

Konsep Arsitektur sebagai Katalis dalam Mengatasi Degradasi Budaya: Sasana Budaya Ndalung

Wardatut Toyyibah dan Purwanita Setijanti
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: psetijanti@arch.its.ac.id

Abstrak—Konsep arsitektur sebagai katalis kebudayaan merupakan sebuah manifestasi dari bagaimana arsitektur dapat mempercepat kesadaran berbudaya masyarakat, dimana dalam perancangan ini mengambil konteks budaya Pandalungan di Jember. Adanya fenomena degradasi nilai budaya, ketidaksadaran masyarakat akan fenomena Pandalungan, serta urgensi identitas yang perlu ditanamkan. Arsitektur sebagai katalis kebudayaan dihadirkan untuk menjadi stimulus percepatan kesadaran berbudaya melalui *user movement* yang terbentuk. Perancangan ini bermaksud untuk menghadirkan fasilitas publik berupa Sasana Budaya Ndalung sebagai katalis kebudayaan melalui ruang edukasi yang bersifat naratif. Efek katalis diwujudkan dengan membentuk persepsi visual *user* melalui pengalaman spasial tertentu. Pendekatan fenomenologi dengan metodologi arsitektur naratif digunakan untuk merespon permasalahan desainnya. Untuk mewujudkan konsep naratif, perancangan ini mencoba menghadirkan narasi Pandalungan dari masa lalu, masa kini, hingga masa depan secara *flashback*. Sebagai tambahan, efek katalis kebudayaan juga ditinjau dari karakteristik Pandalungan, aspek lokalitas, serta perhatian terhadap konsep *user movement*, sebagai *manifest function* sebuah ruang kultural.

Kata Kunci—Katalisator, Fenomenologi Arsitektur, Arsitektur Naratif.

I. PENDAHULUAN

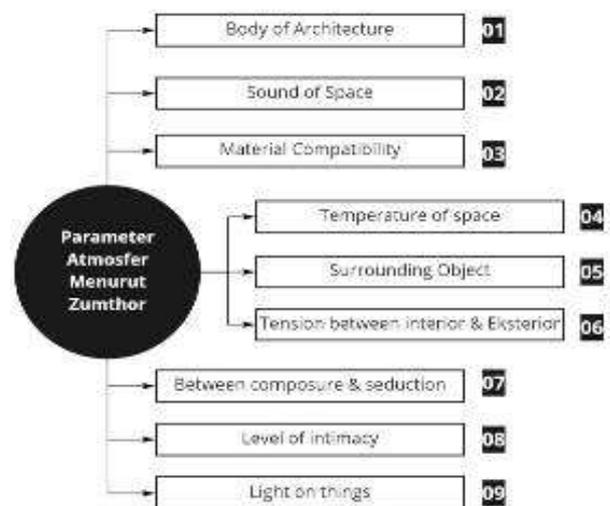
PANDALUNGAN merupakan kebudayaan yang berakar dari plurasime antara masyarakat Jawa dan Madura (Gambar 1), dimana dalam paradigmanya problematika kesadaran dan pengenalan masyarakat terhadap istilah Pandalungan tergolong masih rendah di Jember. Hal ini dikarenakan adanya konteks *imagined community* dan hadirnya budaya *pseudomodern* di masyarakat yang perlu untuk diwaspadai. Terlebih lagi, Adanya strategi *city branding* yang menjadikan budaya Pandalungan digagas sebagai identitas Jember sehingga kebutuhan akan stimulus yang mempercepat kesadaran berbudaya perlu untuk dikembangkan [1].

Pada perancangan ini, konsep katalis kebudayaan yang dimaksud adalah bagaimana arsitektur berperan sebagai stimulus kesadaran *user* terhadap wujud budaya Pandalungan. Munculnya konsep katalis ini berangkat dari Analisa pada *context*, *culture*, dan *needs* terhadap fenomena Pandalungan. Kemudian, dibentuk goals yang meresponnya. Penjabaran terkait analisa ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Berkaitan dengan bagaimana membangkitkan kesadaran. Poon (2018) menjelaskan bahwa stimulus kesadaran yang paling efektif adalah dengan memanfaatkan aspek sensorik panca indra karena ia mampu merangsang seseorang dalam berpikir. Saat stimulus tersebut diwujudkan dalam objek rancang, maka baik material, keruangan, maupun skala akan



Gambar 1. Ilustrasi budaya pandalungan.



Gambar 2. Prinsip atmosfer peter zumthor.

menjadi acuannya [2]. Mengacu hal tersebut, terdapat 9 prinsip arsitektural yang berkaitan erat dengan bagaimana membangkitkan atmosfer dan pengalaman spasial manusia (Gambar 2) [3]. Pertama, *Body of Architecture*. Yang dimaksud adalah bahwa arsitektur selayaknya tubuh manusia. Ada bagian yang terlihat secara kasat mata (Objek terbangun) dan ada yang tidak (Suasana yang terbentuk pada ruang). Elemen-elemen tersebut dihadirkan bagian demi bagian sehingga mampu menjadi satu kesatuan yang utuh dalam tubuh bangunan. Kedua, *Sound of A Space*. Dalam hal ini, interior memiliki kemampuan mengumpulkan suara, memperkuat, lalu mentransmisikan ke ruang lain dimana dipengaruhi oleh bentuk dan material bangunan. Ketiga, *Material Compatibility*. Materialitas dipandang memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangun atmosfer tertentu karena tiap material memiliki karakter spesifik

Tabel 1.
Analisa Context, Culture, Needs Kawasan

	Assets		Constrains		Pressure	
Context	-	Kawasan Jember sebagai kota Pandalungan	-	Belum adanya landmark/kawasan/bangunan yang menjadi identitas kota Jember	-	Perubahan konteks zaman yang tidak bisa dihindari mempengaruhi identitas kota
	-	Budaya Pandalungan yang kompleks dan multikultural	-	Masyarakat imagined community sehingga kurang sadar terhadap potensinya	-	Adanya budaya pseudo-modern yang mengancam keberadaan budaya asli
	-	Nilai akulturasi dan pluralisme yang kuat	-	Minimnya fasilitas edukasi masyarakat terhadap budaya asli		
Culture			-	Fasilitas Edukasi budaya yang belum terpusat		
			-	Memori kolektif kebudayaan yang masih rendah		
Needs	-	Kebutuhan branding identitas di Jember mulai digalakkan	-	Kebutuhan branding identitas lambat	-	Tingkat minat masyarakat terhadap budaya asli masih rendah
			-	Belum ada wadah pengenalan karakteristik Pandalungan		
			-	Belum ada fasilitas yang menstimulus pengetahuan masyarakat Jember akan budaya Pandalungan		

tertentu yang mempengaruhi pengalaman keruangan. Keempat, *Temperature of Space*, dalam hal ini, temperatur dapat dibedakan menjadi fisik dan psikis. Temperatur fisik dipengaruhi oleh karakter material akibat sentuhan. Sedangkan psikis dikaitkan dengan *feeling* pengguna dalam merasakan temperatur suatu ruang. Kelima, *Surrounding Objects* dimana pengalaman spasial terbentuk melalui elemen-elemen yang ada di sekitar bangunan, baik dari segi manusia, benda-benda, maupun karakteristik lingkungan tertentu dalam bangunan. Keenam, *Between Composure and Seduction*, berkaitan dengan bagaimana arsitektur menstimulasi pengguna untuk merasakan efek tertentu melalui pembentukan sequensial, baik melalui pencahayaan, bentuk, maupun elemen lain yang mengarahkan pengguna pada fokus tertentu dalam ruang. Ketujuh, *Tension between Interior and Ekterior*, berkaitan dengan apa yang *user* ingin lihat dari dalam, dan apa yang dapat dilihat dari ruang luar bangunan. Kedelapan, *Level of Intimacy* dimana pembentukan skala, kedekatan, dan dimensi bangunan dapat mempengaruhi suasana ruang. Kesembilan, *Light on Things*. Aspek cahaya baik alami maupun buatan memiliki peranan penting dalam pembentukan suasana ruang karena ia dapat bergerak, memiliki intensitas tertentu, dan efek pembayangan sehingga membuat ruang terasa hidup [4].

Selain itu, dalam mempelajari pengaruh dari katalisator perlu juga memperhatikan konektivitas antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Untuk itu, beberapa aspek yang dapat dilakukan adalah dengan memperhatikan konteks kawasan tapak, bahwa sebaiknya objek katalis berada di kawasan pengembangan komersial dan mampu memotivasi pergerakan pengunjung ke arah objek katalis. Selain itu, memperhatikan pula kemampuan objek katalis dalam meningkatkan aktivitas sosial ekonomi di sekitarnya, kemampuan dalam meningkatkan densitas pejalan kaki serta menciptakan pola *pedestrian traffic* yang baik sehingga konsep kedatangan dan kepergian pengunjung dalam satu kawasan dapat tercapai [5].

Pada dasarnya, konsepsi katalis dalam mempercepat kesadaran berbudaya tak hanya dilihat dari pembentukan pengalaman spasial saja, namun juga memperhatikan keterikatan objek katalis dengan lingkungannya, sehingga aspek kesadaran dapat hadir secara optimal. Oleh karena itu, pertanyaan besar yang dimunculkan adalah bagaimana

pengalaman spasial dapat membentuk narasi kebudayaan yang utuh serta bagaimana agar bangunan bersifat katalitik dan memicu perkembangan lingkungan.

II. METODE PERANCANGAN

Dalam proses perancangan, dilakukan eksplorasi dan penentuan terhadap beberapa aspek sebagai berikut:

A. Penentuan Lokasi Tapak

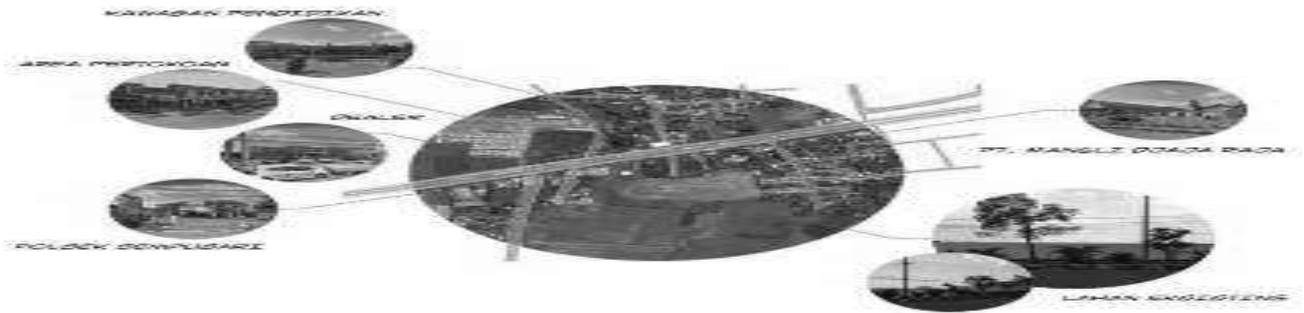
Berkaitan dengan konsepsi efek katalis, Sternberg (2002) menjelaskan bahwa keberadaan objek katalis sebaiknya berada di kawasan pengembangan komersial [5]. Untuk itu, pemilihan tapak pada area strategis dengan peruntukan sebagai kawasan komersial menjadi acuan penting dalam desain.

Pada perancangan ini, lokasi tapak berada di area kawasan lingkaran utara Jember dengan luasan 8650 m². Lahan ini berorientasi ke arah utara berhadapan langsung dengan jalan kolektor primer yang menghubungkan antar kota maupun antar pusat kegiatan di wilayah Jember, tepatnya di jalan Hayam Wuruk, Kaliwates, Jember. Secara umum, lokasi tapak berada di dekat area komersial, pendidikan, dan juga industri. Dimana berjarak 50 m dari area industri dan komersial, serta 200 m dari kawasan pendidikan dan permukiman (Gambar 3).

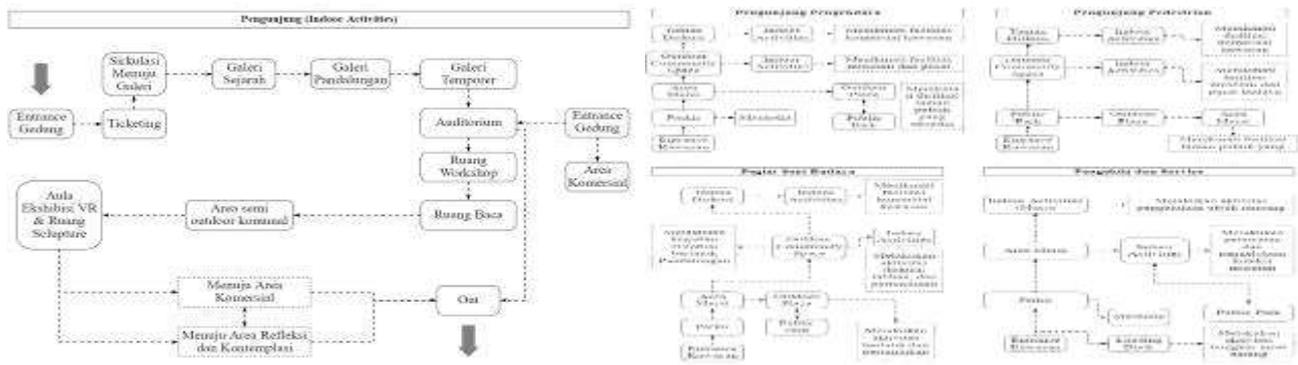
B. Penentuan Program Rancangan

Dalam menentukan program bangunan, dilakukan studi literatur terkait kebutuhan aspek fungsional Pandalungan. Karena kurang adanya fasilitas publik yang mendukung dan meleburkan masyarakat Pandalungan dengan pegiat seni budaya di Jember, serta kebutuhan mempersatukan wadah eksplorasi kebudayaan yang masih tersebar, maka objek rancang difungsikan sebagai cultural center dan museum. Selain itu, pemilihan fungsi bangunan sebagai wadah pariwisata budaya dikaitkan berdasarkan prosentase pariwisata budaya di Indonesia yang cukup tinggi, namun di Jember, keberadaannya hanya terdapat 3 dari 65 total jumlah pariwisata [6].

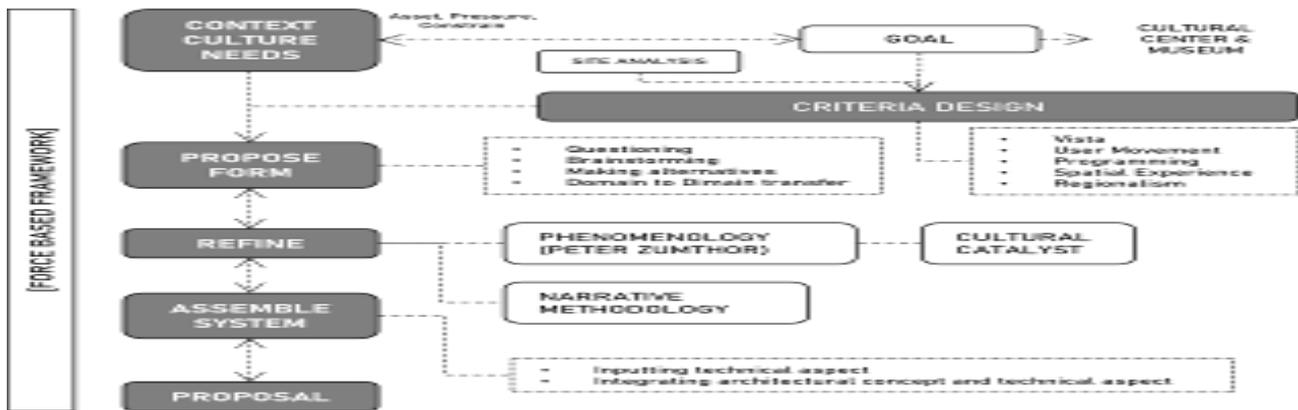
Berdasarkan fungsi tersebut, dibentuklah program aktivitas yang dibagi menjadi empat kelompok kegiatan diantaranya, kegiatan edukasi dan penelitian, kegiatan kebudayaan, kegiatan pengelolaan dan servis, serta kegiatan



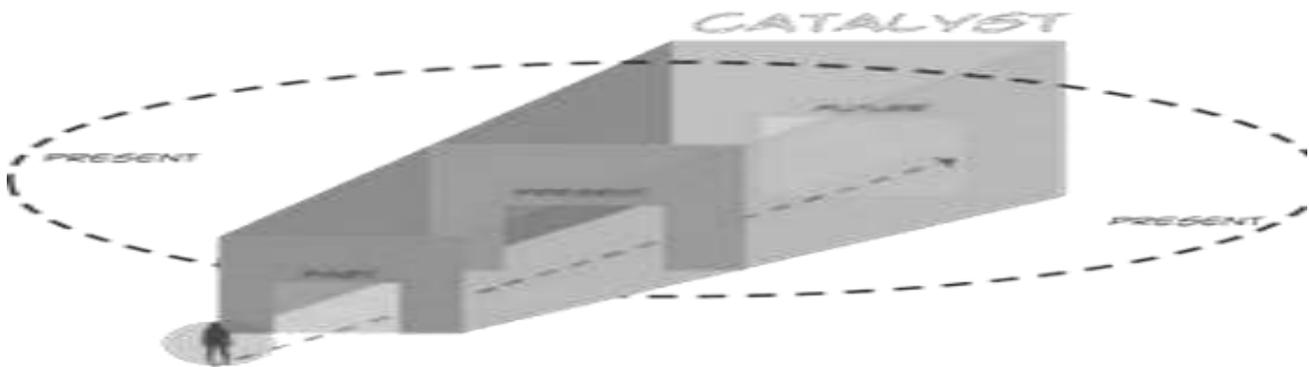
Gambar 3. Ilustrasi kawasan eksisting tapak.



Gambar 4. Skenario program ruang outdoor dan indoor.



Gambar 5. Kerangka berpikir.



Gambar 6. Mekanisme narasi pada ruang.

penunjang. Kemudian, berdasarkan hal tersebut, dibentuklah skenario program ruang untuk tiap sasaran pengguna objek rancang (Gambar 4). Selain itu, skenario ini juga diperoleh berdasarkan karakter perilaku masyarakat Pandalungan yang *srawung*, ekspresif, dan *hardworker*, serta karakter multikultural yang melekat di Pandalungan.

C. Kerangka Berpikir

Dalam perancangan ini, kerangka berpikir yang digunakan adalah *Force based Framework* [7]. Kemudian metode dan pendekatan disusun dalam framework yang nantinya dijadikan panduan dalam perancangan.

Mengawali proses kerangka berpikir tersebut, perlu dilakukan observasi terhadap konteks, kultur, dan kebutuhan yang ada pada kebudayaan Pandalungan di wilayah Jember.

Dari analisa tersebut, kemudian disusun tujuan besar rancangan. Metode naratif dengan fenomenologi arsitektur sebagai pendekatannya menjadi satu rangkaian utuh dalam menjawab pertanyaan besar yang telah dijabarkan sebelumnya. Narasi kebudayaan dibentuk berdasarkan studi literatur terkait fenomena Pandalungan. Kemudian, fenomenologi arsitektur digunakan untuk menentukan pembentukan pengalaman spasial di tiap skenario sequensial naratif yang akan dihadirkan (Gambar 5).

D. Pendekatan Desain

Fenomenologi arsitektur, dipilih sebagai pendekatan berdasarkan keterkaitannya yang erat dengan aspek emosional dan kesadaran seseorang dalam menginterpretasikan sebuah ruang [2].

Prinsip-prinsip tersebut dijadikan dasar dalam menggali strategi desain untuk menangkap pengalaman spasial budaya Pandalungan, sehingga *user* dapat merasakan atmosfer budaya Pandalungan saat melewati tiap ruang pada objek rancang.

E. Metode Desain

Dalam buku Nigel Coates Narrative Architecture (2012) disebutkan bahwa narasi merupakan serangkaian event yang diorganisir oleh seorang narator untuk menyampaikan informasi atau pengalaman tertentu. Dalam kaitannya dengan arsitektur, arsitek berperan sebagai narator dalam membangun pengalaman ruang kemudian menyampaikan cerita atau informasi kepada penggunanya [8]. Dalam seminarnya mengenai Narrative Architecture tahun 2019, ia juga menyebutkan bahwa naratif bermaksud untuk menstimulasi kesadaran hidup pada momen tertentu. Objek rancang juga akan memberi pengaruh kesadaran tentang apa yang sedang seseorang alami, bagaimana pengalaman tersebut dikemas dengan atmosfer yang mendalam sehingga seseorang bisa mengerti maksud sebuah tempat.

Dalam menentukan urutan-urutan yang bernarasi maka dibutuhkan ekstraksi sebuah teks naratif. Teks narasi ini dapat mengadopsi dari cerita yang sudah ada di lapangan maupun dibangun sendiri oleh perancang yang disesuaikan dengan konteks user maupun lokasinya. Pada perancangan ini, konsep naratif dibangun berdasarkan studi literatur terkait budaya Pandalungan dari masa lalu, masa kini, hingga kemungkinan yang terjadi di masa depan. Kemudian, untuk menemukan strategi desain pada konsep narasi, dilakukan studi terkait prinsip-prinsip fenomenologi. Sebagai pelengkap, dilakukan pula proses domain to domain transfer untuk mentranslasikan tiap karakter Pandalungan ke dalam bahasa arsitektural yang secara umum akan diterapkan pada fase masa kini Pandalungan.

Selain melakukan penentuan konsep naratif, dilakukan pula eksplorasi terhadap konsep pembentukan efek katalis dalam kawasan. Konsepsi ini mengacu pada argumentasi Sternberg mengenai bagaimana bangunan dapat bersifat katalitik dan memicu perkembangan lingkungan. Dalam artikelnya, disebutkan bahwa efek katalis dapat terbentuk akibat adanya kedatangan dan kepergian pengunjung pada kawasan. Hal ini berkaitan erat dengan konsep *user*

movement, persepsi visual, *constrain flow*, dan juga pembentukan integrasi antara aktivitas ekonomi dan sosial dalam kawasan katalitik [5].

III. HASIL DAN EKSPLORASI RANCANGAN

A. Eksplorasi Konsep Narasi

Dengan melakukan studi literatur dan brainstorming terhadap ide naratif, pembangunan skema narasi dibentuk kedalam tiga fase yang mana dalam tiap fase diklasifikasikan menjadi beberapa plot cerita, kemudian dalam plot tersebut akan menghadirkan emosi-emosi tertentu bagi penggunanya.

Penataan tiap fase dilakukan dengan alur flashback. Alur ini mengajak user untuk melihat keadaan Pandalungan saat ini yang diimplementasikan pada ruang luar, kemudian mulai merasakan atmosfer masa lalu saat memasuki entrance bangunan, kemudian secara sekuensial berlanjut hingga merasakan atmosfer masa depan yang mana terdapat area kontemplatif dan penyadaran kebudayaan (Gambar 6). Pada Tabel 2 dijelaskan mekanisme narasi pada tiap fase. Berikut adalah penjabaran terkait strategi desain tiap fase pada objek rancang.

1) Fase Past

Prinsip *Surrounding objek* digunakan untuk mendapatkan suasana kolonial, Strategi desain yang digunakan adalah dengan mengadopsi elemen arsitektur indis, seperti penggunaan jendela jalusi, bentuk pintu khas arsitektur kolonial, struktur gable yang di ekspos, penggunaan warna krem dan kecoklatan, serta penggunaan material beton pada dinding dan lantai.

Untuk mendapatkan atmosfer tertekan, digunakan Teknik *distressed scaling*, jarak sirkulasi yang sempit, serta material beton yang kasar dan terekspos. Sedangkan pembentukan atmosfer migrasi menggunakan prinsip 7, 8, dan 9 dengan strategi menjadikan ramp sebagai sirkulasi utamanya, dan bukaan kecil yang menyebar sebagai pencahayaan, bukaan besar diujung sirkulasi utama, serta *cove lighting* yang dibentuk memanjang pada bagian plafon. Penempatan fase ini dapat dilihat pada Gambar 7.

2) Fase Present

Pada fase ini diterapkan atmosfer yang mengenalkan karakter Pandalungan saat ini. Pada prosesnya, digunakan proses *domain to domain* yang penerjemahannya tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip yang ada.

Strategi yang didapatkan adalah dengan mengadaptasi penggunaan elemen tradisional lokal seperti gudang tembakau dan pattern batiknya, membuat ekspresi massa dengan gestur *welcome* dan familiar, mengintegrasikan ruang luar dan ruang dalam, serta menyediakan ruang publik yang multiuse dan fleksibel, serta integrasi material dengan karakter yang kontras secara bersamaan seperti beton dan kayu. Penggunaan beton dan kayu yang dominan (Gambar 8).

3) Fase Future

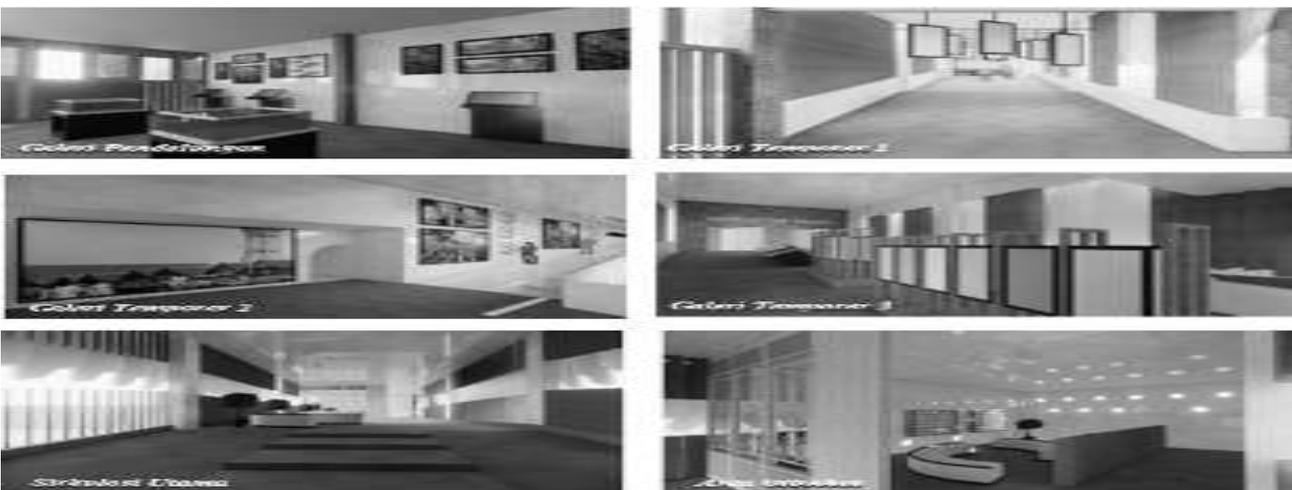
Fase ini menerapkan suasana pseudomodern sebagai kemungkinan ancaman di masa depan dan suasana kontemplasi. Untuk mendapatkan atmosfer pseudomodern dibuat dengan permainan skala, penggunaan material yang hard dengan warna warna yang gelap. Sedangkan suasana kontemplatif menggunakan skala monumental dengan

Tabel 2.
Mekanisme Konsep Narasi

Phase	Atmosphere		Prin ciple	Placement	Ambience
	Plot	Emotion			
Past	Colonialism	Dutchy	F5	Ticketing, Lobby, Historical Gallery	
		Pressure	F8, F3, F3, F2, F3	Circulation to Historical Gallery	
	Migration	Struggle	F8, F9, F7	Historical Gallery	
		Hope	F7, F9, F7	Historical Gallery	
Present	Pseudom Characteristic modern	Chill, Homey, Plural	F1, F3, F4, F5, F6, F7, F8	Gallery, Workshop, Cultural & Communal Space, Outdoor Space	
		Recognize	F5, F6, F7, F9, F4	VR Exhibition Hall	
Future	Emptiness	Threat	F8	Sculptural Space	
		Contemplating and realizing	F8, F5, F3	Reflection Space and Multiuse space	



Gambar 7. Interior fase *past*.



Gambar 8. Interior fase *present*.

bukaan lebar yang berorientasi ke area *present*, serta penggunaan warna putih (Gambar 9)

B. Eksplorasi Formal Kawasan

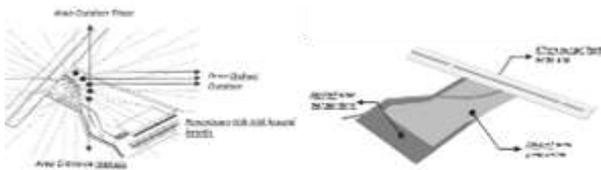
Pada tahap awal, mencoba membuat alternatif pergerakan user pada site yang dirancang merespon aspek-aspek yang diperhatikan pada objek katalis serta skenario konsep present dari Pandalungan. Output yang dihasilkan adalah pembentukan sirkulasi dan konsep lansekap yang berperan sebagai threshold antara massa katalis dan kawasan. Area threshold ini difungsikan sebagai area multikultural yang memfasilitasi aktivitas pertunjukan, relaksasi, dan diskusi

sesuai dengan karakter primary orality masyarakat Pandalungan. Selain itu, konsep sirkulasi dibentuk menyesuaikan dengan force sungai kecil yang ada di tapak.

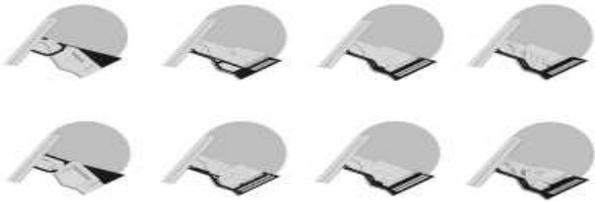
Berikut adalah hal yang diperhatikan pada proses pengembangan kawasan:

1) Memastikan Keberadaan Tapak di Kawasan Komersial

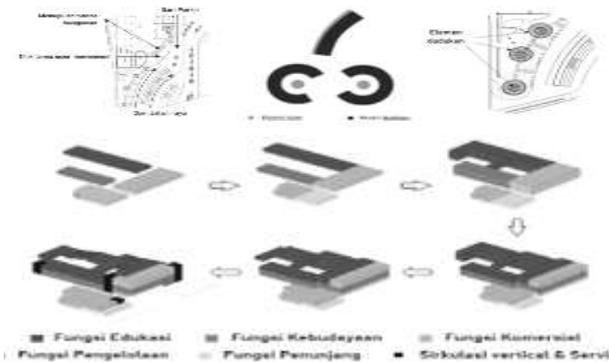
Keberadaan tapak pada kawasan ini menjadi hal krusial, karena dapat lebih mudah dalam menarik pengunjung untuk memasuki kawasan. Hingga saat ini, kawasan komersial menjadi kawasan yang paling strategis dalam menarik wisatawan pada objek katalis.



Gambar 9. Analisa persepsi visual dan alokasi zona pengunjung.



Gambar 10. Eksplorasi bentuk sirkulasi.



Gambar 11. Eksplorasi penunjang pedestrian.

2) *Menciptakan Pola Sirkulasi Pedestrian dan Meningkatkan Densitasnya*

Adanya sirkulasi pedestrian yang layak dan menarik pada kawasan mampu meningkatkan kedatangan pengunjung pada site, karena pejalan kaki memiliki potensi aktivitas sosial ekonomi yang lebih banyak dibanding user yang menggunakan moda transportasi, sehingga alokasi zona pedestrian lebih dioptimalkan dan ditempatkan di area depan kawasan sehingga akses pengunjung dapat lebih terjangkau (Gambar 10) [5]. Sirkulasi pejalan kaki didesain menyesuaikan force sungai pada tapak, yang sekaligus menjadi daya tarik natural pada site.

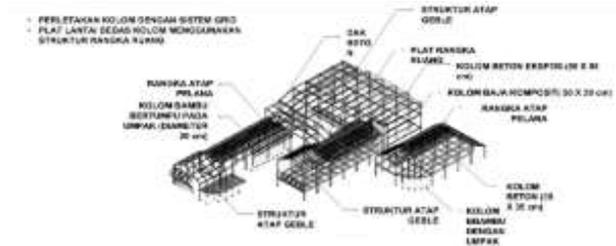
Agar lebih optimal, dilakukan analisa persepsi visual pejalan kaki dari sirkulasi dasar pada tapak untuk menentukan titik krusial seperti entrance menuju bangunan dan outdoor plaza yang berfungsi sebagai area hiburan. Penempatan titik krusial ini dibuat berdasarkan visual experience pejalan kaki yang melintasi sekeliling sungai yang diproyeksikan pada derajat 0 saat lurus, 45 derajat saat menengok dan 90 derajat saat menoleh (Gambar 10).

Setelah menentukan titik krusial kawasan, dilakukan eksplorasi terhadap penataan area sirkulasi kendaraan (Gambar 11). Perletakan entrance sirkulasi kendaraan diletakkan di bagian ujung site agar pengendara dapat merasakan dan mengenali tapak sebelum memasuki entrance utama. Selain itu, agar pengunjung dapat merasakan feeling present Pandalungan sebagai teaser massa utama, perletakan parkir kendaraan diletakkan di area belakang.

Untuk membangun karakter Pandalungan pada konsep ruang luar, rancangan taman publik menyesuaikan karakter srawung dengan memberikan ruang-ruang diskusi yang dekat



Gambar 12. Eksplorasi formal kawasan.



Gambar 13. Isometri struktur.



Gambar 14. Perspektif eksterior.

dengan alam, mengaplikasikan berbagai jenis dudukan baik dengan tatanan melingkar maupun memanjang. Area dudukan melingkar dimaksudkan agar fokus terhadap pengguna seating dapat terasa lebih dekat dan intim satu sama lain. Sedangkan konsep dudukan memanjang dihadirkan di sepanjang area sungai untuk memberikan fokus pengguna kepada elemen nature di taman publik. Untuk membangkitkan arus pejalan kaki, diberikan elemen2 penunjang pedestrian seperti lighting, leveling, menghindari dinding kosong yang memanjang, dan mengatur perletakan dudukan untuk istirahat. Perletakan elemen dudukan juga mempertimbangkan constrain flow pengunjung dimana diletakkan dengan rentang jarak terpanjang 7-18 meter (Gambar 12) [5].

Kemudian, untuk merespon aspek multikultural yang dapat mawadahi berbagai aktivitas kebudayaan yang bersifat eventual, disediakan area bersifat multiuse dan flexibel pada ruang luar. Acara eventual yang dimaksud dapat berupa Pandalungan night show, ekshibisi outdoor, festival Pandalungan, area latihan outdoor, maupun communal gathering. Area multiuse ini selanjutnya disebut outdoor communal space dimana diletakkan di area sentral pada bangunan utama. Sehingga keberadaannya dapat dijangkau oleh semua pengguna bangunan. Berikut adalah transformasi bangunan berdasarkan fungsinya (Gambar 13).

Konsep-konsep tersebut selanjutnya diintegrasikan sehingga terbentuk rancangan ruang luar dan rancangan pada objek rancang (Gambar 14).

C. *Eksplorasi Formal Bangunan*

Konsep formal secara umum mengacu pada adaptasi gudang tembakau Jember. Elemen yang paling kental adalah

bukaan yang terbuat dari anyaman bambu yang berada di depan membentuk elemen hierarki yang menyesuaikan atapnya. Selain itu, bentuk memanjang dengan atap pelana juga diterapkan pada objek rancang sebagaimana bentuk gudang tembakau. Penggunaan gudang tembakau sebagai point of interest bangunan dilakukan agar dapat menangkap kriteria familiarity pada tapak, sehingga pengunjung yang datang merasa tidak asing dan dekat dengan mereka. Selain itu, bentuk bangunan juga mempertimbangkan bagaimana pembentukan sirkulasi yang linear dari fase *past*, *present*, dan *future* pada ruang-ruang museum, sehingga dibentuklah konsep bentuk linear yang memutar, sekaligus sebagai respon dari integrasi kebutuhan ruang dan proporsi area terbangun (Gambar 14).

D. Eksplorasi Teknis

Dalam menangkap atmosfer yang diinginkan, perlu memperhatikan sistem artificial lighting dengan menerapkan system dengan general lighting sebagai pengganti daylight dengan standar tingkat pencahayaan ruang pameran sebesar 300-500 lux. Digunakan pula teknik pencahayaan contrast ratio dimana menggunakan accent lighting sebagai strateginya. Angle yang digunakan pada accent lighting dengan sistem spotlight maksimal 30 derajat dari objek sculptural sehingga objek dapat ter-highlight dengan baik. Selain itu diterapkan pula cove lighting pada area dekat bukaan dan ceiling untuk menunjukkan detailing aksent.

Untuk sistem struktur bangunan menggunakan sistem kolom grid. Pada massa utama, dibagi menjadi 3 sistem struktur berbeda yang dengan konsep dilatasi. Penggunaan rangka atap pelana dibuat sebagai respon dari adopsi gudang tembakau, dengan material baja komposit digunakan sebagai struktur utama bangunan. Namun, beberapa titik yang tampak pada fasad juga menggunakan struktur bambu dengan pondasi umpak, hal ini menyesuaikan dengan penggunaan bambu yang bersifat lokalitas. Struktur bambu digunakan pada area yang menggunakan atap daun welit. Selain itu, diterapkan pula penggunaan struktur atap gable dengan material baja WF yang diekspos, hal ini sebagai respon dari adanya bentuk bukaan besar di bagian fasad.

IV. KESIMPULAN

Problematika yang menjadi urgensi pada perancangan ini adalah munculnya fenomena degradasi budaya di tengah gencarnya kebutuhan akan pengembangan identitas kultural Kota, dalam hal ini, mengambil studi kasus budaya Pandalungan di Jember. Sehingga perlu adanya stimulan yang berperan dalam mempercepat konteks kesadaran berbudaya pada masyarakat. Stimulan yang dimaksud selanjutnya disebut sebagai katalis kebudayaan.

Fenomena degradasi budaya yang telah dijabarkan sebelumnya tentu erat kaitannya dengan persepsi dan pengalaman yang telah dialami seseorang. Oleh karena itu, persepsi yang bersifat intangibel ini disentuh melalui pembentukan pengalaman spasial baru yang mengekspresikan sifat dan karakter kultural dari Pandalungan. Pengalaman spasial ini dibungkus ke dalam satu narasi kebudayaan yang berangkat dari masa lalu, masa kini, hingga masa depan.

Selain pembentukan pengalaman spasial user, dalam konsep katalis perlu diperhatikan pula bagaimana meningkatkan kedatangan dan kepergian pengunjung pada objek katalis sehingga percepatan itu dapat terjadi lebih optimal. Strategi yang digunakan adalah dengan membangun objek katalis pada kawasan komersial, memperhatikan pola pejalan kaki serta bagaimana meningkatkan densitasnya.

Eksplorasi yang digunakan untuk meningkatkan kedatangan dan kepergian pengunjung adalah dengan memberikan alokasi yang lebih banyak terhadap arus pejalan kaki, memperhatikan elemen yang dibutuhkan untuk menunjang area pedestrian, menata arus sirkulasi yang mengundang pengunjung bergerak ke objek katalis, adanya ruang-ruang yang mawadahi karakter masyarakat Pandalungan, serta pembentukan ruang-ruang multiuse dan bersifat kolaboratif antara kelompok pengguna yang berbeda.

Saat strategi-strategi tersebut dapat diintegrasikan ke dalam satu ruang kultural, maka sistem katalis dapat berjalan efektif dalam mempercepat tumbuhnya kesadaran berbudaya bagi pengunannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. Zoebazary, *Orang Pandalungan: Penganyam Kebudayaan di Tapal Kuda*, 1st ed. Kabupaten Jember: Paguyuban Pandhalungan Jember, 2017.
- [2] S. T. F. Poon, "Examining the Phenomenology of Human Experience in Design Process and Characteristics of Architectural Approaches," in *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 2018, vol. 146, no. 1, p. 12079.
- [3] J. T. Lang, *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*, 1st ed. New York: Van Nostrand Reinhold, 1987.
- [4] J. S. P. Langi and A. J. Tinangon, "Atmospheres parameter desain peter zumthor dalam arsitektur," *Media Matrasain*, vol. 9, no. 2, pp. 1-19, 2012.
- [5] E. Sternberg, "What makes buildings catalytic? how cultural facilities can be designed to spur surrounding development," *J. Archit. Plann. Res.*, vol. 19, no. 1, pp. 30-43, 2002.
- [6] BPS Kabupaten Jember, *Kabupaten Jember dalam Angka 2020*, 1st ed. Kabupaten Jember: BPS Kabupaten Jember, 2020.
- [7] Plowright and P. D., *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*, 1st ed. Norfolk: Fakenham Prepress Solutions, 2014.
- [8] N. Coates, *Narrative architecture*, 1st ed. London: John Wiley & Sons, 2012.