

Fasilitas Edukasi dan Pagelaran Budaya tradisional NTT di Kota Kupang

Ryann M. Leong dan Markus Ignatio Aditjipto
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 Ryanmodestus@gmail.com;
 adicipto@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif utara, area taman dan balkon menghadap pantai

ABSTRAK

NTT atau Nusa Tenggara Timur adalah bagian dari salah satu provinsi Indonesia yang terletak di kepulauan sunda kecil Indonesia. Dengan ibukotanya terletak di Kupang, Timor Barat. Provinsi ini terkenal sebagai daerah kepulauan yang mempunyai ratusan pulau dan mempunyai beragam kebudayaan yang khas. Dari banyaknya pulau ini di NTT terdapat beragam budaya sendiri, mulai dari pulau Flores, Timor, dan Pulau Sumba. Budaya di NTT sekarang tidak terlalu digemari oleh anak muda karena perkembangan zaman dan masyarakat yang lebih sibuk dengan bekerja. Sehingga dibutuhkan sebuah fasilitas edukasi budaya yang khusus untuk menunjukkan berbagai budaya-budaya NTT yang mulai dilupakan oleh masyarakat, khususnya pada anak muda. Desain bangunan akan menggunakan pendekatan desain Neo- Vernakular dengan memasukan unsur budaya tradisional NTT pada bangunan. Aplikasi desain Neo-vernakular ini untuk menampilkan budaya tradisional NTT pada desain bangunan dengan cara aplikasi motif pada fasad bangunan dan penggunaan atap tradisional arsitektur NTT sebagai atap pada bangunan, hal ini untuk menarik pengunjung untuk datang dan belajar budaya NTT.

Kata Kunci : Budaya, Tradisional, Neo-vernakular, masyarakat, aplikasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian merupakan suatu bagian unsur kebudayaan, yang dibentuk dari berbagai hasil kreativitas dan inovasi dari masyarakat dan lingkungannya. Kemudian kesenian tersebut diwujudkan ke dalam berbagai bentuk ungkapan, baik tradisional maupun non tradisional. Sedangkan kesenian tradisional merupakan hasil karya suatu kelompok manusia di suatu daerah yang timbul dari apa yang dirasakannya. Perasaan tersebut bersifat lokal, oleh karena itu hasilnya hanya digemari oleh kelompok atau masyarakat tertentu saja. Hal ini seperti diungkapkan dalam (Naufal, 2014, hlm.7) bahwa Yang dimaksud dengan kesenian tradisional adalah hasil karya, cipta dan karsa manusia yang bersumber pada aspek perasaan, yaitu perasaan estetis yang bersifat local dalam arti hanya digemari oleh kelompok masyarakat tertentu dan juga lahir atau tercipta dari kelompok tersebut.

Indonesia sendiri merupakan salah satu negara kepulauan di Asia Tenggara, di negara ini dari ujung sabang sampai Merauke memiliki budaya dan etnis yang berbeda. Budaya yang berbeda ini membuat Indonesia merupakan salah

satu negara yang unik. Tetapi keberagaman budaya ini lambat laun mulai hilang dikarenakan globalisasi, dari globalisasi mengakibatkan banyaknya budaya dari luar negara yang masuk, dan budaya itu seringkali lebih digemari oleh anak muda Indonesia yang merupakan generasi penerus, hal ini dapat mengakibatkan budaya local di Indonesia akan menghilang.

Telah dilakukan berbagai cara untuk melestarikan budaya NTT sebagai contohnya adalah museum Kota Kupang. Tetapi museum ini jarang dikunjungi salah satu masalah adalah dari segi estetika dan organisasi ruang yang masih belum memenuhi standar. Selain hal tersebut, museum Nusa Tenggara Timur ini juga masih belum banyak dikenal masyarakat khususnya masyarakat luar Nusa Tenggara, sehingga seringkali museum sepi pengunjung

Dari situ sebuah fasilitas yang khusus untuk kesenian dapat membantu untuk sebagai edukasi untuk menarik minat masyarakat teristimewa anak muda untuk serta melestarikan budaya – budaya NTT. Diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menjadi sebuah galeri untuk berbagai seni, dan juga sebagai tempat untuk mementaskan kesenian tradisional NTT.

1.1 Tujuan Perancangan

Merancang sebuah fasilitas untuk mengakomodasi dan mendukung anak muda serta masyarakat kota Kupang tentang budaya tradisional NTT. Dan Bangunan bisa dijadikan sebagai sebuah daya Tarik baru bagi masyarakat kota Kupang

1.2 Manfaat Perancangan

- Anak muda dan remaja
Dapat mempelajari dan menambah pengetahuan tentang budaya di NTT ini serta bisa melestarikan budaya

- Masyarakat Kota Kupang dan pengunjung/turis
Bagi Masyarakat Kota Kupang Menjadi sebuah daya Tarik untuk dapat melihat budaya tradisional NTT di pentaskan di fasilitas ini.

1.3 Rumusan Masalah

a. Umum

Bagaimana agar desain Gedung dapat menarik wisatawan dan anak muda?

b. Khusus

Bagaimana agar rancangan desain dapat mengakomodasi berbagai kegiatan seni, yaitu seni Tari dan seni music

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Tapak bangunan
(sumber: earth.google.com)

Site berada pada zona BWK III yang diperuntukan oleh Peraturan Daerah Kota Kupang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kupang Tahun 2011 – 2031. BWK III memiliki arah pengembangan sebagai kawasan pengembangan pendidikan tinggi, perdagangan dan jasa, pusat pelayanan transportasi udara dan darat, kawasan pariwisata, reklamasi pantai, dan kawasan permukiman kepadatan sedang. Berdasarkan 13 peruntukan zona, maka lokasi cocok untuk pembangunan fasilitas edukasi yang dapat memenuhi kebijakan pemerintah kota Kupang.



Gambar 1.3. kondisi tapak eksisting
(Sumber : googlemaps.com)

Perkiraan Luas Lahan : ±8600m²

KDB : 60%

KLK : 1.2

GSB : Timur : 6m

Selatan : 6m

Barat : 6m

Utara : 6m

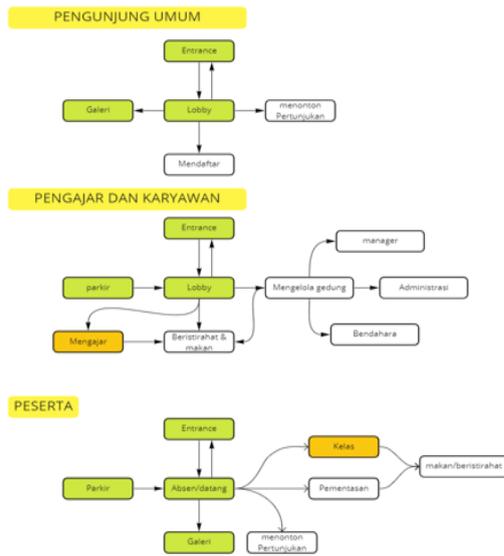
2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program ruang

Fasilitas utama : ruang kelas praktek dan teori, serbaguna. Fasilitas penunjang/tambahan : perpustakaan, food court, backstage. Fasilitas pengelola : ruang pengajar, ruang tata usaha, area servis, dan ruang manager. Total perkiraan luasan minimal yang dibutuhkan untuk bangunan adalah sebesar 5600m2 tanpa ruang outdoor.

PERHITUNGAN LUASAN					PERHITUNGAN LUASAN				
Fasilitas	Ruang	Luas (m2)	Unit	Total (m2)	Fasilitas	Ruang	Luas (m2)	Unit	Total (m2)
Fasilitas Pengelola	R. pengelola fasilitas	100	1	100	Utilitas	R. PLN	40	1	40
	R. Rapat	80	1	80		R. Genset	50	2	100
	Loker	40	1	40		R. Trato	40	1	40
	Security	20	1	20		R. MDP	40	1	40
	R. Tunggu	35	2	70		R. Kontrol	35	1	35
	R. Administrasi	20	1	20		R. PDAM	20	1	20
Servis (15%)				50	Servis (15%)			41	
Sirkulasi (20%)				66	Sirkulasi (20%)			55	
Total Luasan				446	Total Luasan				371

Tabel 2.1 tabel kebutuhan ruang (sumber : Neufert, Time-saver Standard, asumsi pribadi)



Gambar 2.1. diagram aktivitas pengguna (sumber : ilustrasi Pribadi)

2.2 Besaran ruang

Kebutuhan ruangan minimal pada bangunan

PERHITUNGAN LUASAN					PERHITUNGAN LUASAN				
Fasilitas	Ruang	Luas (m2)	Unit	Total (m2)	Fasilitas	Ruang	Luas (m2)	Unit	Total (m2)
Fasilitas Tari	R. Kelas	80	2	160	Fasilitas Musik	R. Kelas	60	3	180
	R. Gardi	8	10	80		R. Penyimpanan	50	1	50
	R. Penyimpanan	50	2	100		Mini Hall	200	1	200
	Mini Hall	160	2	320		R. Studio	40	4	160
	Perpustakaan	60	1	60	Servis (15%)			89	
	R. Rias	20	2	40	Sirkulasi (20%)			118	
	Servis (15%)				120	Total Luasan			
Sirkulasi (20%)				160					
Total Luasan				1040					

PERHITUNGAN LUASAN				
Fasilitas	Ruang	Luas (m2)	Unit	Total (m2)
Fasilitas Umum	R. Serbaguna	800	1	600
	Lobby	400	1	200
	Gallery	600	1	600
	Foodcourt	500	1	500
Servis (15%)				255
Sirkulasi (20%)				340
Total Luasan				2495

2.3 Analisa tapak

2.3.1 Kelebihan dan Kelemahan Site

Kelebihan :

- Potensi view bangunan ke arah pantai
- Akses ke tengah kota yang mudah karena dekat dengan jalan utama

Kelemahan :

- potensi sumber Kebisingan dari bangunan sekitar dan kendaraan bermotor dari Jalan utama Timor Raya
- Vegetasi yang kurang pada sekitar site

2.3.2 Kebisingan, akses, dan batas site

Batas Site pada arah utara berbatasan dengan pantai pasir Panjang, pada arah timur dan barat berbatasan dengan restaurant dan waterpark, sedangkan arah selatan berbatasan dengan jalan Timor raya.



Gambar 2.2. Batas keliling site (Sumber : earth.google.com)

Akses pada site bagi pejalan kaki bisa dari pinggir jalan dan dari arah pantai. Sedangkan akses kendaraan bermotor melalui jalan timor raya.



Gambar 2.3. Akses Site (Sumber : earth.google.com)

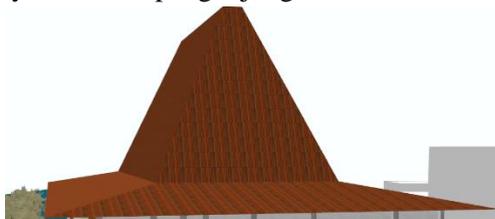
Akses pada site bagi pejalan kaki bisa dari pinggir jalan dan dari arah pantai. Sedangkan akses kendaraan bermotor melalui jalan timur raya.



Gambar 2.4. Kebisingan sekitar site (Sumber : earth.google.com)

2.4 Pendekatan Desain Bangunan

Pendekatan yang diambil dan yang diterapkan pada bangunan adalah pendekatan neo-vernakular, agar pada bangunan juga dapat diperlihatkan budaya tradisional arsitektur atau motif tenun. Hal ini agar dapat menarik perhatian masyarakat dan pengunjung luar kota..



Gambar 2.5 desain atap Tradisional pada bangunan



Gambar 2.6. Motif tenun pada fasad kayu

2.5 Perancangan tapak bangunan

Ruang sekitar bangunan dibagi menjadi parkir yang berfungsi sebagai sirkulasi kendaraan dan area taman dimana pengunjung yang berjalan kaki dari pantai bisa langsung dapat mengakses bangunan, pada area taman terdapat akses kelaut. Pada ruang terbuka taman dibuat area amphiteather kecil untuk para pengunjung dapat menonton pertunjukan outdoor



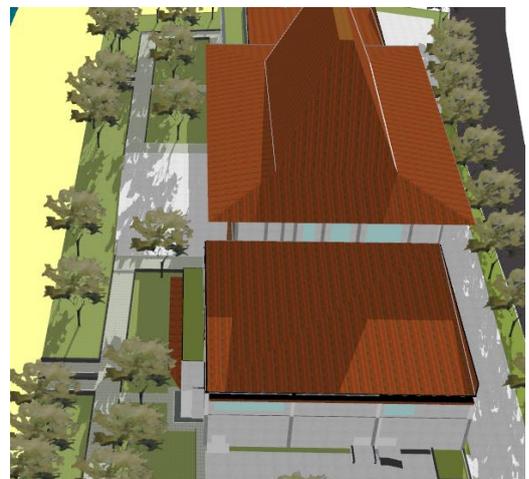
Gambar 2.7. Site plan



Gambar 2.8 tampak timur dan utara

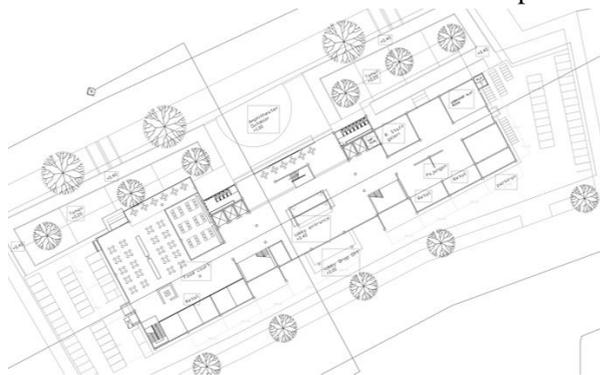


Gambar 2.9 tampak selatan dan barat



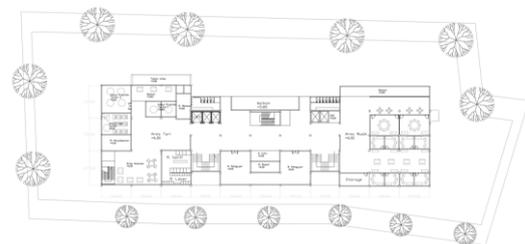
Gambar 2.10 Perspektif taman dan bangunan dari arah barat site

Pada Lantai 1 bangunan difungsikan untuk fasilitas-fasilitas umum seperti area food court dimana masyarakat dapat menjual berbagai makanan khas NTT, area galeri dimana bisa dipajang seni karya anak muda dan masyarakat NTT, perpustakaan umum, dan area workshop diman masyarakat dapat membeli/menjual peralatan music yang sudah tidak



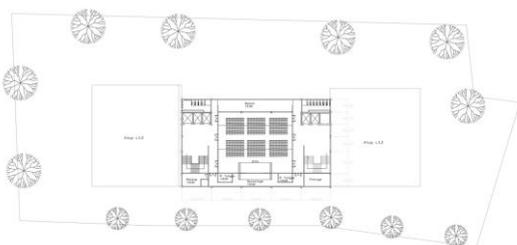
Gambar 2.11. layout plan

Di lantai 2 terdapat area-area yang lebih dikhususkan untuk pengunjung terlebih anak muda yang ingin belajar musik dan tarian tradisional, pada area ini disiapkan ruang kelas praktek dan teori serta area penunjang seperti area komunal dan area balkon.



Gambar 2.12 Denah Lt.2

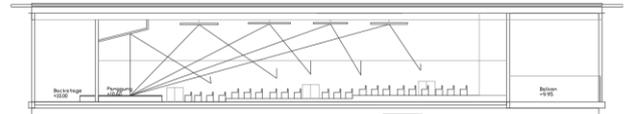
Terakhir pada lantai 3 dikhususkan untuk area pagelaran budaya tradisional, disini terdapat ruang serbaguna yang untuk pementasan dan juga area balkon agar pengunjung yang ingin beristirahat dapat menikmati pemandangan pantai.



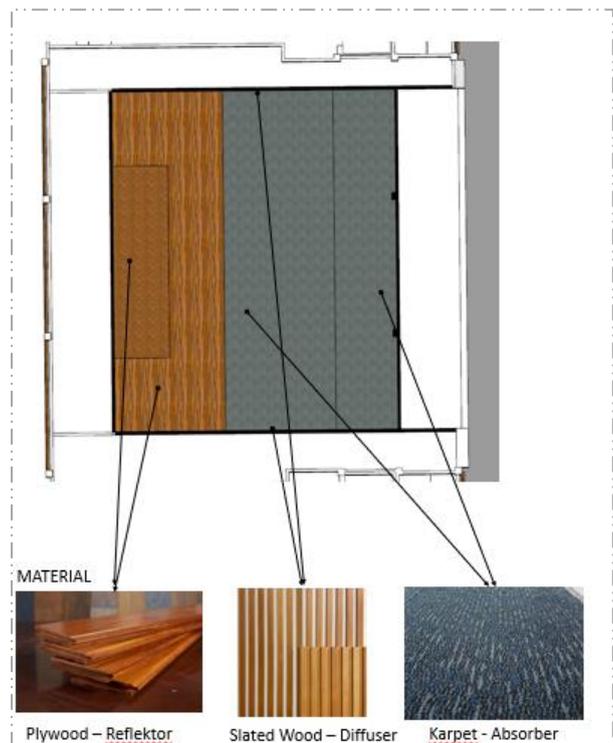
Gambar 2.13 Denah Lt.3

2.6 Pendalaman desain

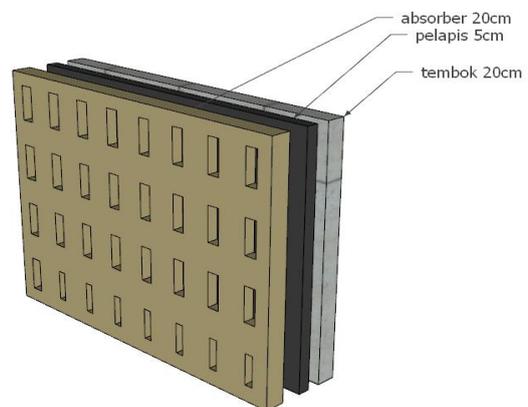
Aplikasi akustik ruang pada ruangan serbaguna dan ruangan kelas music/tarian untuk membantu agar pembelajaran lebih nyaman dan tidak terganggu dari suara dari luar bangunan atau dari kelas lain. Aplikasi akustik ruangan ini ada pada dinding ruang dengan penggunaan material plywood, slated wood, dan karpet.



Gambar 2.14 skema pemantulan suara pada r. serbaguna

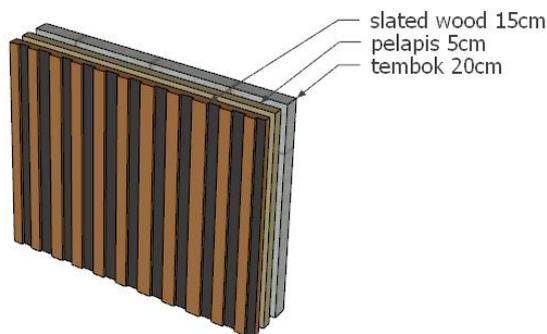


Gambar 2.15 Material dinding r. serbaguna



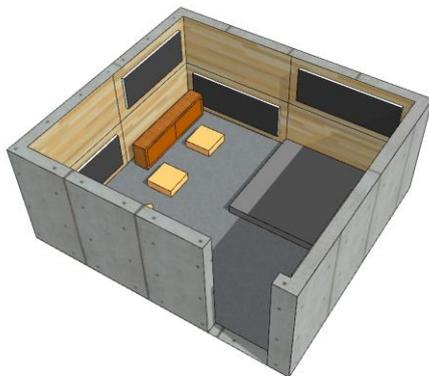
Gambar 2.16 Detail Absorber ruangan

Bagian lantai dan dinding belakang panggung diberi material absorber untuk menyerap suara agar tidak mengganggu kegiatan lain

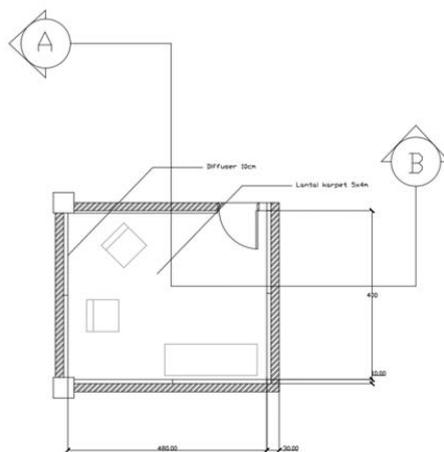


Gambar 2.17 Detail Diffuser ruangan

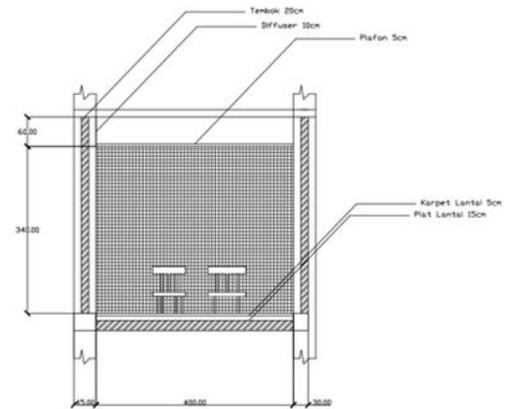
Bagian dinding audience diberi material yang memiliki perpaduan menyerap dan memantulkan bunyi sebagian. Hal ini bertujuan agar mengurangi gema akibat hasil pantulan tetapi tetap memantulkan suara ke seluruh bagian kursi audience



Gambar 2.18 Ruang music kecil



Gambar 2.19 Denah Ruang music kecil



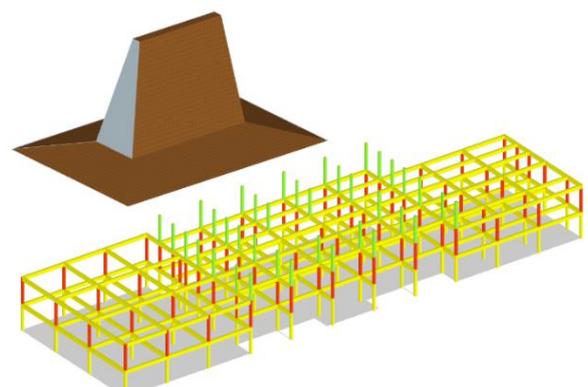
Gambar 2.20 Potongan Ruang music kecil

Kualitas akustik ruang mempengaruhi kualitas ruang kelas sebagai tempat penyampaian informasi. Akustik ruang dapat membantu mengatasi kesulitan mendengar, berbicara, berbahasa dan memahami materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Akustik ruang dapat mengatasi kebisingan yang ditimbulkan oleh pantulan suara di dalam kelas, suara dari ruangan yang bersebelahan, suara dari koridor dan suara dari jalan raya.

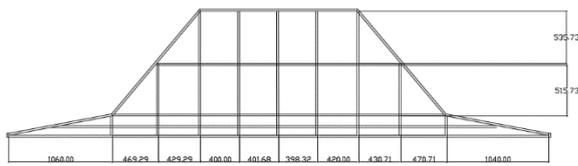
Ruang bagi pengunjung yang belajar musik secara individual atau 2 orang seperti sasando. Pada ruangan ini diaplikasikan absorber pada dinding, dengan pemasangan panel diffuser pada beberapa bagian. Pada lantai dipasang absorber bermaterial karpet untuk penyerapan suara.

3. SISTEM STRUKTUR BANGUNAN

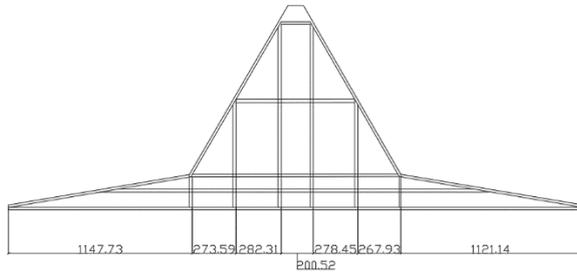
Struktur bangunan menggunakan struktur beton yang ditopang dengan kolom beton ukuran 50cm x50cm, dan balok beton ukuran 80cm x 40cm. Untuk atap bangunan menggunakan struktur kayu.



Gambar 3.1 Isometri Struktur



Gambar 3.2 Struktur Rangka atap depan



Gambar 3.3 Struktur Rangka Samping

Utilitas Listrik – Terdapat R. SDP untuk shaft kabel-kabel dan terdapat ruang PLN pada samping gedung

4. UTILITAS



Gambar 4.1 Diagram Utilitas bangunan

4.1 Utilitas Air bersih

Pada bangunan Sistem Penyimpanan air menggunakan up-feed dengan tandon terletak pada bawah, dengan air dialirkan dari PDAM ke tandon lalu ke keran pada gedung

4.2 Utilitas Air kotor dan kotoran

Kotoran yang dari toilet akan disalurkan ke septic tank, sedangkan air kotor dari wastafel dan air hujan akan disalurkan ke saluran kota

4.3 Utilitas Listrik

5. KESIMPULAN

Perancangan fasilitas edukasi dan pagelaran budaya tradisional NTT di kota kupang menghasilkan sebuah desain dimana pelajar dan pengunjung dapat mempelajari berbagai budaya-budaya tradisional di NTT ini,

Dari penerapan konsep edukasi berbasis kelas praktek dan teori, dan pada penerapan arsitektur neo-vernakular pada desain bangunan, sehingga dapat menarik pengunjung. Dengan penerapan pendalaman akustik ruangan pada ruang-ruang kelas dan ruang serbaguna/hall, pelajar dapat belajar dengan nyaman tanpa mendapatkan gangguan dari aktivitas lain pada bangunan maupun dari luar.

Dari penerapan pendekatan neo-vernakular pada bangunan ini, diharapkan agar dapat menjadi sebuah inspirasi bagi orang lain yang ingin membuat sebuah bangunan dan memiliki pendekatan yang sama.

*PENDEKATAN ARSITEKTUR
TRADISIONAL* (Doctoral dissertation,
Universitas Gadjah Mada).

DAFTAR PUSTAKA

- RENCANA KERJA PEMERINTAH DAERAH
KOTA KUPANG TAHUN 2020(2020). RKPD
2020. Retrieved from
[https://www.bappedakotakupang.info/resources/
category/4-rkpd.html](https://www.bappedakotakupang.info/resources/category/4-rkpd.html)
- Kominfo .(2018). Strategi Pemajuan Kebudayaan
Jadi Modal Pembangunan Nasional.
Kominfo.go.id. Retrived from Kementerian
Komunikasi dan Informatika (kominfo.go.id)
- Nofalia, Ike.(2021) Mengenal Berbagai Kebudayaan
Khas Nusa Tenggara Timur. Retrieved from
Mengenal Berbagai Kebudayaan Khas Nusa
Tenggara Timur (finansialku.com)'
- Admin. (1981). Adat Istiadat Daerah Nusa Tenggara
Timur.Repositori.kemdikbud.go.id –
<https://bit.ly/3rzqBq4>
- Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). Peranan Pusat
Seni dan Budaya sebagai bentuk upaya
pelestarian budaya lokal. *Sinektika: Jurnal
Arsitektur*, 19(1), 34-40.
- Chalimi, I. (2018). *Perancangan fasilitas edukasi
berbasis permainan tradisonal di surabaya
timur* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS 17
AGUSTUS 1945).
- KLAU, M. T. (2019). *REDESAIN MUSEUM
DAERAH PROVINSI NTT DENGAN*