waktu ke waktu.

#### b. *Hardscape*

*Hardscape* berfungsi sebagai pendukung kegiatan seperti jalur pedestrian, jalur sirkulasi kendaraan, dan area parkir. *Landcover* aspal cocok digunakan untuk tempat sirkulasi kendaraan dan tempat parkir. *Paving* digunakan untuk area pedestrian bagi pengunjung yang berjalan kaki atau berjalan dari parkir menuju gedung.

#### c. *Landscape furniture*

*Landscape furniture* merupakan elemen tambahan untuk mendukung kegiatan yang berjalan. Bentuk elemen *furniture* yang digunakan adalah penerangan, tugu, gapura, dan *kitiran*.



Gambar 11 Landscape

### 3.13 Konsep Struktur

Menggunakan sistem struktur rangka yang terbagi menjadi *sub structure* (struktur bawah), *upper structure* (struktur tengah) dan *super structure* (struktur atas).

#### a. *Sub Structure* (struktur bawah)

Elemen-elemen *sub structure* yang akan digunakan adalah pondasi *footplate*, pondasi ini merupakan pondasi titik seperti *umpak*.

#### b. *Super Structure*

*Super structure* pada sistem rangka berupa kolom-kolom penyangga bangunan. Kolom ini berfungsi sebagai penyalur beban dari atap ke pondasi.

#### c. *Upper Structure*

*Sub structure* merupakan bagian atas bangunan yang berfungsi menyalurkan beban ke dalam tanah. Konstruksi yang digunakan adalah konstruksi kayu dan penutup atap berupa genteng tanah liat.

## 4 KESIMPULAN (KONSEP DESAIN)

Konsep perencanaan dan perancangan Gedung Seni dan Budaya Banyumas menggunakan pendekatan atau sudut pandang filosofis lokalitas. Gedung ini direncanakan berada di Jalan S.Parman Purwokerto. Luasan lahan yang ada berkisar 23.000m<sup>2</sup> dengan kebutuhan luas bangunan 8.219m<sup>2</sup>. Sisa lahan yang tidak digunakan akan dijadikan daerah pengembangan. Pendekatan lokalitas di objek ini terlihat di bentuk ruang, bentuk

massa, tata massa, tampilan eksterior, desain interior, *landscape*, material bangunan, dan struktur.

Bentuk ruang galeri dan pergelaran di dalam ruang menggunakan bentuk kotak yang merupakan bentuk umum dari *rumah srotong*. Bentuk massa menggunakan bentuk atap *joglo*, *tajug* dan bentuk kampung yang dimodifikasi. Tata massa menerapkan alun-alun, jalan *sapit urang* dan *pendhapa* di bagian depan. Tampilan eksterior menggunakan *pompok* atau *tutup keong*, dan *ragam hias* sebagai ornamentasi. Interior akan didesain dengan mempertimbangkan *furniture* yang memberikan nuansa etnik, pencahayaan berwarna kuning dan *ragam hias* sebagai ornamentasi. Penataan *landscape* menggunakan elemen-elemen *landscape* yang biasa digunakan di kawasan di Banyumas, seperti tugu, gapura dan *kitiran*. Material yang digunakan berasal dari material produksi lokal seperti genteng dan batu bata di Kebumen.

## REFERENSI

- Ismunandar. 1993. *Joglo Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Semarang : Dahara Prize.
- Koderi, M. 1991. *Banyumas wisata dan Budaya*. Purwokerto : Metrojaya.
- Koenjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta : Balai pustaka.