

SKRIPSI TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PUSAT KEBUDAYAAN BUTON (*BUTON CULTURAL CENTER*) DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK**



OLEH :

NATASYA ALIA ANDINA FARO

D05 117 1329

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2022/2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Pusat Kebudayaan Buton (Buton Cultural Center) Dengan Pendekatan Arsitektur Organik”

Disusun dan diajukan oleh

Natasya Alia Andina Faro
D051171329

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 06 Juni 2023

UNIVERSITAS HASANUDDIN
Menyetujui

Pembimbing I



Ir. Ria Wikantari Rosalia, M.Arch., PhD.
NIP. 19610915 198811 2 001

Pembimbing II



Afifah Harisah, ST.MT., PhD
NIP. 19700804 199702 2 001

Mengetahui



Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Natasya Alia Andina Faro

Nim : D051171329

Program Studi : SI Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau tidak dapat dibuktikan bahwa keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, Juni 2023

Yang menyatakan



Natasya Alia Andina Faro

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu tercurahkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyusun skripsi yang berjudul **PUSAT KEBUDAYAAN BUTON (*BUTON CULTURAL CENTER*) DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK** dengan baik.

Salawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan para pengikutnya seluruh umat Islam.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lupa penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing serta mengarahkan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Nenek saya tercinta **Hj. Aksa Zainuddin (Almh.)** yang telah memberikan semangat, do'a dan banyak berkorban demi kelancaran penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu **Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D** selaku pembimbing I dan Ibu **Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D** selaku pembimbing II saya yang telah memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak **Dr, Ir, Moh. Mochsen Sir, ST., MT** dan Ibu **Dr. Ir. Syahriana Syam, ST., MT** selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, masukan dan saran untuk skripsi ini .
4. Bapak **Dr. Edward Syarif, ST., MT** selaku ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin serta seluruh dosen pengajar dan Staff di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
5. Tante saya yang baik hati yakni **Tante Reni, Mama dan Bapak Pipin, Mama Arga,** Kakak saya tercinta **Muh. Alvarouk** dan Adik sepupu saya **Sindi** serta **Kakak Ika** yang selalu memberi dukungan, menghibur dan memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Sdr. **Muhammad Ilham Akbar Mallombasang, ST.** atas kontribusi luar biasa yang selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Untuk teman-teman seperjuangan sekaligus sahabat saya selama perkuliahan **Fitria Inaayaturrehman, Andi Khaerunnisa, Lintang Amaria, Aliya Arisanti R,** dan **Jihan Aprilia** yang telah memberi dukungan untuk penyelesaian skripsi ini. Semoga kelak kitab bisa bertemu kembali dengan kabar kesuksesan masing-masing.

8. Untuk teman teman baik saya **Iyut Prastiwi, Ahmad Ihsan, Inayah Miftahul J., Ahmad Asikin, Candra Wirawan** dan tentu saja **Arung Zabarjad** yang masih selalu membantu saya dalam suka maupun duka.
9. **Teman-teman Laboratorium Teori dan Sejarah Arsitektur** dan teman-teman **Simetri17** yang telah bersama-sama selama perkuliahan ini. Terima kasih atas semua dukungan dan kenangannya selama kita kuliah.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam skripsi ini, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan sarannya yang berhubungan dengan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya mahasiswa Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih

Gowa, 09 Mei 2023

Penulis

ABSTRAK

Natasya Alia Andina Faro. D051171329. “Pusat Kebudayaan Buton (*Buton Cultural Center*) dengan Pendekatan Arsitektur Organik” dibimbing oleh **Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D** dan **Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D.**

Kota Baubau merupakan salah satu Kota di Provinsi Sulawesi Tenggara tepatnya berada di Pulau Buton yang memiliki perkembangan yang cukup pesat dari segi pembangunan maupun pengembangan pariwisata dengan nuansa budaya Buton mengingat kota Baubau merupakan wilayah eks-kesultanan Buton yang menyimpan segudang peninggalan sejarah peradaban mulai dari situs cagar budaya, adat istiadat, kesenian, kebudayaan hingga nilai-nilai luhur para pendahulu. Namun, yang patut disayangkan, pewardahan dari segi bangunan masih sangat minim untuk mengadakan event-event berskala menengah dan besar. Arsitektur organik bersesuaian dengan kepribadian berarsitektur dari masyarakat Buton itu sendiri yang banyak mengaplikasikan bentuk serta prinsip-prinsip yang ada pada makhluk hidup maupun alam itu sendiri kedalam bangunan-bangunannya. Dengan pendekatan desain ini, diharapkan nantinya bangunan tersebut dapat menyatu dan selaras dengan alam dan lingkungan sekitarnya, menonjol namun tidak meredupkan arsitektur lokal serta kawasan bersejarah yang ada disekitarnya. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat bangunan mampu menjadi pusat kegiatan maupun informasi kebudayaan, kesenian dan wisata yang berkaitan dengan seni dan budaya yang ada di Kota Baubau sehingga event-event kebudayaan dapat terwadahi dan terfasilitasi dengan baik serta mampu merepresentasikan Kesenian serta kebudayaan khas Masyarakat Buton serta menjadi wadah para wisatawan yang datang untuk memperoleh informasi dan pengetahuan tentang Kota Baubau dan Gambaran Peradaban Masyarakat Buton. Metode yang digunakan merupakan metode perancangan arsitektur dengan pendekatan arsitektur organik. Hasil yang diperoleh, yaitu perancangan Pusat Kebudayaan Buton (*Buton Cultural Center*) dengan pendekatan Arsitektur organik yang diaplikasikan pada desain bentuk utama bangunan, komponen fasad dan sistem sirkulasi pada bangunan. Selain itu bangunan dilengkapi dengan sistem utilitas yang dapat menunjang kebutuhan bangunan

Kata Kunci : Buton, *Cultural Center*. Arsitektur Organik

ABSTRACT

Natasya Alia Andina Faro. D051171329. “*Buton Cultural Center with Organic Architecture Design Approach*” guided by **Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D** and **Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D.**

Baubau is the cities in Southeast Sulawesi Province, located in Buton Island which has developed quite rapidly in terms of development and tourism development with Butonese cultural nuances considering that Baubau city is a former Buton sultanate region which are holds numerous of historical relics of civilization starting from heritage sites. culture, customs, arts, culture to the noble values of their predecessors. Unfortunately, it is difficult to hold medium and large-scale events due to a lack of infrastructure, particularly on buildings. Organic architecture is in line with the architectural personality of the Buton people, who incorporate numerous forms and concepts found in living things and nature into their structures. With this design approach, it is hoped that the building will eventually be able to blend in and be in harmony with nature and the surrounding environment, stand out without detracting from the local architecture and historical sites around it. The purpose of this design is to make the building to be able become the center of activities and information about culture, art and tourism related to the art and culture of Baubau City so that cultural events can be appropriately accommodated for, facilitated, and able to portray the arts and culture typical of the Butonese people and become a forum for tourists who come to obtain information and knowledge about the City of Baubau and the Description of Butonese Civilization. The method used is an architectural design method with an organic architectural approach. The results obtained are the design of the Buton Cultural Center with an organic architectural approach that is applied to the design of the main building form, component facades and circulation systems of the buildings. In addition, the structure also has a utilities system that can accommodate the building's requirements.

Keywords: Buton, *Cultural Center*. Organic Architecture.

DAFTAR ISI

SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
1. Non Arsitektural.....	3
2. Arsitektural.....	3
C. Tujuan dan Sasaran.....	3
D. Manfaat.....	4
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Cultural Center	7
1. Definisi Cultural Center	7
2. Fungsi dan Fasilitas Cultural Center	7
3. Gedung Pertunjukan.....	8
4. Museum dan Galeri Seni	14

B.	Tinjauan Kebudayaan Buton.....	18
	1. Definisi Buton	18
	2. Sejarah Kebudayaan Buton	18
	3. Unsur Kebudayaan Buton	21
C.	Tinjauan Arsitektur Organik	40
	1. Definisi Arsitektur Organik.....	40
	2. Sejarah Perkembangan Arsitektur Organik.....	42
	3. Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Organik.....	46
D.	Studi Banding	52
	1. Studi Preseden Cultural Center	52
	2. Studi Preseden Arsitektur Organik.....	67

BAB III

	TINJAUAN KHUSUS PERENCANAAN.....	82
A.	Tinjauan Kota Baubau	82
	1. Kondisi Fisik Kota Baubau	82
	2. Kondisi Non Fisik Kota Baubau	84
B.	Tinjauan Buton Cultural Center di Baubau	88
	1. Potensi Pengadaan Buton Cultural Center di Baubau	88
	2. Tujuan Pengadaan	90
	3. Faktor Pendukung dan Penghambat	90

BAB IV

	PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN.....	91
A.	Pendekatan Metode Perancangan	91
B.	Pendekatan Konsep Perancangan Makro	92
	1. Pendekatan Penentuan Lokasi	92
	2. Pendekatan Pemilihan Tapak	95
	3. Pendekatan Konsep Analisis Tapak	99

C.	Pendekatan Konsep Perancangan Mikro	100
	1. Identifikasi Kegiatan	100
	2. Pendekatan Kebutuhan Ruang.....	101
	4. Pendekatan Besaran Ruang	108
	5. Pendekatan Konsep Arsitektur Organik	112
	6. Pendekatan Konsep Struktur	115
	7. Pendekatan Konsep Utilitas Bangunan	119
BAB V	
	KONSEP PERANCANGAN	
A.	Metode Perancangan	128
B.	Konsep Dasar Perancangan Makro Buton Cultural Center Di Baubau Dengan Pendekatan Arsitektur Organik.....	130
	1. Lokasi Perancangan.....	130
	2. Eksisting Tapak	131
	3. Analisis Tapak	132
C.	Konsep Dasar Perancangan Mikro Buton Cultural Center di Baubau dengan Pendekatan Arsitektur Organik.....	140
	1. Konsep Kebutuhan Ruang	140
	2. Rekapitulasi Besaran Ruang	143
	3. Konsep Hubungan Ruang	144
	4. Konsep Bentuk dan Penampilan Bangunan.....	147
	5. Konsep Arsitektur Organik.....	148
	6. Konsep Tata Ruang Luar	151
	7. Konsep Tata Ruang Dalam	155
	9. Sistem Utilitas Bangunan	159
	DAFTAR PUSTAKA.....	165

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Hasil Studi Preseden Bangunan Cultural Center	64
Tabel 2. 2. Hasil Studi Preseden Bangunan dengan Konsep Arsitektur Organik	78
Tabel 3. 1. Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Menurut Kecamatan.....	86
Tabel 3. 2. Jumlah Wisatawan Kota Baubau Menurut Tahun	88
Tabel 4. 1. Penilaian Kriteria Lokasi Buton Cultural Center.....	95
Tabel 4. 2. Perbandingan Kriteria Pemilihan Tapak.....	97
Tabel 4. 3. Analisis Penentuan Tapak.....	98
Tabel 4. 4. Kebutuhan Ruang Pelaku Kegiatan Operasional Cultural Center	101
Tabel 4. 5. Kebutuhan Ruang Pelaku Teater Kebudayaan	102
Tabel 4. 6. Kebutuhan Ruang Pelaku Kegiatan Museum dan Galeri	103
Tabel 4. 7. Kebutuhan Ruang Pelaku Kegiatan Penunjang Kawasan Cultural Center	103
Tabel 4. 8. Kebutuhan Ruang Pelaku Kegiatan Servis Cultural Center	104
Tabel 4. 9. Ruang Pengelola Kelompok kegiatan operasional Cultural Center.....	105
Tabel 4. 10. Ruang Pengelola Kelompok kegiatan operasional Gedung Pertunjukan Kebudayaan	106
Tabel 4. 11. Ruang Pengelola Kelompok kegiatan operasional Museum dan Galeri Seni ...	106
Tabel 4. 12. Tabel Kapasitas Parkir	107
Tabel 4. 13. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Operasional Cultural Center.....	108
Tabel 4. 14. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Gedung Pertunjukkan Kebudayaan.....	109
Tabel 4. 15. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Museum dan Galeri Seni.....	110
Tabel 4. 16. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Penunjang Kawasan Cultural Center	111
Tabel 4. 17. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Penunjang Kawasan Cultural Center	111
Tabel 5. 1. Kebutuhan dan Sifat Ruang Kelompok Kegiatan Operasional	141
Tabel 5. 2. Kebutuhan dan Sifat Ruang Kelompok Kegiatan Gedung Pertunjukkan Kebudayaan	141
Tabel 5. 3. Kebutuhan dan Sifat Ruang Kelompok Kegiatan Museum dan Galeri Seni	142
Tabel 5. 4. Kebutuhan dan Sifat Ruang Kelompok Kegiatan Penunjang	142
Tabel 5. 5. Kebutuhan dan Sifat Ruang Kelompok Kegiatan Service Cultural Center	142
Tabel 5. 6. Rekapitulasi Besaran Ruang	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Bentuk Bentuk Teater	11
Gambar 2. 2. Standar Ukuran Ruang Penonton	11
Gambar 2. 3. Standar Ukuran Pintu Keluar Teater	12
Gambar 2. 4. Proporsi Ketinggian Tempat Duduk	12
Gambar 2. 5. Ilustrasi Proporsi Ketinggian Tempat Duduk dengan Panggung	13
Gambar 2. 6. Ilustrasi konfigurasi Ketinggian Tempat Duduk Teater	13
Gambar 2. 7. Aksara Wolio dan Pengaplikasiannya.....	22
Gambar 2. 8. Kampua Mata Uang Kerajaan/Kesultanan Buton	26
Gambar 2. 9. Sarung Tenun Buton	26
Gambar 2. 10. Acara Maludju Wolio.....	28
Gambar 2. 11. Prosesi Quunua	29
Gambar 2. 12. Ritual Tuturingana	29
Gambar 2. 13. Prosesi Ritual Ma tataa	29
Gambar 2. 14. Acara Adat Pekande-kandea	30
Gambar 2. 15. Pesta Adat Karia.....	30
Gambar 2. 16. Prosesi Adat Posuo.....	30
Gambar 2. 17. a) Prosesi Kabuenga; b) Haroa.....	31
Gambar 2. 18. Baju Kombo	33
Gambar 2. 19. Baju Koboroko.....	34
Gambar 2. 20. Baju Kambowa.....	34
Gambar 2. 21. Kompleks Benteng Keraton Buton	35
Gambar 2. 22. Masjid Agung Keraton.....	35
Gambar 2. 23. Istana Malige Buton	36
Gambar 2. 24. Tari Galangi	37
Gambar 3. 25. Tari Lariangi	38
Gambar 2. 26. Tari Lumense	38
Gambar 2. 27. Tari Merere	38
Gambar 2. 28. Tari Honari Mosega, Lulo Aru dan Kalegoa	39
Gambar 2. 29. Seni musik Gambus	39
Gambar 2. 30. King Abdulaziz Centre for World Culture.....	53
Gambar 2. 31. Eksterior King Abdulaziz.....	53
Gambar 2. 32 Interior Hall King Abdulaziz	54
Gambar 2. 33 Penampang Bangunan King Abdulaziz	54
Gambar 2. 34 Detail Fasad King Abdulaziz Cultural Centre	56
Gambar 2. 35 Bangunan Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”	56
Gambar 2. 36. Siteplan Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”	57
Gambar 2. 37. Interior Teater Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”	58
Gambar 2. 39 Potongan Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”	58
Gambar 2. 40 Eksterior Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”	59
Gambar 2. 41 Bangunan Jiande Cultural Center	59

Gambar 2. 42. Tampak Bangunan Jiande Cultural Center dengan Lingkungan Sekitar	60
Gambar 2. 43. Lansekap Jiande Cultural Center	61
Gambar 2. 44. Atap Bangunan Jiande Cultural Center.....	62
Gambar 2. 45 Visual Atas Bangunan Jiande Cultural Center.....	63
Gambar 2. 46 Maket Bangunan Jiande Cultural Center	63
Gambar 2. 47. Museum Guggenheim	67
Gambar 2. 48. Eksterior Museum Guggenheim	68
Gambar 2. 49. Interior Museum Guggenheim	69
Gambar 2. 50. Ilustrasi Desain Museum Guggenheim	69
Gambar 2. 51. Eksistensi Museum Guggenheim denga Lingkungan Sekitar.....	70
Gambar 2. 52. Bangunan Louis Vuitton Fondation.....	71
Gambar 2. 53. Eksterior Louis Vuitton Fondation	72
Gambar 2. 54. Struktur Atap Louis Vuitton Fondation	72
Gambar 2. 55. Detail Fasad Bangunan Louis Vuitton Fondation.....	73
Gambar 2. 56. Ilustrasi 3D Louis Vuitton Fondation	73
Gambar 2. 57. Harmonisasi Bangunan Louis Vuitton Fondation.....	74
Gambar 2. 58. Bangunan Changsha Meixihu International Culture and Art Center	74
Gambar 2. 59. Eksisting Changsha Meixihu International Culture and Art Center	75
Gambar 2. 60. Interior Changsha Meixihu International Culture and Art Center	75
Gambar 2. 61. Auditorium Changsha Meixihu International Culture and Art Center	76
Gambar 2. 62. Potongan dan Tampak Bangunan Changsha Meixihu International Culture and Art Center	77
Gambar 3 . 1. Peta Kecamatan Kota Baubau	83
Gambar 3 . 2. Diagram Persentase Luas Wilayah Menurut Kecamatan.....	84
Gambar 3 . 3. Diagram Persentase Penduduk Menurut Kecamatan	85
Gambar 3 . 6. Rencana Pola Ruang Kota Baubau	87
Gambar 4. 1. Alternatif Lokasi Perancangan.....	93
Gambar 4. 2. Kawasan Pusat Kota.....	93
Gambar 4. 3. Kawasan Pariwisata Buatan	94
Gambar 4. 4. Kawasan RTNH	94
Gambar 4. 5. Alternatif Tapak 1	96
Gambar 4. 6. Alternatif Tapak II	97
Gambar 4. 7. Pondasi Tiang Bor (Bore Pile).....	116
Gambar 4. 8. Pondasi Tiang Pancang	116
Gambar 4. 9. Pondasi Rakit	117
Gambar 4. 10. Struktur Rangka Baja	117
Gambar 4. 11. Struktur Rangka Beton Bertulang	117
Gambar 4. 14. Jaringan Air Bersih	119
Gambar 4. 15. Sistem Jaringan Limba Cair	120
Gambar 4. 16. Jaringan Pembuangan Limbah Padat	120
Gambar 4. 17. Alur sistem Pembuangan Sampah.....	121
Gambar 4. 18. Sistem Kelistrikan Bangunan.....	121
Gambar 4. 19 Jaringan Sistem Kendali Suara	122

Gambar 4. 20. Jaringan Alarm Kebakaran.....	124
Gambar 4. 21. Jaringan Sprinkler	124
Gambar 4. 22. Jaringan Hydrant Box	125
Gambar 4. 23 Jaringan CCTV	126
Gambar 5. 1. Lokasi Perancangan Terpilih	130
Gambar 5. .2 Rona Awal Lokasi Perancangan	131
Gambar 5. 3. Eksisting Sekitar Tapak	132
Gambar 5. 5. Input Analisis Orientasi Matahari Tapak.....	132
Gambar 5. 6. Output Analisis Orientasi Matahari Tapak	133
Gambar 5. 7. Input Analisis Orientasi Angin Tapak	133
Gambar 5. 8. Output Analisis Orientasi Angin Tapak.....	134
Gambar 5. 9. Input Analisis Kebisingan Tapak.....	134
Gambar 5. 10. Output Analisis Kebisingan Tapak	135
Gambar 5. 11 Input Analisis Pandangan Ke luar Tapak.....	135
Gambar 5. 12 Output Analisis Pandangan Ke luar Tapak.....	136
Gambar 5. 13. Input Analisis Pandangan Ke dalam Tapak	136
Gambar 5. 14. Output Analisis Pandangan Ke dalam Tapak	137
Gambar 5. 15. Input Analisis Aksesibilitas Tapak	137
Gambar 5. 16. Output Analisis Aksesibilitas Tapak.....	138
Gambar 5. 17. Sintesa Tapak	139
Gambar 5. 18. Gambar Zonasi Tapak.....	140
Gambar 5. 19. Hubungan dan Sifat Ruang Kegiatan Penunjang.....	144
Gambar 5. 20. Hubungan dan Sifat Ruang Kegiatan Penunjang.....	145
Gambar 5. 21. Hubungan dan Sifat Ruang Kegiatan Penunjang.....	145
Gambar 5. 22. Hubungan dan Sifat Ruang Kegiatan Penunjang.....	146
Gambar 5. 23. Hubungan dan Sifat Ruang Kegiatan Penunjang.....	146
Gambar 5. 24 Program Ruang	147
Gambar 5. 25. Patung Naga Baubau.....	147
Gambar 5. 26. Transformasi Gubahan Alternatif Bentuk 1.....	148
Gambar 5. 27. 3D Modeling Gubahan Massa Bangunan	149
Gambar 5. 28 Fasad Triagonal.....	149
Gambar 5. 29. Ilustrasi Pengaplikasian Sistem Struktur Cangkang	150
Gambar 5. 30 Ilustrasi Rain Water-Harvesting.....	150
Gambar 5. 31. Perkerasan Jalan.....	151
Gambar 5. 32. Papan informasi.....	152
Gambar 5. 33. Lampu Jalan dan Taman	152
Gambar 5. 34. Sculpture Taman	152
Gambar 5. 3.5 Kolam Taman.....	153
Gambar 5. 36. Kursi Taman.....	153
Gambar 5. 37. Rumput.....	154
Gambar 5. 38. Tanaman Palem.....	154
Gambar 5. 39. Tanaman Glodokan Tiang.....	154
Gambar 5. 40. Pohom Trembesi	155

Gambar 5. 41. Tanaman Berbunga	155
Gambar 5. 42. Rona Warna Interior.....	156
Gambar 5. 43. Plafon	157
Gambar 5. 44. Dinding.....	157
Gambar 5. 45. Lantai	158
Gambar 5. 46. Pondasi Tiang Pancang	158
Gambar 5. 47. Kolom dan Balok Beton Bertulang.....	158
Gambar 5. 48. Struktur Cangkang Kontemporer	159
Gambar 5. 49. AC Central.....	160
Gambar 5. 50. Pencahayaan.....	161
Gambar 5. 51. Lift.....	163
Gambar 5. 52. Spider Lift	164
Gambar 5. 53. Penangkal Petir Elektrostatis	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Baubau merupakan salah satu Kota di Provinsi Sulawesi Tenggara tepatnya berada di Pulau Buton dengan luasan wilayah 293,18 km² dan jumlah penduduk sekitar 161.354 jiwa menurut sensus penduduk tahun 2021 (BPS Kota Baubau, 2022). Letak geografisnya yang berada pada kawasan Indonesia tengah menjadikan kota ini menjadi salah satu kota yang ramai karena merupakan Pelabuhan silang jalur laut di Indonesia sehingga menjadi salah satu tujuan transit ketika berpergian dari wilayah Timur ke wilayah barat Indonesia, begitupun sebaliknya. Memiliki perkembangan yang cukup pesat dari segi pembangunan maupun pengembangan pariwisata dengan nuansa budaya Buton mengingat kota Baubau merupakan wilayah eks-kesultanan Buton yang menyimpan segudang peninggalan sejarah peradaban mulai dari situs cagar budaya, adat istiadat, kesenian, kebudayaan hingga nilai-nilai luhur para pendahulu.

Budaya dan Peninggalan sejarah Buton merupakan salah satu daya tarik utama Kota Baubau contohnya seperti Kawasan Bersejarah Benteng Keraton Buton yang dulunya merupakan pusat Pemerintahan Kerajaan / Kesultanan Buton yang telah tercatat sebagai Benteng Terluas di Dunia pada tahun 2006 oleh Guinness Book of Record dan Museum Rekor Indonesia (MURI) bahkan masih kokoh hingga saat ini dan didalamnya terdapat permukiman adat yang masih terjaga dan telah ditetapkan sebagai kawasan kawasan cagar budaya dan kawasan situs bangunan bersejarah yang tertuang dalam Perda Kota Baubau Nomor 4 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Baubau Tahun 2014 - 2034.

Dengan berbagai peninggalan sejarah dan budaya yang ada, serta keaktifan kota Baubau dalam menggelar berbagai event kebudayaan seperti Festival Keraton, Upacara Adat, Upacara Keagamaan sebagai refleksi pusaka tak benda yang ada di Kota Baubau serta terhubungnya dengan Jaringan Keraton Nusantara menjadikan Kota Baubau sangat berpotensi dalam pengembangan seni dan kebudayaannya. Namun, yang patut disayangkan, pewardahan dari segi bangunan masih sangat minim untuk mengadakan event-event berskala menengah dan besar. misalnya bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan yang dapat memfasilitasi event-event besar dan merepresentasikan gambaran peradaban serta cerminan keindahan kebudayaan lokal yang tertuang dalam

arsitektur masa kini namun tidak lepas dari pendekatan norma-norma arsitektur lokal Masyarakat Buton.

Dengan melihat permasalahan dan potensi Kota Baubau maka Buton Cultural Centre seharusnya mampu untuk mengurangi permasalahan serta mengembangkan potensi yang ada. Buton Cultural Centre akan dirancang dengan penekanan desain Arsitektur Organik dan tetap menggunakan unsur-unsur budaya dan seni yang berkembang di masyarakat Buton Kota Baubau.

Arsitektur organik adalah pendekatan perancangan arsitektur yang berfokus pada sebagian atau keseluruhan bangunan yang konsep desain berlandaskan pada bentuk-bentuk yang mengadaptasi dari alam yang dinamis (Tezza, 2009). Keberadaan arsitektur organik membawa warna tersendiri dalam dunia perancangan bangunan. Bentuk arsitektur organik yang dinamis bisa membuat sebuah daerah dengan bangunan yang monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, baik dalam segi visual maupun dalam segi penggunaan bangunan itu sendiri. Konsep dasar dalam desain arsitektur organik dianggap cocok dengan fungsi bangunan yakni sebagai pusat kebudayaan dan kesenian karena pada arsitektur organik perancangan bentuk dan struktur bangunan, didesain berdasarkan kebutuhan dan kenyamanan pemakai bangunan, futuristik dan modern. Selain itu, Arsitektur organik bersesuaian dengan kepribadian berarsitektur dari masyarakat Buton itu sendiri yang banyak mengaplikasikan bentuk serta prinsip-prinsip yang ada pada makhluk hidup maupun alam itu sendiri kedalam bangunan-bangunannya. Dengan pendekatan desain ini, diharapkan nantinya bangunan tersebut dapat menyatu dan selaras dengan alam dan lingkungan sekitarnya, menonjol namun tidak meredupkan arsitektur lokal serta kawasan bersejarah yang ada disekitarnya.

Diharapkan Buton Cultural Centre mampu menjadi pusat kegiatan maupun informasi kebudayaan, kesenian dan wisata yang berkaitan dengan seni dan budaya yang ada di Kota Baubau sehingga event-event kebudayaan dapat terwadahi dan terfasilitasi dengan baik serta mampu merepresentasikan Kesenian serta kebudayaan khas Masyarakat Buton serta menjadi wadah para wisatawan yang datang untuk memperoleh informasi dan pengetahuan tentang Kota Baubau dan Gambaran Peradaban Masyarakat Buton.

B. Rumusan Masalah

1. Non Arsitektural

Bagaimana mewujudkan suatu wadah aktivitas yang berkaitan perkembangan kebudayaan dan kesenian yang dapat menyediakan fasilitas dan menghimpun kegiatan atau event kebudayaan dan kesenian yang berskala menengah maupun besar di Baubau.

2. Arsitektural

a) Makro

- 1) Bagaimana menentukan lokasi dan tapak bangunan sesuai RTRW kota Baubau dan tetap terintegrasi dengan Kawasan Bersejarah Benteng Keraton Buton.
- 2) Bagaimana menganalisa tapak agar efisien dalam fungsinya.
- 3) Bagaimana menentukan pola sirkulasi dalam tapak.

b) Mikro

- 1) Bagaimana menentukan fasilitas apa saja yang dibutuhkan dan jenis kegiatan yang akan diwadahi.
- 2) Bagaimana menentukan kebutuhan ruang dan pengelompokan ruang.
- 3) Bagaimana menentukan bentuk dan penampilan bangunan serta aspek keterbangunan seperti struktur dan material.
- 4) Bagaimana menentukan sistem kelengkapan bangunan seperti utilitas dan lansekap serta persyaratan-persyaratan lainnya dalam bangunan.

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah mengatasi permasalahan belum adanya bangunan memadai, representatif serta mampu mewadahi event-event kesenian dan Kebudayaan skala menengah maupun besar di Kota Baubau khususnya yang terintegrasi dengan Kawasan Bersejarah Benteng Keraton Buton. Gedung-gedung di Kota Baubau yang digunakan pada event-event kebudayaan saat ini belum mumpuni dalam hal fasilitas dan Kapasitas serta belum mencerminkan Arsitektur Lokal Buton yang khas dan belum memenuhi syarat menjadi wadah yang layak untuk mengembangkan potensi destinasi-destinasi wisata dan event-event kota Baubau yang bersifat kebudayaan dan seni.

2. Sasaran

Sasaran pembahasan akan dibahas lebih lanjut pada pendekatan konsep dasar perancangan yang meliputi :

a. Makro

- 1.) Gambaran Lokasi dan tapak bangunan sesuai RTRW kota Baubau dan tetap terintegrasi dengan Kawasan Bersejarah Benteng Keraton Buton.
- 2.) Analisa tapak agar efisien dalam fungsinya.
- 3.) Pola sirkulasi dalam tapak.

b. Mikro

- 1.) fasilitas apa saja yang dibutuhkan dan jenis kegiatan yang akan diwadahi.
- 2.) Kebutuhan, pengelompokan serta besaran ruang.
- 3.) Bentuk dan Penampilan Bangunan (indoor dan outdoor) serta konsep material dan struktur.
- 4.) Konsep utilitas dan lansekap bangunan serta persyaratan-persyaratan lainnya dalam bangunan.

D. Manfaat

1. Manfaat dalam ranah ilmu Arsitektur

Bermanfaat dalam mengembangkan ilmu arsitektur yaitu dengan menerapkan Arsitektur Organik sebagai sarana edukasi mengenai penerapan desain arsitektur organik serta diharapkan kedepannya dapat menjadi salah satu referensi percontohan perancangan arsitektural yang serupa.

2. Manfaat dalam ranah praktisi profesional arsitektur

Diharapkan bermanfaat bagi perkembangan profesionalisme arsitektur, memberikan gambaran-gambaran praktek arsitektur yang kontekstual dengan arsitektur setempat. Dengan penekanan desain pendekatan Arsitektur Organik diharapkan selaras serta dapat menghidupkan arsitektur lokal di sekitarnya.

3. Manfaat dalam ranah Pemerintah kota Baubau dan aspek tata ruang bangunan dan lingkungan

Diharapkan usulan desain ini dapat bermanfaat bagi Pemerintah Daerah Kota Baubau d sebagai Solusi dari permasalahan dan potensi yang ada di Kota Baubau khususnya pada bidang pengembangan kesenian dan kebudayaan serta sebagai sarana serupa yang dibutuhkan di Kota Baubau.

E. Sistematika Penulisan

Kerangka penyusunan sinopsis Tugas Akhir dengan judul Buton Cultural Centre di Kota Baubau dengan Pendekatan Arsitektur Organik adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan dan potensi secara garis besar serta alur pikir dalam penyusunan Acuan Perancangan sebagai bagian dari Skripsi Tugas Akhir Sarjana Arsitektur jalur Perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai studi literatur yang berhubungan dengan bangunan kebudayaan dan kesenian serta hal-hal yang berkaitan dengannya. Pada bab ini juga memaparkan terkait studi banding bangunan dengan serupa yang sudah ada sebagai bahan komparasi.

BAB III BUTON CULTURAL CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK DI BAUBAU

Menguraikan mengenai Pendekatan spesifik perancangan berdasarkan tinjauan teoritis dan tinjauan lokasi, demografi, tata ruang, aksesibilitas dan kesesuaian aspek tersebut terhadap kondisi fisik dan non fisik Kota Baubau serta peraturan pemerintah setempat yang terkait dengan kondisi bangunan dan lingkungan Kota Baubau.

BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN

Menguraikan pembahasan pendekatan perencanaan fisik bangunan mulai dari metode pendekatan perancangan yang digunakan, serta konsep perancangan makro dan mikro bangunan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi pendekatan aspek fungsional, kontekstual, kinerja, teknis, dan pendekatan arsitektural yang berisi mengenai aspek visual arsitektur bangunan Buton Cultural Centre dengan Pendekatan Arsitektur Organik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Cultural Center

1. Definisi Cultural Center

A cultural center or cultural centre is an organization, building or complex that promotes culture and arts. Cultural centers can be neighborhood community arts organizations, private facilities, government-sponsored, or activist-run. Cultural Centre adalah organisasi, bangunan, atau kompleks yang mempromosikan budaya dan seni. Pusat budaya dapat berupa organisasi seni komunitas lingkungan, fasilitas swasta, disponsori pemerintah, atau dijalankan oleh aktivis (Wikipedia).

Menurut kamus Oxford Dictionary, Cultural Center adalah Pusat kegiatan budaya di suatu daerah atau wilayah dan Bangunan atau tempat umum untuk pameran atau promosi seni dan budaya, terutama dari daerah atau orang tertentu.

Tujuan dari pusat budaya adalah untuk mempromosikan nilai-nilai budaya di antara anggota komunitasnya maupun luar komunitasnya. Strukturnya didasarkan pada ruang yang luas di mana manifestasi budaya berbeda memperkaya dan menghidupkan kehidupan budaya penduduk setempat (Decarli dan Christopher, 2012).

2. Fungsi dan Fasilitas Cultural Center

Untuk menjalankan fungsinya sebagai tempat membina dan mengembangkan kebudayaan, maka di dalam sebuah pusat kebudayaan pada umumnya terdapat fungsi-fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Administratif
2. Fungsi Edukatif atau Pendidikan
3. Fungsi Rekreatif atau Hiburan
4. Fungsi Informatif

Berdasarkan fungsi-fungsi pada sebuah pusat kebudayaan, maka pusat kebudayaan mempunyai fasilitas sebagai berikut:

1. Kantor. Fasilitas ini sangat penting karena sebagai penunjang fungsi administratif. Fasilitas perkantoran mencatat semua data program kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi, termasuk didalamnya data properti yang tersedia, jumlah pengunjung dan sebagainya.

2. Perpustakaan. Perpustakaan pada pusat kebudayaan berisikan buku dari asal kebudayaan yang membahas informasi tentang kebudayaan tersebut. Informasi yang terdapat dalam perpustakaan dapat berupa fisik (buku, majalah) atau non fisik (digital).
3. Galeri seni. Galeri seni pada pusat kebudayaan dibuat berdasarkan kebutuhan khusus, bisa berupa galeri seni yang memamerkan karya berupa lukisan atau patung. Penataan benda yang akan dipamerkan pada galeri dikelompokkan berdasarkan kategori benda, seperti batik, kerajinan dan lukisan karya seniman.
4. Ruang pertunjukan. Sebuah ruang pertunjukan yang digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari, atau drama. Ruang pertunjukan untuk tari, drama, dan musik di pertunjukan pada ruang pertunjukan indoor, sedangkan untuk pertunjukan wayang menggunakan pendopo

Sumber lain menjabarkan bahwa Pusat Kebudayaan berfungsi sebagai pusat seni dan kebudayaan untuk suatu daerah (Chicago Park District, Art & Culture Unit).

Semua Cultural center harus memiliki:

1. Setidaknya memiliki satu Pemangku Kebijakan atau *stakeholder* dalam bidang seni
2. Program rutin sekolah seni
3. Program Sekolah Seni camp
4. Program rekreasi untuk rombongan tertentu
5. Pameran Seni Visual
6. Penawaran program khusus

3. *Gedung Pertunjukan*

Gedung pertunjukan adalah sebuah bangunan gedung dengan fungsi untuk melayani dan memfasilitasi berbagai macam pertunjukan. Gedung ini merupakan ruang semi publik yang memiliki tujuan untuk menghibur orang dengan pertunjukan yang ditampilkan.

A. Jenis-jenis Gedung Pertunjukkan

1) Teater

Ciri khas gedung teater adalah dengan adanya bentuk tempat duduk di lantai bawah (yaitu penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menaik/naik) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas,

depan panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu gerbang di ruang penonton) (sumber: Neufert, 2002:137).

2) Opera

Opera berarti bentuk drama panggung yang seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkes atau musik instrumental (KBBI online). Menurut Neufert (2002:137) gedung opera mempunyai karakter adanya sebuah pemisahan ruang yang jelas secara arsitektur antara ruang penonton dan panggung melalui musik orkestra dan banyaknya tempat duduk (1000 sampai hampir 4000 tempat duduk) dan sistem yang sesuai dengan tempat duduk tidak terikat (lepas) atau balkon, penting untuk jumlah penonton yang banyak (sumber: Neufert, 2002:137).

3) Bioskop

Bioskop merupakan Pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot menggunakan lampu sehingga dapat bergerak (berbicara) (KBBI, 2006:125). Sedangkan menurut Poerwadarminta (1976:303), gedung berarti bangunan (rumah) untuk kantor, rapat/tempat mempertunjukkan hasil-hasil kesenian, sehingga bisa disimpulkan bahwa gedung bioskop merupakan bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk menampilkan pertunjukan film (sumber: Neufert, 2002:137).

B. Fungsi dan Tujuan gedung pertunjukan

Fungsi dari sebuah gedung pertunjukan berbanding lurus dengan pertunjukan yang ditampilkan, namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi, sudah banyak gedung pertunjukan yang multi-fungsi, seperti Ballroom dengan fungsi sebagai dance hall, music concert, Public Performing Space dengan fungsi sebagai pementasan drama

C. Teater dan Jumlah Penduduk

Di Jerman, Swiss dan Australia terdapat ketergantungan karakteristik antara luas wilayah, ukuran teater, dan jenis teater (sumber: Neufert E. , 2002).

- <50.000 penduduk: Gedung Pertunjukan Lokal (Gedung Utama 500-600 tempat duduk)
- 50.000 – 100.000: Gedung pertunjukan local dengan teater kota. Untuk drama dan operet, sesekali untuk opera.

- 100.000 – 200.000: Teater tiga sektor, 700-800 tempat duduk.
- 200.000 – 500.000: Ruang opera kecil 800 – 1000, ruang drama 600 – 800 tempat duduk.
- 500.000 – 1.000.000: ruang opera 1000 – 1400 tempat duduk dan beberapa teater eksperimental.
- >1.000.000: Gedung opera besar 1400 – 2000 tempat duduk.

D. Teater berdasarkan Kapasitas

Jenis teater juga dapat diklasifikasikan menurut kapasitas penonton yang ditampungnya:

- Sangat Besar: Teater yang memiliki 1500 kursi penonton atau lebih.
- Besar: Teater yang memiliki 900 - 1500 kursi penonton.
- Sedang: Teater yang memiliki 500-900 kursi penonton.
- Kecil: Teater yang memiliki kurang dari 500 kursi penonton.

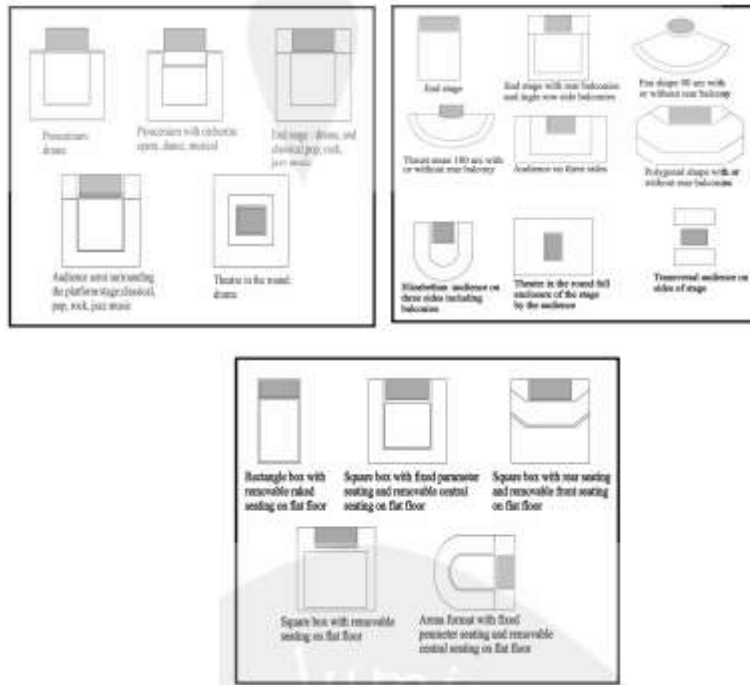
(sumber: Ham, 1987).

E. Teater berdasarkan bentuk dan sistem pertunjukan

Penggolongan jenis gedung pertunjukan atau teater dapat berdasarkan bentuk maupun sistem pertunjukannya.

- 1) Teater berdasarkan bentuknya (Roderick, 1972)
 - Teater terbuka: pertunjukan seni dilakukan pada ruangan terbuka.
 - Teater tertutup: pertunjukan seni dilakukan pada ruangan tertutup.
- 2) Teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya (Roderick, 1972)
 - Tipe Arena: dimana penonton mengelilingi pertunjukan, tidak memerlukan penghayatan yang serius.
 - Tipe Transverse: merupakan perkembangan dan variasi dari tipe arena, dimana penonton duduk pada dua sisi yang berlawanan menghadap panggung.
 - Tipe $\frac{3}{4}$ Arena: merupakan variasi dari tipe arena, dimana pemain atau aktor/aktris dapat naik ke panggung tanpa melalui ruang penonton.

- Tipe ¼ Arena: dimana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah. Luasan panggung kecil.
- Tipe Proscenium: merupakan perkembangan tipe ¼ arena akibat kurangnya luasan panggung. Penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah di depan panggung.
- Tipe Calliper Stage/Extended Stage: Panggung mengelilingi sebagian dari penonton.

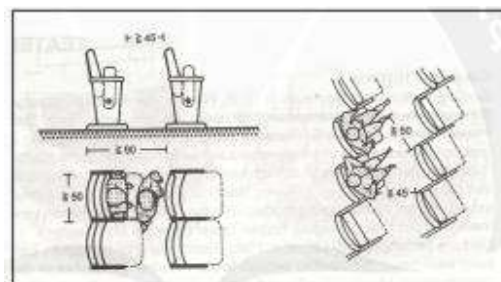


Gambar 2. 1. Bentuk Bentuk Teater

(Sumber :Neufert, 2002)

F. Ruang Penonton dan Panggung Pertunjukkan

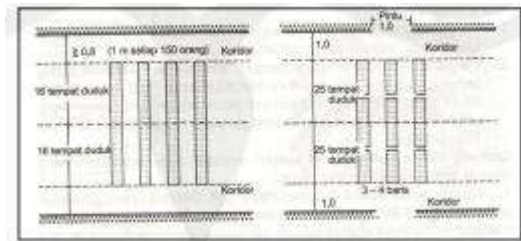
Ukuran ruang penonton: jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Untuk penonton diperlukan $\geq 0,5 \text{ m}^2$ /penonton



Gambar 2. 2. Standar Ukuran Ruang Penonton

(Sumber : Neufert, 2002)

Di setiap 3 atau 4 baris tempat duduk tersedia pintu keluar dengan lebar 1 m.



Gambar 2. 3. Standar Ukuran Pintu Keluar Teater

(Sumber : Neufert, 2002)

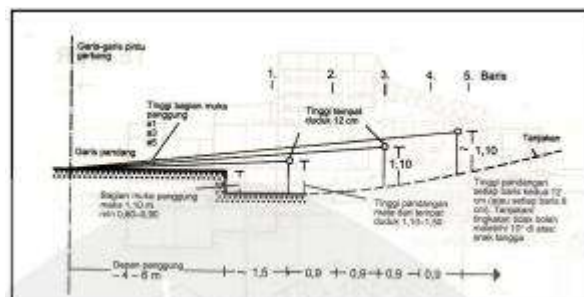
G. Proporsi Ruang Penonton

Dihasilkan dari sudut persepsi psikologi dan sudut pandang penonton, atau dari tuntutan pandangan yang baik dari semua tempat duduk.

- Pandangan yang baik, tanpa gerakan kepala tetapi mudah menggerakkan mata kira-kira 30°.
- Pandangan yang baik, dengan sedikit gerakan kepala dan mudah menggerakkan mata kira-kira 60°.
- Maksimal sudut persepsi(pandangan) tanpa gerakan kepala kira kira 110°, ini berarti pada bidang ini orang dapat menangkap hampir semua jalannya peristiwa.

H. Tinggi Tempat Duduk

Di ruang penonton, tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandang berlaku untuk semua tempat duduk di ruang penonton (tempat duduk di lantai bawah dan juga di balkon). Setiap baris membutuhkan ketinggian pandangan secara penuh 12 cm.



Gambar 2. 4. Proporsi Ketinggian Tempat Duduk

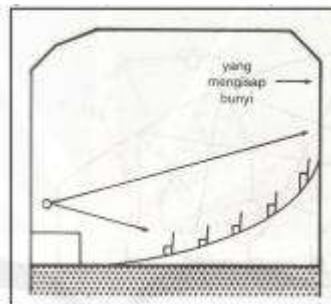
(Sumber : Neufert, 2002)

I. Akustik Ruang

Perencanaan akustik ruang harus menghasilkan dialog dan musik yang optimal bagi pendengarnya di ruang pagelaran. Berbagai macam pengaruh terpenting yang diperhatikan adalah:

Untuk gelombang bunyi, ruang yang sempit dan tinggi dengan dinding bersekat-sekat sangat cocok digunakan. Di dekat panggung diperlukan bidang refleksi untuk refleksi permulaan. Dinding di belakang ruang tidak boleh menyebabkan refleksi kearah panggung, karena ini dapat bekerja sebagai gema. Langit-langit ruang berguna untuk menghantar bunyi untuk jangkauan ruang dibagian belakang dengan cara membuat lipatan-lipatan pada langit-langit kearah panggung.

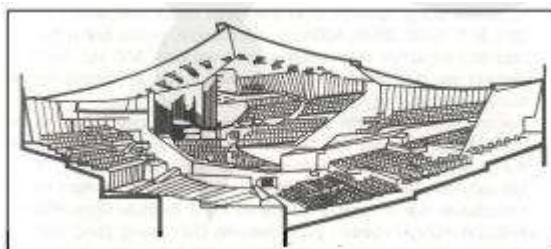
Ruang serba guna dengan panggung yang disusun secara variabel dan tempat duduk yang datar seringkali merupakan problem bagi musik. Panggung jelas harus lebih tinggi daripada tempat duduk di lantai bawah, untuk menunjang penyebarluasan suara langit-langit harus menyempit .



Gambar 2. 5. Ilustrasi Proporsi Ketinggian Tempat Duduk dengan Panggung

(Sumber : Neufert, 2002)

Dari alasan akustik peninggian deret tempat duduk menguntungkan dan bunyi langsung merata pada semua tempat.



Gambar 2. 6. Ilustrasi konfigurasi Ketinggian Tempat Duduk Teater

(Sumber : Neufert, 2002)

4. *Museum dan Galeri Seni*

Kata 'museum' berasal dari bahasa Yunani kuno, 'museion', yang artinya "kuil untuk melakukan pemujaan terhadap 9 Dewi Muse". Dalam mitologi klasik, Muse adalah dewa-dewa literatur puisi, musik, tarian, dan semua yang berkaitan dengan keindahan, pengetahuan, dan ilmu pengetahuan. Dalam Collier's Encyclopedia, disebutkan bahwa museum adalah suatu institusi yang terbuka untuk umum dan pengelolaannya demi kepentingan umum untuk tujuan konservasi, pemeliharaan, pendidikan, pengelompokan, serta memamerkan objek yang mempunyai nilai pendidikan dan budaya (Encyclopedia Americana, 1970). Museum dalam pengertian modern adalah suatu lembaga yang aktivitasnya mengabdikan diri pada tugas interpretasi dunia manusia dan lingkungan (Parker, 1945: 12).

Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, mendefinisikan museum sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

a. Tinjauan Tata Ruang Pamer Museum

Upaya memberikan pengalaman ruang dalam museum yang dapat mendukung komunikasi sehingga tersampainya informasi kepada pengunjung, haruslah memperhatikan:

1) Faktor pandangan

Faktor Pandangan kekontrasan dari suatu keseragaman dapat memberikan gubahan massa yang tidak biasa. Faktor pandangan dapat dipengaruhi oleh cara pandang manusia terhadap materi koleksi dan juga sudut pandang manusia. Faktor yang berpengaruh pada cara memandang manusia terhadap materi koleksi adalah dimensi materi koleksi dan cara penyajiannya. Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori:

- Benda koleksi dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah.

- Benda koleksi tiga dimensi yang mempunyai arah pandang dari segala arah.

2) Faktor warna

Faktor Warna yang dipakai dalam memperkuat tema dalam pameran. Warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek (Utomo, 2003: 39). Warna dapat memberikan kesan yang diinginkan oleh perancang dan juga mempunyai efek psikologis. Misalnya adalah pemilihan warna yang dapat memberi kesan suatu ruang menjadi luas atau sempit, sejuk atau hangatnya ruangan, berat atau ringanya suatu benda, dan sebagainya.

3) Faktor Cahaya

Faktor cahaya, sebagai penyumbang efek ruang dalam suatu ruang pameran. Kehadiran cahaya pada ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Hanggowijaya, 2003: 29). Disamping itu, cahaya mampu membantu pemakai ruang untuk dapat melakukan kegiatan atau aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman. Sistem pencahayaan didalam sebuah ruang pameran harus memenuhi fungsi untuk menerangi ruang dalam (interior) pameran, seperti pencahayaan untuk dapat melihat dengan jelas objek yang dipamerkan pada ruang pameran (Neufert, 1992: 59).

Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pameran berdasarkan fungsinya dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

- Pencahayaan alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai sumber pencahayaan, sinar matahari mempunyai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan, berupa jendela, ventilasi dan pintu.

- Pencahayaan merata buatan

Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipasang pada

langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding yang merata.

- **Pencahayaan terfokus buatan**

Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu dengan spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi maupun langit-langit.

Pencahayaan dimungkinkan mendukung penampilan obyek, meningkatkan konsentrasi dan pembentuk suasana ruang, dalam hal ini cahaya sebagai subyek. Pembentukan suasana melalui pencahayaan buatan ini, didasarkan atas kedudukan cahaya yang bersifat pasti dan bersifat menentukan arah pandang. Pemanfaatan cahaya sebagai sarana penunjang suasana ruang yang diharapkan dapat mendukung imajinasi pengamat terhadap lukisan dan dapat pula mendukung agar suasana tidak membosankan. Hal ini dapat dicapai dengan permainan gelap terang (intensitas iluminasi).

b. **Tinjauan Sirkulasi Ruang Pamer**

Usaha untuk menarik minat pengunjung harus didukung juga dengan pengolahan alur sirkulasi antar ruang tertentu yang mengarahkan melalui urutan klasifikasi koleksi tertentu (Sumadio.1986).

Dalam perancangan museum, pola sirkulasi ruang pameran museum harus memperhatikan fleksibilitas ruang pameran untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu dan Menghindari terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain dalam satu garis lurus.

Dalam perancangan museum yang terpenting adalah bagaimana perancangan sirkulasi yang baik agar pengunjung dengan mudah mencapai tempat-tempat yang diinginkan. Adanya sirkulasi yang baik dapat membantu mengatasi penumpukan masa pengunjung yang terjadi di dalam ruang museum sehingga mencegah rasa bosan pada pengunjung. Saat pengunjung masuk ke dalam museum, harus dapat melihat dengan jelas rute atau jalan ketempat yang dituju. Ada dua cara untuk mencapai hal tersebut:

- Memberikan pilihan yang mudah, sehingga pengunjung tidak akan dihadapkan kesulitan mengambil keputusan atau bingung. Pilihan tersebut

dapat dicapai dengan memberikan satu pilihan masuk ke ruang pameran utama atau lobby.

- Memastikan kejelasan pandangan pada ruang pameran, sehingga pengunjung dapat selalu mengetahui dimana mereka berada sehingga jalan cerita yang ada pada museum dapat dinikmati dengan baik. Hal ini dapat dicapai dengan merancang museum sedapat mungkin bersifat terbuka sehingga dapat memberikan alternatif sesegera mungkin keluar bangunan jika terjadi kondisi yang buruk.

c. Tinjauan Ruang dan Objek Pameran

Penataan objek pameran pada ruang pameran perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1998), yaitu sebagai berikut:

1) Tingkat kepentingan

Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung objek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.

2) Fungsi

Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pameran, misalnya objek pameran yang membutuhkan adanya arus terus-menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung, serta tuntutan penggunaan struktur yang fleksibel, sehingga dapat mengakomodasi perubahan-perubahan dalam kegiatan pameran.

3) Tata urutan

Tata Urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas. Objek yang dipamerkan perlu diatur dengan ruang yang tersedia, sehingga dapat menarik minat pengunjung. Menurut Treganza (1978), penataan objek pameran pada ruang pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang pameran disesuaikan dengan objek yang dipamerkan, dan diletakkan berdasarkan jenis objek tersebut sehingga didapatkan luasan ruang untuk mengamati. Ruang pameran atau stand pameran merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu, stand pameran yang disediakan sebagai sarana pameran harus dapat ditata sehingga dapat menarik pengunjung, membantu menggali pengetahuan dan menyajikan informasi, mengaktifkan respon pengunjung terhadap objek pameran, dan yang paling penting memberikan kesan kepada pengunjung.

Menurut Neufert(1992), kebutuhan ruang pameran berdasarkan obyek pameran, adalah sebagai berikut:

- Ruang yang dibutuhkan untuk pameran lukisan adalah 3-5 (m²)meter persegi luas dinding.
- Ruang yang dibutuhkan untuk objek patung adalah 6-10 (m²)meter persegi luas lantai.
- Ruang yang dibutuhkan untuk 400 keping adalah 1 (m²)meter persegi lemari cabinet, yaitu sebuah lemari dengan ukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai dengan ukuran ruang.

B. Tinjauan Kebudayaan Buton

1. Definisi Buton

Istilah Buton memberi pemahaman yang ganda. Hal ini dapat mengacu pada sebuah pulau yang terdapat dalam Provinsi Sulawesi Tenggara di Indonesia. Hal lain juga bisa disebut dengan sebuah kabupaten, sebuah perwalian atau distrik yang langsung berada di bawah sistem pemerintahan provinsi. Batas-batas administratif mencakup bagian tenggara dan Pulau Muna serta gugusan kepulauan Tukang Besi. Batas-batas ini mengacu pada pengertian ketiga dari istilah sebuah kerajaan yang dikenal sebagai Kesultanan Buton, yang mana mencakup daerah yang lebih besar dari wilayah administrasi kabupaten sekarang, dahulu mencakup keseluruhan Pulau Buton dan Pulau Muna. Formasi kerajaan ini mencapai sebuah dinasti yang berkuasa secara lokal yang disebut Wolio. Wilayah ini terletak di bagian barat daya Pulau Buton, dan menetapkan Bahasa Wolio sebagai bahasa administratif kesultanan.

2. Sejarah Kebudayaan Buton

Sebagai suatu negara muda, Kerajaan Buton berdiri dengan kedatangan mia patamiana di awal abad ke-14 (Coppenger, 2012). Mia patamiana atau empat tokoh yang merupakan pendiri dari komunitas Wolio atau Kerajaan Buton. Keempat tokoh ini adalah Sipanjonga, Simalui, Sijawangkati dan Sitamanajo.

Di dalam Hikayat Sipanjonga diriwayatkan bahwa Sipanjonga sesungguhnya merupakan seorang raja yang berasal dari satu pulau yang bernama Liyaa di Tanah Melayu. Ia dengan gagah berani melakukan suatu pelayaran ke "arah matahari" untuk mengejar dan merealisasikan satu bisikan yang diperolehnya dalam mimpinya—satu macam wahyu—yang menyatakan bahwa ia akan menemukan satu pulau di sebelah

timur di mana ia dan kaumnya akan menjadi satu bangsa yang besar. Setelah mengarungi luasnya lautan lepas dengan segala rintangannya, seperti angin ribut, topan, halilintar dan kilat, dan setelah singgah dan menetap untuk beberapa saat di beberapa pulau lainnya, seperti Pulau Tanah Malalang, sampailah akhirnya Sipanjonga beserta sahabat, rakyat dan segala hamba sahayanya di pulau yang diramalkan tersebut, yaitu Pulau Butuni (Buton). Diceritakan bahwa pertama kali mereka menetap di Pantai Kalampa, namun baru pada saat pindah dan menetap di tepi sungai Baubau sebuah dusun kemudian berkembang menjadi satu negeri yang besar.

Selama abad ke-17, ke-18, dan ke-19, Kesultanan Buton berupaya menjadi kerajaan yang merdeka. Pada masa kesultanan, wilayah oleh masyarakat Buton terbagi atas dua kategori, yakni orang wolio dan non wolio (Heekeren, 1956).

Orang Wolio menempati wilayah benteng keraton sebagai pusat kesultanan, sedangkan kategori non wolio adalah orang-orang yang menempati wilayah-wilayah kadie. Wilayah-wilayah tersebut, berdasarkan struktur pemerintahan kesultanan, terbagi atas tujuh puluh dua bagian (kadie) yang disebut pitu pulu rua kadie atau juga dikenal dengan pitu pulu rua kaomu. Wilayah yang terdiri dari tujuh puluh dua bagian tersebut dibagi atas: pertama, tiga puluh bagian diduduki oleh bonto dalam hal ini dari kaum walaka; kedua, empat puluh bagian diduduki oleh bobato dalam hal ini dari kaum bangsawan (kaomu); dan ketiga, dua bagian lainnya merupakan simbolis belaka, pertanda dua kaum yang memegang pimpinan pemerintahan yakni kaum bangsawan (kaomu) dan kaum walaka. Syarat Kadie atau syarat kampung bekerja menurut ketentuan khusus sepanjang tidak bertentangan dan keluar dari kadienya. Merekalah yang melaksanakan segala perintah dari syarat kerajaan melalui tunggu-tunggu (bonto dan bobato). Kemudian wilayah tujuh puluh dua kadie ini dibagi menjadi dua bagian besar yang disebut Matano Surumba yaitu Sukanaiyo dan Soonaiyo. Dalam hubungan ke pemerintahan dalam kadie, tunggu tunggu tidak dapat langsung mencampuri urusan-urusan syarat kadie lain, jika syarat kampung masih mampu menyelesaikan sendiri persoalannya. Sejak masa pemerintahan Sultan ke-IV yakni Sultan Dayanu Ikhsanuddin (1578-1615), masyarakat Buton terdiri atas tiga kelompok sistem sosial, yaitu kaomu, walaka, dan papara. Sistem ini dibangun sebagai ideologi kekuasaan dalam sistem politik masyarakat Buton pada masa pemerintahan, Schoorl (2003) menyebut sistem sosial tersebut dengan rank. Menurut Rudyansjah (1997), kaomu dan walaka di satu sisi merupakan kelompok masyarakat yang menggunakan Bahasa Wolio dan asal usulnya jelas, dan papara merupakan kelompok

masyarakat yang tidak menggunakan Bahasa Wolio dan asal usulnya tidak jelas. Pada masa kesultanan, idealnya tidak ada perbedaan kelas atau stratifikasi sosial di kalangan ketiga kelompok tersebut, dan kelompok kaomu dan walaka merupakan kelompok masyarakat yang memiliki asal usul yang sama. Kelompok masyarakat kaomu dan walaka memiliki fungsi untuk saling mengawasi sistem politik di Kesultanan Wolio, sehingga sistem politik pada saat itu dikatakan demokratis. Demokrasi dalam Kesultanan Wolio dapat dilihat pada sistem pemilihan sultan. Dengan kata lain, sultan-sultan dari Kesultanan Wolio telah dipilih melalui pemilihan dan konferensi yang dilakukan di kalangan pejabat pemerintahan kesultanan yang berasal dari kelompok kaomu dan walaka, sementara kelompok papara merupakan kelompok pekerja dan budak dari kedua golongan tersebut (Rudyansjah, 1997; Schoorl, 2003; Zahari, 1977; Zuhdi, 2010). Sebagai suatu kesultanan dalam rangka memperluas dan memperkuat posisi kesultanan dan hegemoni para kaomu dan walaka, cara-cara yang dilakukan oleh kesultanan adalah dengan membentuk desa, atau kadie baru. Para anggota kaomu dengan izin dewan kesultanan dapat membentuk desa baru dengan penduduk sekurang-kurangnya 40 rumah tangga budak yang ditangkap sewaktu perang. Pendiri desa demikian itu kemudian menjadi bobato atau laki, dan berhak atas bagian dari upeti desa. Desa-desa yang dibentuk ini merupakan wilayah kelompok papara dan batua (budak). Pada awal abad ke-20 pemerintah Hindia Belanda mencampuri intern kesultanan, dan swapraja Buton tentu merupakan bagian wilayah jajahan. Dasar-dasar mulai diletakkan untuk perkembangan sosio-budaya dan ekonomi terutama yang berkaitan dengan pemerintahan, pendidikan, kesehatan, dan ekonomi. Ini satu langkah menuju keterpaduan sepenuhnya dalam sistem sosio-politik Hindia, dan setelah tahun 1949 dalam negara Indonesia. Keterpaduan ini mencapai puncaknya pada tahun 1960 dengan bubarnya kesultanan beberapa bulan setelah wafatnya Sultan ke-38 La Ode Muhammad Falihi sebagai sultan terakhir dan Kesultanan Buton dibubarkan atas nama kedaulatan NKRI oleh Pemerintah Republik Indonesia. Walaupun berakhirnya Buton sebagai suatu state, namun Buton sebagai suatu nation masih ada hingga sekarang bahkan pada tahun 2012 setelah vakumnya era kesultanan Buton Wolio, terpilihlah Sultan Buton ke-39 La Ode Muhammad Djafar yang dimakzulkan setahun setelah pelantikan dan digantikan oleh Sultan Buton ke 40, La Ode Muhammad Izzat Manarfa hingga saat ini (Munafi, Tang, Said, & Tahara, 2016).

3. Unsur Kebudayaan Buton

Mempelajari unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah kebudayaan sangat penting untuk memahami kebudayaan manusia, Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul *Universal Categories of Culture* membagi kebudayaan yang ditemukan pada semua bangsa di dunia dari sistem kebudayaan yang sederhana seperti masyarakat pedesaan hingga sistem kebudayaan yang kompleks seperti masyarakat perkotaan. Kluckhohn membagi sistem kebudayaan menjadi tujuh unsur kebudayaan universal atau disebut dengan kultural universal. Menurut Koentjaraningrat, istilah universal menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Ketujuh unsur kebudayaan tersebut adalah:

a. Sistem Bahasa

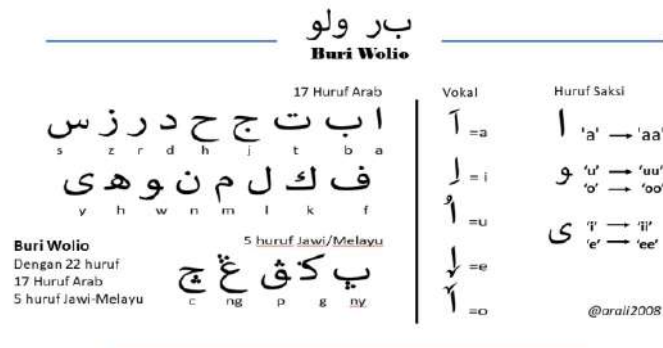
Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Dalam ilmu antropologi, studi mengenai bahasa disebut dengan istilah antropologi linguistik. Menurut Keessing, kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Dengan demikian, bahasa menduduki porsi yang penting dalam analisa kebudayaan manusia.

Masyarakat Buton memiliki beragam bahasa. Hingga sekarang dapat ditemui lebih dari tiga puluh bahasa dengan berbagai macam dialek. Wujud akulturasi dalam bidang bahasa, dapat dilihat dari adanya penggunaan bahasa sansekerta yang dapat ditemukan sampai sekarang dimana bahasa sansekerta memperkaya perbendaharaan bahasa Buton.

Dalam perkembangan selanjutnya bahasa sansekerta digantikan oleh bahasa Arab seiring masuknya Ajaran Islam di Kerajaan Buton pada abad ke-15 M, banyaknya penggunaan bahasa Arab pada kosakata bahasa Buton menunjukkan tinggi pengaruh islam dalam kesultanan Buton. Disamping itu bahasa Buton juga menyerap unsur-unsur bahasa Melayu.

Pada akhir abad ke-17, alfabet kesultanan mulai diperkenalkan dalam hal ini dikenal *huri wolio*, setelah sebelumnya penggunaan bahasa arab dan Melayu, maka tutur towolio yang digunakan pusat pemerintahan kesultanan Keraton Wolio, kemudian mulai diaksarakan sebagai suatu alfabet yakni ada vokal dan

ada konsonan, dan telah menjadi tulisan dan bahasa resmi kesultanan butuni, Aksara ini memiliki jumlah huruf sebanyak 22 huruf, yaitu 17 huruf dari abjad Arab dan 5 huruf dari aksara Jawi, digunakan mengayomi beberapa bahasa yang dipergunakan di wilayah kesultanan buton, tak terkecuali turunan dari silsilah penulis.



Gambar 2. 7. Aksara Wolio dan Pengaplikasiannya

(Sumber : <https://en.wikipedia.org>)

b. Sistem pengetahuan dan Filsafat

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas biasanya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup apabila mereka tidak mengetahui dengan teliti pada musim-musim apa berbagai jenis ikan pindah ke hulu sungai. Selain itu, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri ciri bahan mentah yang mereka pakai untuk membuat alat-alat tersebut. Setiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya.

Perkembangan Ilmu filsafat di Buton telah tumbuh pada masyarakat Buton yang kemudian berfungsi untuk mendukung pendalaman agama Hindu-

Islam. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa landasan penubuhannya adalah nilai-nilai dan semangat yang mengacu pada “kesepakatan” dan “kebersamaan”. Prinsip dari nilai-nilai itu terwujud dalam falsafah yang disebut *Pobinci-binci kuli*. Jika prinsip “kesepakatan” membentuk nilai persatuan maka “kebersamaan” membentuk nilai “tenggang rasa”. Hubungan antara penguasa dan rakyat secara vertikal dan sesama rakyat secara horizontal dilandasi oleh kedua prinsip nilai tersebut. *Pobinci-binci kuli* terurai dalam ungkapan *Pomae-maeka* (Saling menghormati), *Pame-maasiaka* (Saling menyayangi), *Popita-piara* (Saling menjaga/pelihara), *Poangka-angkataka* (Saling mengangkat derajat).

Adapun prinsip yang tertuang dalam falsafah kesultanan dalam arti politik, tertuang sebagai berikut:

- 1) *Yinda Yindamo Arataa Somanamo Karo* (Biarpun harta habis asalkan jiwa raga selamat)
- 2) *Yinda Yindamo Karo Somanamo Lipu* (Biarpun jiwa raga hancur asal negara selamat)
- 3) *Yinda Yindamo Lipu Somanamo Sara* (Biarpun negara tiada asal pemerintah ada)
- 4) *Yinda Yindamo Sara Somanamo Agama* (Biarpun pemerintah tiada asal Agama dipertahankan)

Selain itu, Sistem penanggalan pada masyarakat Buton diadopsi dari sistem kalender/penanggalan Arab (hijriah). Hal ini dapat dilihat pada warkah-warkah dan manuskrip Kesultanan Buton yang pada pembuatannya menggunakan penanggalan Hijriah. Namun ada yang unik terhadap penanggalan Buton, selain menggunakan tahun Hijriah, ternyata masyarakat Buton juga menggunakan Hari Pasaran pada beberapa naskah yang digunakan sebagai primbon atau buku ramalan. Tampaknya penanggalan Jawa tidak serta merta hilang setelah masuknya budaya Islam yang begitu kental di Buton.

c. Sistem Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan

mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Selanjutnya, manusia akan digolongkan ke dalam tingkatan-tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

Wujud akulturasi dalam bidang organisasi sosial kemasyarakatan dapat dilihat dalam organisasi politik yaitu sistem pemerintahan yang berkembang di Buton setelah masuknya pengaruh Cina, melayu, dan Jawa di Buton.

Dengan adanya pengaruh kebudayaan tersebut, maka sistem pemerintahan yang berkembang di Buton yang semula cuma perkampungan adat (limbo) atau berdasarkan kesukuan, kemudian berubah bentuk menjadi sebuah Kerajaan yang diperintah oleh seorang Raja yang berlaku juga oleh turunannya.

Raja di Buton ada yang dipuja sebagai Dewa atau dianggap keturunan Dewa yang keramat, sehingga rakyat sangat memuja Raja tersebut, hal ini dapat dibuktikan dengan pemistisan Raja pertama (Wa Kaaka:1332 M) oleh masyarakat Buton yang dipercaya lahir/hidup dalam Bambu. Tradisi asal usul kemudian mengalami penyimpangan sesuai irama abad kehidupan masyarakat Buton yang berada dalam peradaban Islam. Diungkapkan bahwa Putri Wa Kaaka disebut Musaraffatul Izzati Al Fakhri berarti "Perempuan yang dimuliakan atau diagungkan". Ia menarik garis keturunan dari Nabi Muhammad. Penarikan garis keturunan ini sekaligus mewarnai dan menandai segenap tata pemerintahannya di Buton yang bernuansa Islami.

Ke Khas-an Budaya Buton bahwa Pemerintahan Raja dan Sultan di Buton tidak bersifat mutlak dan turun-temurun seperti di Cina, Jawa atau kerajaan melayu lain, namun melalui prinsip pemilihan yang dilakukan oleh Dewan/Sara yang menerapkan prinsip musyawarah.

Wujud akulturasi dalam sistem pemerintahan juga terlihat dalam sistem kemasyarakatan, yaitu adanya pembagian lapisan masyarakat berdasarkan sistem kasta/golongan.

Sistem kasta menurut kepercayaan Hindu terdiri dari kasta Brahmana, kasta Ksatria, kasta Waisya dan kasta Sudra. Kasta-kasta tersebut juga berlaku atau dipercayai oleh masyarakat Buton tetapi tidak sama persis dengan kasta-kasta yang ada di India/jawa/bali karena disana benar-benar diterapkan dalam

seluruh aspek kehidupan, sedangkan di Buton tidak demikian, karena di Buton kasta hanya diterapkan pada sistem pemerintahan dan ritual keagamaan saja.

Adapun penggolongan tersebut yaitu:

- 1) *Kaomu* atau *Kaumu* (kaum ningrat/bangsawan) keturunan dari raja Wa Kaka. Raja/Sultan dipilih dari golongan ini.
- 2) *Walaka*, (elit penguasa) iaitu keturunan menurut garis bapak dari Founding Fathers Kerajaan buton (mia patamiana). Mereka memegang jabatan penting di Kerajaan seperti menteri dan juga dewan. Mereka pula yang menunjuk siapa yang akan menjadi Raja/Sultan berikutnya.
- 3) *Papara* atau disebut masyarakat biasa yang tinggal di wilayah kadie (desa) dan masih merdeka. Mereka dapat dipertimbangkan untuk menduduki jabatan tertentu di wilayah kadie, tetapi sama sekali tidak mempunyai jalan kepada kekuasaan di pusat.
- 4) *Babatua* (budak), orang yang hidupnya bergantung terhadap orang lain/memiliki utang. mereka dapat diperjualbelikan atau dijadikan hadiah.
- 5) *Analalaki dan Limbo*. Mereka adalah golongan kaomu dan walaka yang diturunkan darajatnya kerana melakukan kesalahan sosial dan berlaku tidak pantas sesuai dengan status sosialnya.

d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda tersebut. Perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa benda-benda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana. Dengan demikian, bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik. Masyarakat Buton dari sebelum masuknya agama Hindu-Islam sebenarnya sudah memiliki budaya yang cukup tinggi. Dengan masuknya pengaruh budaya Hindu-Islam di Buton semakin mempertinggi teknologi yang sudah dimiliki bangsa Buton sebelumnya. Pengaruh Akulturasi Budaya terhadap

perkembangan teknologi masyarakat Buton terlihat dalam bidang kemaritiman, perekonomian dan pertanian/perkebunan.

Perkembangan kemaritiman terlihat dengan semakin banyaknya kota-kota pelabuhan di Buton seperti Baubau, Pasarwajo, Waara, Wanci, Ereke dll, juga berkembangnya ekspedisi pelayaran dan perdagangan antar negara. Selain itu, masyarakat Buton yang awalnya baru dapat membuat sampan sebagai alat transportasi kemudian mulai dapat membuat perahu bercadik dengan bobot mencapai 500 ton. Masyarakat Buton juga mempunyai alat tukar sendiri yang disebut dengan *Kampua*. *Kampua* atau mata uang Kerajaan Buton yang terbuat dari hasil tenunan putri-putri raja/sultan tersebut adalah satu-satunya mata uang yang masih beredar setelah Indonesia merdeka.



Gambar 2. 8. *Kampua* Mata Uang Kerajaan/Kesultanan Buton

(Sumber : Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

Budaya tenun di Buton telah ada sejak berdirinya Kerajaan Buton pada abad ke-14. Budaya menenun ini dilakukan oleh putri-putri Raja atau bangsawan di Kerajaan Buton.



Gambar 2. 9. Sarung Tenun Buton

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

Sebagai masyarakat bahari, pada awal abad ke-20 komoditi utama yang menjadi andalan untuk diekspor yaitu teripang, kulit penyu, agar-agar, mutiara, dan sirip ikan hiu. Juga beberapa hasil perkebunan terutama Kopi. Pada awal abad ke-20, masyarakat buton telah melakukan usaha pertambangan berupa aspal yang produksinya mencapai 20.000 ton pada tahun 1938. Dalam bidang pertanian, tampak dengan adanya pengelolaan sistem irigasi yang baik mulai diperkenalkan dan berkembang, pola bertani dan sistem pertanian pada masyarakat Buton dibawah oleh masyarakat Bugis dan Toraja, walaupun demikian masyarakat Buton kurang memiliki perhatian pada sistem pertanian.

e. Sistem Mata pencaharian

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

Perairan di pulau buton kaya akan ikan tuna dan ekor kuning. Maka dari itu sebagian besar masyarakat buton hidup pada bidang perairan menjadi pelaut dan nelayan.tetapi sejak kesempatan untuk memperoleh penghasilan yang cukup didaerah terasa sulit, banyak dari mereka yang kemudian pergi meninggalkan mata pencaharian di sektor perairan. Dan kini kegiatan pertanian menjadi utama perekonomian. Mereka menanam padi, jagung, ubi kayu, ubi jalar, kapas, kelapa, sirih, nanas, pisang dan lain-lain termasuk beberapa jenis sayuran.

f. Sistem Religi

Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia itu melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural tersebut. Dalam usaha untuk memecahkan pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentuk bentuk religi kuno yang

dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif.

Sebelum masuknya pengaruh Hindu ke Buton oleh bangsa Majapahit pada abad ke-13 dan Islam yang dibawah pada abad 15, masyarakat Buton mengenal dan memiliki kepercayaan yaitu pemujaan terhadap roh nenek moyang (animisme dan dinamisme). Masuknya agama Hindu-Islam mendorong masyarakat Buton mulai menganut agama Hindu-Islam walaupun tidak meninggalkan kepercayaan asli seperti pemujaan terhadap arwah nenek moyang dan dewa-dewa alam. Misalnya masyarakat nelayan Wakatobi khususnya Tomia mengenal adanya Dewa laut Wa Ode Maryam yang dipercaya dapat menjaga mereka dalam mengarungi lautan Banda yang terkenal ganas. Disamping itu masyarakat Buton juga mengenal Dewa yang melindungi keberadaan Hutan yang dikenal dengan nama Wa Kinaboro (tidak boleh disebut namanya/hanya diucapkan dengan cara berbisik).

Agama Hindu dan Islam yang berkembang di Buton sudah mengalami perpaduan dengan kepercayaan animisme dan dinamisme, atau dengan kata lain mengalami Sinkritisme yang merupakan bagian dari proses akulturasi, yang berarti perpaduan dua kepercayaan yang berbeda menjadi satu. Seiring masuknya Islam di Buton, Budaya Hindu mulai bergeser menjadi budaya yang Islami. Namun banyaknya ritual-ritual dan pesta Adat yang dilakukan masyarakat Buton hingga sekarang bisa dipastikan mengandung unsur Sinkretisme. Adapun ritual-ritual dan pesta adat tersebut antara lain yaitu:

- 1) *Goraana Oputa/Maludju Wolio* yaitu ritual masyarakat Buton dalam menyambut kelahiran Nabi Muhammad SAW yang dilaksanakan tiap tengah malam tanggal 12 Rabiul awal.



Gambar 2. 10. Acara *Maludju Wolio*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- 2) *Quunua*, yaitu ritual keagamaan yang dilakukan masyarakat Buton pada 16 malam bulan Ramadhan.



Gambar 2. 11. Prosesi *Quunua*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- 3) *Tuturiangana* Andaala yaitu Ritual kesyukuran masyarakat Buton yang berada di Pulau Makasar (Iwuto) kepada Allah SWT, atas keluasan rejeki yang terhampar luas di sektor kelautan.



Gambar 2. 12. Ritual *Tuturingana*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- 4) *Ma tataa* yaitu ritual adat yang digelar masyarakat Buton etnik Cia-cia di desa Laporo yang merupakan wujud rasa syukur kepada Allah SWT atas hasil panen yang diperoleh.



Gambar 2. 13. Prosesi Ritual *Ma tataa*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- 5) *Pekande-kandea* yaitu pesta syukuran masyarakat Buton kepada Allah SWT atas limpahan anugerah yang diberikan.



Gambar 2. 14. Acara Adat *Pekande-kandea*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- 6) *Karia* yaitu pesta adat masyarakat Buton yang berada di Kaledupa untuk menyambut anak-anak yang sedang beranjak dewasa. Pesta Rakyat ini diiringi dengan tarian-tarian yang dilakukan oleh pemangku adat, bersama orang tua kemudian memanjatkan doa bersama anak-anak mereka yang bertujuan untuk membekali anak-anak mereka dengan nilai-nilai moral dan spiritual.



Gambar 2. 15. Pesta Adat *Karia*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- 7) *Posuo* (pingit) yaitu pesta adat masyarakat Buton yang ditujukan pada kaum wanita yang memasuki usia remaja sekaligus menyiapkan diri untuk berumah tangga.



Gambar 2. 16. Prosesi Adat *Posuo*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

8) *Kabuenga, Haroa* dll



(a) *Kabuenga*



(b) *Haroa*

Gambar 2. 17. a) Prosesi Kabuenga; b) Haroa

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

Dasar-dasar Ilmu Fiqih kepada Kesultanan dan masyarakat Buton. Ilmu Fiqih merupakan ilmu Islam yang mempelajari hukum dan peraturan yang mengatur hak dan kewajiban umat terhadap Allah dan sesama manusia sehingga masyarakat Buton dapat hidup sesuai dengan kaidah Islam.

Pada Abad ke-16 M, lahir dasar-dasar Ilmu Qalam dan Tasawuf di Buton, yang dibawah oleh Sufi yang berasal dari Aceh. Tasawuf merupakan ajaran pokok Islam tentang keesaan Tuhan, Ilmu teologi/Ilmu ketuhanan/ Ilmu Tauhid. Tasawuf kemudian berkembang menjadi aliran kepercayaan yang berkembang di masyarakat Buton. Namun meskipun begitu, terdapat perbedaan yang Khas terhadap ajaran Tasawuf/tarekat yang berada di Patani/Aceh, misalnya masyarakat Buton mempercayai adanya Reinkarnasi, hal ini tidak ditemukan pada ajaran Tasawuf/tarekat yang berada di Aceh/Patani.

g. **Sistem Kesenian**

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

Masuknya Budaya Islam pada masyarakat Buton sangat mempengaruhi kebudayaan Buton.

Pengaruh bangsa-bangsa lain dan Islam terhadap kesenian dan Budaya Buton terlihat jelas pada bidang-bidang dibawah ini:

1) Seni Pakaian

Jenis pakaian adat Buton terutama mengenai bentuk, fungsi serta makna yang terkandung pada pakaian adat tradisional beserta aksesorisnya merupakan salah satu kekayaan budaya Buton yang akan menjadi sumber inspirasi perekat identitas dan jati diri bagi masyarakat Buton.

a) Pakaian Balahadhadha

Pakaian Balahadhadha merupakan pakaian kebesaran bagi seorang laki-laki suku Buton baik bagi seorang bangsawan maupun bukan bangsawan. Hal ini disebabkan karena pada masa lampau pakaian ini merupakan pakaian para pejabat-pejabat kesultanan Buton. Pakaian ini juga, pada masa masih jayanya masa pemerintahan kesultanan Buton yang berakhir pada sultan ke 38 La Ode Muhammad Falihi (Oputa Moko Baadianai) hingga tahun 1963 adalah digunakan oleh pejabat dari golongan bangsawan (Laode) yang dilengkapi dengan berbagai macam kelengkapan pakaian baik untuk jabatan Lakina, Bobato, Kapitalao, Syahabandara, dan jabatan-jabatan lain yang khusus dijabat oleh golongan bangsawan.

b) Pakaian *Ajo Bantea*

Pakaian *Ajo Bantea* juga disebut sebagai Pakeana Manganaana. Pakaian ini dipakai oleh anak laki-laki yang belum menduduki suatu jabatan dalam pemerintahan kesultanan Buton.

c) Pakaian *Ajo Tandaki*

Pakaian *Ajo Tandaki* adalah pakaian yang hanya terdiri dari selembur kain besar (Bia Ibeloki) dan berwarna hitam yang hanya dililitkan pada sekujur tubuh pemakainya. Pada permukaan pakaian *Ajo Tandaki* dilekatkan manik-manik motif ukiran bunga Rongo secara beraturan, sedang pada sekeliling pinggiran kain dijahitkan Pasamani

atau hiasan yang terbuat dari benang emas atau perak. Pakaian ini dapat digunakan pada saat seorang anak akan diislamkan (disunat) atau bahkan seseorang yang akan menikah duduk sebagai mempelai pria. Pakaian ini sangat mirip dengan pakaian ihram jamaah haji hanya yang berbeda adalah warnanya.

d) *Baju Kombo*

Baju Kombo adalah pakaian kebesaran kaum wanita Buton. Pakaian ini terdiri dari satu pasang, bagian atasan adalah baju dengan bawahan sarung yang disebut *Bia Ogena* (sarung besar). *Bia Ogena* adalah sarung yang terdiri dari gabungan beberapa macam warna polos seperti merah, hitam, hijau, kuning, biru dan putih dan dijahit secara bertingkat-tingkat. Terdapat perbedaan jenis sarung yang dikenakan antara bangsawan dan bukan bangsawan. Bagi bangsawan mengenakan jenis sarung *Kumbea* yang memiliki hiasan emas, sedangkan bukan bangsawan tidak memiliki hiasan emas.



Gambar 2. 18. Baju Kombo

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

e) *Baju Kaboroko*

Baju Kaboroko berarti kerah (leher, dimana baju ini mempunyai kerah yang disertai dengan adanya berbagai macam hiasan dan aksesoris yang dilekatkan padanya. Terdapat empat buah kancing logam pada leher sebelah kanan dan tujuh buah kancing pada lengan baju. Kancing-kancing itu merupakan pertanda golongan dalam stratifikasi orang Buton. Bagi golongan bangsawan ditandai dengan penggunaan kancing pada tangan dan leher baju, sedangkan pada

golongan bukan bangsawan tidak menggunakan kancing pada tangan dan leher baju (polos) serta terdapat renda pada pinggiran baju.



Gambar 2. 19. Baju Kaboroko

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

f) *Baju Kambowa*

Pakaian *Kambowa* adalah salah satu jenis pakaian adat Buton yang digunakan oleh para ibu, gadis maupun anak-anak dalam berbagai kesempatan adat bahkan dapat pula berfungsi sebagai pakaian hari-hari pada masa lampau. Bagi seorang ibu bangsawan baju Kambowa ini digunakan pula kain sarung yang terdiri dari tiga lapis layaknya yang digunakan pada baju Kaboroko, sedang yang bukan bangsawan hanya menggunakan satu.



Gambar 2. 20. Baju Kambowa

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

2) *Seni Bangunan*

Seni bangunan tampak pada bangunan Benteng, tempat ibadah (masjid) dan Istana Kerajaan/Kesultanan. sebagai wujud percampuran antara seni asli bangsa Buton dengan Islam dan eropa.



Gambar 2. 21. Kompleks Benteng Keraton Buton

(Sumber : <https://wisato.id/>)

Benteng Keraton Buton yang dibangun oleh masyarakat Buton pada abad Ke-16 M syarat dengan simbol Islam dan di beberapa titik bergaya Eropa. Benteng Keraton Buton berbentuk huruf “*dal*” yang merupakan huruf terakhir dari kata Nabi Muhammad, disamping itu terdapat Benteng Sorawolio yang berbentuk huruf “*alif*” yang merupakan huruf awal dari kata Allah. Dan banyak lainnya. Gaya Eropa pada benteng Kesultanan Buton dapat ditemukan dengan adanya beberapa Bastion di benteng Kesultanan Buton yang mirip dengan Bidak benteng pada permainan catur.



Gambar 2. 22. Masjid Agung Keraton

(Sumber : <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id>)

Masjid dalam Kompleks Kesultanan Buton dalam pembangunannya juga banyak memiliki simbol-simbol. Ini menandakan kuatnya ajaran tasawuf yang dianut oleh masyarakat Buton yang penuh dengan makna-makna dan simbol tertentu, misalnya jumlah tiang yang digunakan, jumlah pintu, dll. Namun pada Kubah Masjid agung Keraton Buton yang

berbentuk limas menandakan adanya kemiripan dengan masjid-masjid yang dibangun oleh masyarakat Jawa.

Makna dan Simbol Islam juga terdapat pada bentuk Istana Kesultanan Buton. Istana Buton dibuat bertingkat-tingkat sehingga dari depan tampak seperti orang yang sedang Sholat pada *posisi Takbiratul Ihram*. Uniknya, ruangan depan dalam Istana memiliki posisi lebih rendah dibanding posisi ruangan belakang yang disimbolkan seolah-olah dalam posisi bersujud. Pada Istana Juga terdapat Ukiran buah nanas dan Naga yang menjadi simbol Kesultanan Buton, dimana Nanas dan Naga merupakan Akulturasi antara budaya Buton dan Cina.



Gambar 2. 23. Istana Malige Buton

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

3) Aksara dan Seni Sastra

Untuk aksara, masyarakat Buton menggunakan Aksara Wolio (Buri Wolio) yang merupakan perpaduan antara aksara Arab yang telah di ubah disesuaikan dengan Bahasa Buton. Penggunaan aksara Wolio ini telah digunakan sejak masuknya Islam di Buton dan mulai berganti dengan huruf latin pada awal abad ke-20. Hal ini dapat dilihat manuskrip dan Warkah-warkah Kesultanan Buton yang menggunakan Buri Wolio abad 16 sampai ke-19M. Aksara Wolio juga digunakan pada naskah Undang-Undang Kesultanan Buton yang dibuat pada masa Sultan ke-4 Buton La Elangi atau Dayanu Ikhsanuddin abad ke-16 M yang bernafaskan ajaran Tasawuf.

Pada Sastra, tampak pada karya-karya sastra Buton yang bernilai tinggi. Karya sastra yang berkembang pesat pada abad ke-18/19 yaitu berupa:

- a) *Kabanti* (Syair), yaitu karya sastra berupa syair yang berisi ajaran-ajaran akhlak dan Budi pekerti serta nasehat-nasehat dan juga sejarah. Contoh : *Kabanthi Kanturuna Mohelana* (bahasa Wolio= Lampunya Orang Berlayar), *Kabanti Ajonga yinda Malusa* (Kain yang tidak luntur), dll
- b) Hikayat, yaitu cerita rakyat yang sudah ada sebelum masuknya Islam. Contoh: Hikayat Sipanjonga
- c) Kisah sejarah yang terkadang memuat silsilah para raja suatu kerajaan Islam. Contoh: *Assajaru Huliqa Daarul Bathniy wa Daarul Munajat* (sejarah berdirinya Kerajaan Buton dan Muna)

4) Seni Tari

Selain seni Sastra, masyarakat Buton juga banyak mengenal seni Tari. Adapun seni Tari masyarakat Buton antara lain:

- a) Tari *Galangi*, merupakan tari yang dilakukan oleh pengawal Kesultanan Buton



Gambar 2. 24. Tari Galangi

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- b) Tari *Lariangi*, merupakan tarian bagi masyarakat Buton di Wakatobi, tarian ini digunakan untuk menyambut para tamu Kerajaan.



Gambar 3. 25. Tari *Lariangi*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- c) Tari *Lumense*, tari ini menampilkan sejumlah simbol perilaku masyarakat Buton di Kabaena.



Gambar 2. 26. Tari *Lumense*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

- d) Tari *Merere*, merupakan tari Tradisional masyarakat Buton yang berada di Kulisusu. Merere adalah pelaksanaan Prosesi Adat untuk mengislamkan agar diberi pengetahuan ilmu keagamaan dengan diajarkan mengucapkan dua kalimat syahadat sebagai petanda menjadi penganut Islam yang sejati.



Gambar 2. 27. Tari *Merere*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

e) Tari *Honari Mosega*, Tari *Lulo Aru*, Tari *Kalegoa* dll.



(a) Tari *Honari Mosega*



(b) Tari *Lulo Aru*



(c) Tari *Kalegoa*

Gambar 2. 28. Tari *Honari Mosega*, *Lulo Aru* dan *Kalegoa*

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

5) Seni Musik

Gambus merupakan alat musik tradisional asli khas Masyarakat Buton. Alat musik yang dipetik seperti gitar tersebut biasa digunakan untuk mengiringi tarian atau syair-syair kabanthi (syair Khas masyarakat Buton).



Gambar 2. 29. Seni musik Gambus

(Sumber : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>)

C. Tinjauan Arsitektur Organik

1. Definisi Arsitektur Organik

- a. Frank Lloyd Wright (*second paper 1914*)

Organic architecture I mean an architecture that develops from within outward in harmony with the conditions of its being as distinguished from one that is applied from without.

Arsitektur organik adalah arsitektur yang berkembang dari dalam keluar selaras dengan kondisi-kondisinya yang dibedakan dari bagaimana hal itu diaplikasikan.

- b. Frank Lloyd Wright (*Conversation with Frank Lloyd Wright, Patrick J, 1984*)

Call organic architecture a natural architecture. It means building for and with the individual Organic architecture is informal architecture, architecture in reflex, architecture seeking to serve man rather than to become, or be becoming to, those forces now trying so hard to rule over him. Here is one good reason why we may say organic architecture is the architecture of democracy. Now let us believe that any true concept of organic architecture, therefore of style, is the expression of character . . . The essential style must be in and of all building provided only that style be naturally achieved from within the nature of the building problem itself and always found within the very means by which the building is built.

Sebut Arsitektur Organik sebagai arsitektur alami. Hal Itu berarti membangun untuk dan dengan individu. Arsitektur organik adalah arsitektur informal, arsitektur reflex, arsitektur yang berusaha melayani manusia daripada menjadi manusia, atau menjadi kekuatan yang memerintah manusia. Inilah alasan bagus mengapa kita menyebut arsitektur organik adalah arsitektur demokrasi. Sekarang mari kita percaya kalau semua konsep sejati tentang arsitektur organik, entah itu gaya adalah ekspresi dari karakter. Gaya yang esensial harus ada di dalam dan diantara semua bangunan.

- c. Frank Lloyd Wright (*Truth against the world, Patrick J 1987*)

Now, when is a thing organic? When can you say that a building is organic? When it's natural, properly appropriate to whatever end it's put; where the part is to the whole as the whole is to the part.

Sekarang, kapan disebut organik? Kapan anda bisa mengatakan kalau bangunan itu organik? Saat bangunan itu alami, tepat sesuai dengan akhir apapun dimana bagiannya adalah keseluruhan dan keseluruhan adalah bagiannya.

d. Ganguly (2008) di Tezza (2009)

Arsitektur organik merupakan hasil dari perasaan akan kehidupan, seperti integritas, kebebasan, persaudaraan, harmoni, keindahan, kegembiraan dan cinta. Arsitektur organik terintegrasi dengan baik dengan tapak dan memiliki sebuah kesatuan, komposisi yang saling berkaitan berisi bangunan-bangunan dan lingkungan di sekitarnya. arsitektur organik mengharmonisasikan antara ruang luar dan ruang dalam (What is Organic Architecture, n.d.).

e. *Penguin Dictionary of Architecture*, Fleming, Honour dan Pevsner (1999)

Ada dua pengertian mengenai arsitektur organik. Yang pertama adalah, arsitektur organik menurut mereka adalah sebuah istilah yang diaplikasikan pada bangunan atau bagian dari bangunan yang terorganisir berdasarkan analogi biologi atau yang dapat mengingatkan pada bentuk natural. Misalnya arsitektur yang menggunakan bentuk bentuk biomorfik. Pengertian kedua, arsitektur organik menurutnya adalah sebuah istilah yang digunakan oleh Frank Lloyd Wright, Hugo Haring, dan arsitek lainnya untuk arsitektur yang secara visual dan lingkungan saling harmonis, terintegrasi dengan tapak dan merefleksikan kepedulian arsitek terhadap proses bentuk alam yang diproduksinya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa arsitektur organik adalah sebuah pendekatan dalam perancangan arsitektur yang diaplikasikan pada bagian atau keseluruhan bangunan yang merupakan hasil analogi alam. Secara visual arsitektur ini dilihat bagaikan alam atau bagiannya dalam hal kemiripannya dengan organisme baik dari segi harmoni, karakter, dan kesatuan, atau karena wujud dan strukturnya berasal dari bentuk-bentuk alam dan berpadu dengan alam, atau meniru proses, prinsip atau hasil keluaran dari alam. Arsitektur organik terinspirasi dari ketidaklurusan, radikal, istimewa dan unik. Arsitektur organik memiliki keharmonisan dengan tapak dan peduli akan lingkungan

2. Sejarah Perkembangan Arsitektur Organik

a. Arsitektur Organik di Masa Awal Peradaban

Penggunaan konsep alam dalam arsitektur sudah berlangsung sejak awal peradaban manusia. Arsitektur vernakular primitif menggunakan material lokal dan sederhana, dengan struktur dan bentuk yang berasal dari alam. Peradaban Yunani Kuno mempelajari bentuk-bentuk alam dan bentuk tubuh manusia, dan mengabstraksikannya sebagai kaidah geometri. Mereka menggunakan bentuk lingkaran, elips, segitiga, dan kotak untuk memperoleh proporsi tertentu pada bangunan yang mereka buat (Tezza, 2009).

Kaidah proporsi yang diterapkan berkaitan dengan ilmu matematika. Perhitungan logaritmik pada bangunan dengan bentuk dasar keong dapat menghasilkan kotak-kotak yang disebut golden rectangle. Setelah golden ratio, muncul teori proporsi dari Vitruvius, dimana Vitruvius mempercayai bahwa tubuh manusia merupakan ekspresi kesatuan (unity) yang paling ideal. Gambar homo quadratus dengan tangan dan kaki dibentangkan merupakan gambaran proporsi ideal dalam bentuk geometri yang dianggap paling sempurna. Kotak dan lingkaran. Ide proporsi ideal diterapkan pada arsitektur romawi, arsitektur islam dan byzantine kemudian dikembangkan pada masa renaissance. Kaidah proporsi tersebut pada arsitektur menggunakan system rasio matematika (Pearson pada Tezza 2009).

b. Arsitektur Organik Di Masa Arsitektur Modern

Perkembangan arsitektur berikutnya terjadi ketika terdapat keinginan untuk bebas dari aturan klasik. Prinsip-prinsip arsitektur baru dicetuskan oleh Ruskin, Pugin, dan Viollet-le-Duc. Mereka terinspirasi dari bentuk-bentuk alam dan proses alami, dan mengusulkan tradisi-tradisi bangunan abad pertengahan seperti hirarki antara fungsi dan bentuk, ekspresi structural, kejujuran material, keahlian dan keterampilan, warna dan ornamen (Pearson 2009).

Perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang biologi cukup memberi pengaruh pada arsitektur. Kemajuan pesat pada bidang biologi diawali pada tahun 1750. Pada saat itu muncul ide-ide atau tulisan-tulisan mengenai klasifikasi tumbuhan, dan akibat klasifikasi tanaman, muncullah istilah 'organik'. istilah 'organik' pertama kali diperkenalkan oleh Xavier Bichat di tahun 1800. Istilah 'organik' dimaknai sebagai kehidupan yang berakar pada

titik tertentu bukan kehidupan yang bergerak. Lamarck pada tahun 1800 memperkenalkan istilah 'biology' yang berarti ilmu kehidupan, dan pada saat bersamaan Johann Wolfgang von Goethe memperkenalkan istilah 'morphology' atau ilmu tentang bentuk (Collins 1998 dalam Tezza 2009).

Sepuluh tahun terakhir di abad 19 tidak hanya berdiri saksi dari kesuksesan arsitektur bergaya floral, tetapi juga berperan dalam pembukaan jalan kepada rasionalisme dan gaya organik. gaya organic terlihat sangat kental dalam gaya arsitektur art nouveau (Francastle 2000).

Istilah Art Nouveau datang dari took Siegfried Bing di Paris yang dibuka pada tahun 1895, kemudian dari jurnal Jerman pada tahun 1896, muncul istilah Jugendstil. Karakter yang muncul pada Art Nouveau adalah karakter asimetris seperti api yang menyala-nyala, dan penolakan terhadap hubungan apapun dengan masa lampau. Para perancang Art Nouveau memilih alam sebagai inspirasinya karena mereka membutuhkan bentuk baru untuk mengekspresikan sesuatu yang bisa tumbuh, bukan buatan manusia, sesuatu yang organic namun bukan bentuk Kristal karakter Art Nouveau antara menghindari garis lurus, menghindari masa lalu, dan sangat personal (Pevsner 1995 di Tezza 2009).

Berikut adalah arsitek yang berpengaruh pada arsitektur organik di masa arsitektur modern :

1.) Goethe (1749-1832)

Goethe mempelajari morfologi dan metamorfosis tumbuhan dan hewan. Teori-teori Goethe berpengaruh cukup mendalam pada filosofi spiritual Rudolf Steiner. Rudolf Steiner memperkenalkan prinsip metamorphosis pada arsitektur berdasarkan studi Goethe. Prinsip ini memungkinkan dia untuk mengekspresikan proses perkembangan yang melekat pada alam, budaya, serta kesadaran manusia. Karyanya terbilang unik dikarenakan memiliki khas dan gaya tersendiri dengan gaya organik dan ekspresif. Arsitekturnya disebut dengan arsitektur Anthroposifik. Salah satu karya Steiner yang terkenal yaitu Goetheanum yang dianggap bernyawa (Ven 1995 dalam Tezza 2009).

2.) Victor Haorta

Harmoni antara struktur dan estetika dan ornamentasi. Dapat dilihat dari karyanya. Desainya membawa kejutan bagi setiap orang. Dengan mendesain rumah milik Emile Tassel. Horta telah membawa

Art Nouveau yang dianggap sebagai seni dekoratif dua dimensi kedalam skala yang lebih besar, yakni ke dalam seni terapan tiga dimensi arsitektur. Contoh bangunan ini merupakan sebuah pembuktian bahwa gaya art nouveau yang mulanya berawal dari skala kecil, yakni desain grafis seperti logo cap, lukisan, desain tekstil, dan benda seni tiga dimensi seperti vas, patung ke dalam skala besar yaitu arsitektur (Pevsner, 1995 dalam Johan dan Ingerid 2013)

3.) Hector Guinard (1900)

Merancang paris subway system (metro) menunjukkan penggunaan material besi dengan bentuk organic. Jika desain organic Horta memilih karakteristik seperti tumbuhan, desain organic Guinard lebih luas, dapat berbentuk seperti hewan seperti tulang serangga (Johan dan Ingerid 2013).

4.) Gaudi

Dalam rancangannya Casa Mila. Fasadnya memiliki bentuk meliuk-liuk seperti ombak. Tidak hanya fasadnya saja yang memiliki ekspresi organic. Hal ini terlihat dari denahnya yang seakan akan seperti sebuah sel organism yang memiliki inti (Johan dan Ingerid 2013).

5.) Frank Llyod Wright

Frank Lloyd sendiri menganggap bahwa bangunan merupakan bagian dari alam, bangunan terkesan seolah-olah muncul dari alam atau tapak dimana bangunan tersebut berdiri Wright tidak menyukai simetri yang statis, ia lebih menyukai kedinamisan alam yang tidak beraturan. Jadi, arsitektur organic menurut Frank Llyod Wright lebih menekankan pada harmonisasi antara alam dengan bangunan, arsitektur yang tumbuh dari dalam keluar serta kediaman yang dihasilkan oleh ketidakteraturan (Johan dan Ingerid 2013).

Salah satu karya paling terkenal dari Frank Lloyd Wright adalah the Fallingwater house yang bangunannya seakan tumbuh dari air terjun.

6.) Hugo Haring

Seorang arsitek ekspresionis yang berusaha mencari karakter organik, membedakan dua tampilan pada bentuk : purpose (guna) dan

expression (ungkapan). Haring mengungkapkan dua macam tatanan yaitu tatanan geometric dan tatanan organik. baginya, ekspresi dari tatanan organic mendekati tuntutan-tuntutan fungsional. Tatanan organic mempresentasikan pemenuhan hidup itu sendiri, penampilan actual dari arsitektur (Ven 1995 dalam Tezza 2009).

7.) Aalto

Aalto menerapkan beberapa hal bagi arsitektur organik, misalnya integrasi dengan topografi tapak, integrasi dengan material untuk harmonisasi interior dan eksterior, penggunaan material yang tepat, material lokal disesuaikan dengan iklim di sekitar tapak, dan sebagainya. Aalto pun menggunakan beberapa metafora untuk bangunannya (Antoinades 1990).

Bentuk-bentuk melengkung arsitektur Aalto berhubungan dengan pencariannya terhadap bentuk-bentuk Antropomorfik dan bentuk yang terinspirasi dari fenomena alam. Arsitektur yang dekat dengan alam menurutnya lebih dari penggunaan material dan topografi lokal, alam diartikan sebagai sumber hukum atau sebagai model untuk arsitektur (Curtis 1996).

c. Arsitektur Organik Di Masa Post Modern

Di tahun 1950-1960, arsitektur organik mengalami kebangkitannya kembali. Kebangkitan ini ditandai oleh beberapa pencetus pergerakan modern yang mentransformasikan karakter geometris kaku menjadi karakter yang lebih hidup dan lebih organik. Le Corbusier, dengan kejutannya dan perkembangan lebih lanjut oleh Alvar Aalto dan Han Scharoun (What is Organic Architecture di Tezza 2009).

Imre Makovecz yang berasal dari Hungaria, menciptakan arsitektur organik yang memadukan berbagai aspek dalam karya-karyanya. Ia memadukan arsitektur National Romanticism tahun 1900 dengan arsitektur dongeng rakyat, bangunan hijau bawah tanah, dan metafora anthropomorphic dan zoomorphic. Ekspresi organik yang digunakan yaitu dengan simbolisme. Bentuk wajah, elang, bibir, mata, kulit, tulang belakang, dan otot terlihat menonjol pada karya-karyanya. Ia Pun membuka tata bahasa baru dalam arsitektur organik dengan cara sedikit memutar bentuk-bentuk struktur dan menyelesaikannya dengan

bidang-bidang datar yang saling overlapping. Makovecz melihat tradisi organik dalam istilah ekologis dan kosmik (Jenks 1997 di Tezza 2009).

Istilah lain yang terkait dengan arsitektur baru adalah arsitektur bionik. Arsitektur bionik merupakan sebuah pergerakan untuk desain dan konstruksi pada bangunan-bangunan ekspresif yang susunan dan garis-garisnya mempresentasikan bentuk-bentuk alam. Pergerakan ini mulai matang di awal abad 21. Arsitektur bionik menempatkan dirinya sebagai bentuk perlawanan pada desain-desain 'lurus' dengan cara menggunakan bentuk dan permukaan melengkung, mengingatkan pada struktur-struktur biologi dan matematika fraktal (Tezza 2009).

3. Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Organik

a. Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Organik Menurut Frank Lloyd Wright

Menurut Frank Lloyd Wright, sebagai karakter yang sesuai adalah arsitektur yang tidak dapat dielakkan dari organik. Mula-mula dari suatu bangunan akan terekspressi secara jelas dengan objektif. Hal ini berarti kesesuaian yang sama dari perancangan yang imajinatif untuk tujuan manusia yang spesifik dengan penggunaan alami dari bahan-bahan alam atau sintetis dan metode yang sesuai untuk konstruksi (Rukayah, 2003).

Arsitektur organik memperlihatkan dimensi ketiga, tidak pernah sebagai berat atau ketebalan tetapi selalu sebagai kedalaman. Sedangkan, kedalaman adalah satu satunya elemen hakiki yang dapat membawa massa maupun permukaan (2 dimensi lain) ke dalam kehidupan. Arsitektur organik memperlihatkan shelter yang tidak hanyut sebagai kualitas ruang tetapi sebagai suatu semangat dan faktor utama dalam konsep bangunan, manusia dan lingkungannya dalam suatu sosok yang nyata (Rukayah 2003).

Berikut adalah prinsip-prinsip dasar dalam Arsitektur Organik menurut Frank Lloyd Wright:

- 1.) Bentuk organik bukan diartikan sebagai bentuk imitasi dari alam akan tetapi sebuah pengertian dasar yang abstrak dari prinsip-prinsip alam.
- 2.) Arsitektur organik adalah ekspresi kehidupan dari semangat hidup manusia.
- 3.) Arsitektur organik adalah arsitektur kebebasan sebagai batas ideal dari demokrasi.

Selain prinsip dasar, Frank Lloyd Wright juga menjabarkan filosofi dalam Arsitektur Organik yaitu:

- 1) Bentuk dan fungsi adalah satu.
- 2) Ornamen yang terpadu bukan hanya sekedar penempelan melainkan structural yang konstruksional.
- 3) Bangunan yang baik harus mempunyai hubungan dengan lingkungan.
- 4) Atap dari bidang diciptakan sebagai pelindung serta menghargai manusia di dalamnya, sehingga manusia tidak merasa dicampakkan alam.

Dalam mendesain bangunan berkarakteristik arsitektur organik, Frank Lloyd Wright dipengaruhi oleh beberapa teori yaitu:

1) *The Earth Line/Horizontalisme*

Style mendekati tanah, suatu hal yang memberikan perasaan mendekat pada bumi/ tanah. Rumah-rumah dibuat sedemikian dengan menggunakan aksen horizontal dari bangunan dimana garis

tersebut sejajar dengan bumi seolah-olah merupakan bagian dari bumi. Bagian bawah biasanya merupakan pelebaran atap yang telah diperhitungkan untuk memberikan refleksi penerangan. Garis bumi ini semakin mendekatkan bangunan pada manusia serta alam.

2) Interpretasi Bidang

Pada arah keluar ditemukan ekspresi interpenetrasi bidang bidang dan masa yang terkomposisi dengan gaya kubisme, dan pada arah ke dalam terdapat realitas dari room within space to be live in, yang tidak hanya ditemukan dalam ekspresi volumetrik yang mengarah keluar, melainkan juga mengalir melalui berbagai sel spatial sebagai gerak yang menerus. Ruang internal dan external saling merasuk satu sama lain sebagai konsep dari dimensi ketiga yaitu kedalaman.

3) *The Destruction of The Box*

Menghilangkan kesan kotak dari bangunan, menghilangkan sistem kolom konvensional yaitu dengan menghilangkan kolom-kolom pada sudut bangunan, dan menggantikan dengan dinding penyangga dan kantilever.

4) *Continuity Space*

Konsep ruang yang mengalir sebagai cita-rasa plastisitas yang dikembangkan sebagai estetika baru. Ruang-ruang yang mengalir bebas tanpa terkekang dinding-dinding kaku sesuai dengan prinsip prinsip plastisitas yang fleksibel.

5) Room Within Space To Be Lived In

Filosofi dari Lao Tzu yang banyak diterjemahkan Wright dalam desain. Realitas bangunan tidak hanya terdiri dari 4 dinding dan atap melainkan dalam ruang dalam dan ruang yang didiami. realitas ini disebut kedalaman sebagai satu-satunya elemen hakiki yang dapat membawa manusia menuju kehidupan.

6) Pola Hirarki

Tampak pada penyusunan bentuk masa yang memberikan pusat-pusat sebagai tanda perubahan sumbu, dan memiliki komposisi yang dominan sebagai core bangunan, biasanya pusat merupakan ruang-ruang yang bersifat penting.

7) Unitarian

Suatu kesatuan dalam atau dari semua benda dan menciptakan bangunan yang mengekspresikan seluruh rasa kesatuan.

b. Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Organik menurut Stedman, 2008

Stedman mengatakan bahwa salah satu ide yang melekat pada arsitektur organik adalah pada metode komposisi yang bekerja dari dalam keluar, yakni dari program kebutuhan penghuni dan harapan mengenai penampilan luar bangunan.

c. Prinsip arsitektur organik menurut John Rattenbury dalam *Living Architecture*.

1) *Based on idea*

Yang dimaksud dari *based on idea* adalah, bahwa ide yang terbaik adalah ide atau gagasan yang muncul dari alam atau tempat bangunan tersebut berpijak. Ide

yang didapat dari alam tersebut akan dapat membuat bangunan yang dibangun pada site dapat menjadi kontekstual dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya.

2) *Integrity and Unity*

Sebagian dari bangunan dapat menjelaskan secara keseluruhan mengenai bangunan tersebut, dan keseluruhan dapat menjelaskan bagian itu. Pada bangunan organik, integritas mendasari, menunjukkan, dan mengkoordinasi semua prinsip yang lain. Ketika sebuah desain merupakan ide murni, yang diupayakan untuk menyelaraskan dengan kondisi fisik, sosial, dan lingkungan setempat, dan jujur dalam mengekspresikan struktur dan material yang digunakan, itu adalah integritas.

Contoh dari integritas pohon adalah, tujuan, struktur, dan bentuknya, semuanya dibentuk dan diadaptasi dari kekuatan alam. Bagian sistem struktur akar, batang, dan cabang memiliki relasi antara satu dengan yang lainnya. Keselarasan dan keseimbangan seluruh komponen bangunan merupakan unity. Biasanya unity dalam arsitektur dibawa melalui detail arsitektural, dari struktur sampai pada furnitur, dari site plan sampai pada penataan perabot.

3) *Humanity and Spirit*

Ruang memberi kesan ramah maka harus berkesinambungan dengan kodrat manusia. Bangunan yang digunakan oleh manusia skalanya harus disesuaikan dengan skala manusia, sehingga bangunan tersebut tidak terkesan memegahkan manusianya maupun mendesak manusianya. Maka dapat menciptakan suasana yang nyaman dan santai dalam bangunan tersebut. Sebagian dari material bangunan cenderung bersifat dingin, seperti beton, baja, dan kaca. Melapisinya dengan material hangat seperti kayu, kain dapat menunjang kehidupan manusia. Pemilihan bentuk geometri, penggunaan udara dan cahaya alami, memberi hubungan terhadap ruang luar dan dalam.

4) *Harmony and The Environment*

Bangunan harus selaras dengan lingkungan, jika bangunan tersebut di bangun di atas bukit, maka jangan sampai bangunan tersebut menghilangkan kesan bukit atau gambaran view bukit tersebut, tetapi bangunanlah rumah out of the hill, agar orang yang menempati rumah tersebut dapat menikmati pemandangan bukit tersebut.

5) *Space form and Third Dimensional*

6) *Structural Continuity*

Integritas antara bentuk struktur dengan bentuk yang ada. Arsitektur organik adalah sintesis dari struktur dan bentuk, dimana bentuk bersatu dengan fungsinya.

7) *The Nature of Material*

Material yang digunakan pada bangunan akan menentukan kesesuaian massa, garis, dan khususnya proporsi. Kesalahpahaman yang sering terjadi dalam prinsip ini adalah bahwa material yang seharusnya digunakan pada bangunan adalah material yang dapat ditemukan di area site, namun hal tersebut bukanlah yang dimaksud dari prinsip ini. Kata alam dalam hal ini berarti perlengkapan individu, atau kualitas khusus yang mencirikan dari masing-masing material dan memberikan perbedaan. Material merupakan sumber dari arsitektur.

Setiap materi memiliki arti penting, potensi, dan keterbatasan. Masing-masing material juga memiliki penampilan yang unik dan tekstur tersendiri, dan antar material tidak dibuat untuk meniru satu dengan yang lain. Terdapat banyak karakter untuk dipertimbangkan: kekuatan, daya tahan, kelenturan, berat, kekerasan, ketahanan terhadap air, tekstur, warna, transparansi dan ekonomi.

8) Karakter

Karakter dari sebuah bangunan harus sesuai dengan fungsi dari bangunan tersebut. Bentuk dari struktur bangunan dapat diindikasikan dari aktivitas yang akan dilayani. Contoh yang mudah adalah, sebuah gedung sekolah tidak seharusnya terlihat seperti bangunan kantor, ataupun bangunan kantor yang terlihat seperti pabrik. Secara abstrak, sebuah bangunan menjadi icon atau lambang bagi kegiatan yang ada di dalamnya. Contohnya, karakter dari bangunan rumah sakit akan memiliki beberapa aspek dari teknologi medis, tetapi hal tersebut juga menimbulkan rasa kemanusiaan, kepedulian dan penyembuhan.

9) *Beauty and Romance*

Kecantikan bangunan harus nampak dari ide, bukan dari fasad atau dari luar saja, tapi dari keberhasilan bangunan untuk mewartakan fungsi-fungsi yang ada di dalamnya. Romantik adalah atribut dari perasaan manusia, kualitas yang puitis dan spiritual. Perasaan kagum yang muncul dari diri kita

itulah romance. Ketika arsitektur berdasarkan ide imajinasi serta alam, romance akan tampak dari desain.

10) *Simplicity and Repose*

Repose adalah sebuah yang esensial terhadap kerja sama dari alam dan kemamusiaan, contohnya kantilever., yang dibawahnya adalah tanah datar, menghubungkan struktur pada tanah atau bumi.

11) Desentralisasi

Lawan dari sentralisasi, perputaran untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi manusia.

12) *Freedom*

Kebebasan dalam arsitektur dapat dicari melalui continuous flow of space. Ketika sebuah ruang dibuat menjadi lebih terbuka maka ada kesan dimana ruang tersebut mengalir pada ruang yang lain. Dinding seakan- 84 akan hanya menjadi sebuah screen saja. Material seperti kaca menjadikan bangunan lebih transparan dan memiliki koneksi dengan ruang luar.

Dari berbagai uraian di atas, dapat dilihat bahwa secara umum ada empat kategori prinsip dasar dari pengaplikasian ide organik yakni dapat dilihat melalui ekspresi bentuk, sistem struktur, eksplorasi material, dan konsep keberlanjutan.

A. Bentuk

Bentuk adalah suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang dikandung oleh bentuk itu sendiri atau untuk menyampaikan pesan tertentu dari arsitek kepada masyarakat sebagai penerima. Menurut Louis Kahn, bentuk mengikuti fungsinya. Pemikirannya ini didasari oleh kegiatan manusia sebagai makhluk yang berakal di dunia, melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran ini diperkuat oleh pernyataan yang berbunyi: "Bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan". Jadi kegiatan manusia merupakan kekuatan yang mewujudkan bentuk. Ada tiga faktor yang mempengaruhi bentuk pada arsitektur: fungsi, simbol, teknologi struktur dan material (Sutedjo, 1982).

B. Struktur dan Material

Bentuk dan gaya arsitektur selalu berkaitan erat dengan sistem konstruksi dan material yang berlaku pada masa tertentu. Perkembangan ilmiah teknik dan pendidikan insinyur memberi kesempatan yang besar di mana bentuk struktur

hampir tidak terbatas lagi dalam lebar bentang, dalam berbagai aneka struktur baru maupun dalam variasi material bangunan.

Pada zaman dahulu, sistem bentuk struktur merupakan faktor kecil penentu estetika pada sebuah bangunan. Struktur dianggap sebagai sistem perkuatan pada bangunan agar bangunan dapat berdiri kokoh dan tahan terhadap gaya gaya yang menerpanya. Namun sekarang, seiring dengan perkembangan teknologi, struktur mulai diperhitungkan sebagai salah satu faktor penentu estetika bangunan.

C. Prinsip Keberlanjutan

Dalam tiga dekade terakhir, ada sebuah pergerakan baru dalam arsitektur kontemporer, dengan karakter yang lebih kaya dan bervariasi daripada arsitektur organik sebelumnya. Namun, pendekatan arsitekturnya mungkin lebih kepada pendekatan ekologi (Steadman, 2008). Kaitan antara bentuk organik dan arsitektur berkelanjutan memang ada, namun bukan merupakan suatu hubungan timbal balik. Arsitektur organik belum tentu berkelanjutan, dan arsitektur berkelanjutan belum tentu termasuk arsitektur organik. Kaitan antara arsitektur organik dan arsitektur "hijau" terletak pada prinsip keberlanjutan, yaitu karena alam memiliki sistem untuk bertahan hidup.

D. Studi Banding

1. Studi Preseden *Cultural Center*

a. *King Abdulaziz Center for World Culture*

Data Umum :

- 1) Lokasi : Dhahran, Saudi Arabia
- 2) Tahun : 2007
- 3) Area : 80.000 m²
- 4) Pemilik : Saudi Aramco Oil Company
- 5) Arsitek : *firm Snøhetta*
- 6) Type : *Cultural Centre*
- 7) Focus : Pengetahuan, kebudayaan, komunikasi publik, seminar dll, pertukaran budaya



Gambar 2. 30. King Abdulaziz Centre for World Culture

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

King Abdulaziz Centre for World Culture adalah inisiatif terbaru dari Perusahaan Saudi Aramco Oil Company untuk mempromosikan pengembangan budaya di dalam Kerajaan. Mengikuti kompetisi desain arsitektur yang diundang pada tahun 2007, Snøhetta telah dipilih untuk merancang fasilitas budaya yang bergengsi ini.



Gambar 2. 31. Eksterior *King Abdulaziz*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Terletak di Dhahran, di provinsi timur, pusat budaya akan menyediakan berbagai kegiatan yang melayani penduduk lokal dan menjadi tenggara budaya di cakrawala regional, nasional, dan global. Ketika selesai, proyek ini akan berisi beragam fasilitas budaya, termasuk auditorium, bioskop, perpustakaan, ruang pameran, museum, dan arsip.



Gambar 2. 32 Interior Hall King Abdulaziz

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Auditorium akan menampung 930 pengunjung dan akan menyediakan berbagai acara mulai dari opera, konser simfoni, musikal, dan pidato dll. Bersama dengan bioskop yang lebih kecil, ini akan menjadi tempat yang tak tertandingi untuk seni pertunjukan di Kerajaan.

Perpustakaan akan menjadi pusat pembelajaran, berisi sekitar 200.000 buku tentang akses terbuka, dan melayani segala usia dan kategori pengguna.

Aula pameran besar akan mengakomodasi pameran keliling skala besar, serta menyediakan tempat untuk acara sosial, jamuan makan, dan konferensi. Museum dan fasilitas arsip menghubungkan kehidupan budaya yang dinamis dari pusat ke masa lalu dan ke akar masyarakat dari mana pusat ini dibangun.



Gambar 2. 33 Penampang Bangunan King Abdulaziz

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Konsep arsitektur didasarkan pada enam konsep berikut:

- a) *The Past and the Future*, Budaya tumbuh dari masa lalu, tanpa budaya tidak ada komunitas atau perusahaan yang dapat menciptakan masa depan.

- b) *Introvert and Extrovert*, Konsepnya adalah introvert dan ekstrovert. Di bawah kelas, fungsi museum dan arsip dikelompokkan di sekitar kekosongan batin, mencari kebenaran dan pengetahuan yang dapat ditemukan di dalam Saudi Aramco dan Kerajaan Arab Saudi.
- c) *Repository and Beacon*, Terletak di bawah kelas, museum dan arsip menjadi gudang pengetahuan sejati di lingkungan pelindung dan disimpan untuk anak cucu. Sebaliknya, Perpustakaan, Pameran Anak, dan Pusat Pengunjung dinyatakan sebagai mercusuar bagi para sarjana di seluruh dunia.
- d) *Diversity and Unity*, Desain ini mengambil bentuk komposisi yang kompleks, terdiri dari sejumlah komponen individu dan diskrit. Keseimbangan dan harmoni tercipta melalui saling ketergantungan. Setiap komponen dibentuk sebagai entitas yang unik dan dibuat khusus, sesuai dengan dan ekspresif dari kebutuhan dan persyaratan individunya sendiri.
- e) *Teamwork*, Tidak ada satu komponen pun yang bisa dilepas. Semuanya saling bergantung dan bergantung satu sama lain. Komposisi yang dihasilkan merupakan ekspresi dari kerjasama tim. Setiap bagian dapat disesuaikan tanpa henti untuk memenuhi kebutuhan individu dan spesifik. Bentuk eksibilitas ini tidak bersifat umum atau universal, melainkan khusus dan individual.
- f) *Energy*, Keseimbangan dan keselarasan komposisi tidak statis, tetapi dinamis, ekspresif dari kerja tim, dan terutama energi dapat ditemukan pada orang-orang yang terdiri dari Saudi Aramco dan Arab Saudi. Membangkitkan keajaiban dan kenangan akan daya tahan yang teguh dan kerja keras di bawah kondisi berat dalam pemogokan minyak perintis.



Gambar 2. 34 Detail Fasad King Abdulaziz Cultural Centre

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

b. Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”

Data Umum :

- 1) Lokasi : Yurihonjo, Jepang
- 2) Tahun : 2012
- 3) Area : 11.750 m²
- 4) Pemilik : Pemerintah Regional
- 5) Arsitek : *Chiaki Arai Urban and Architecture Design*
- 6) Type : *Cultural Centre*
- 7) Focus : Teater, Perpustakaan dan Pusat Komunitas



Gambar 2. 35 Bangunan Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”

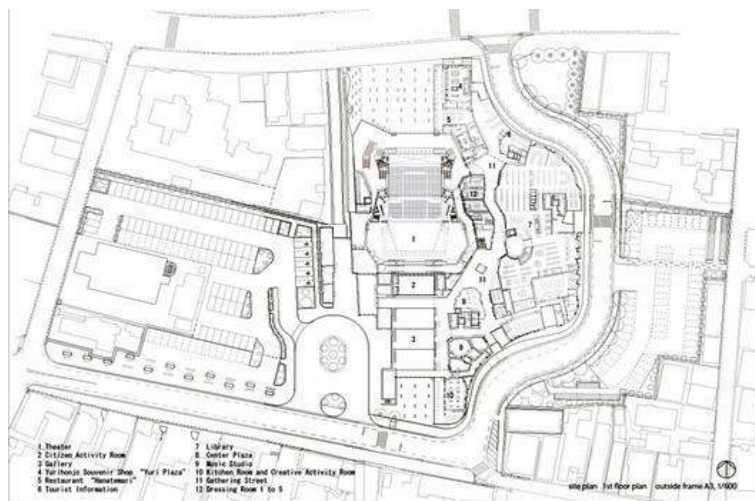
(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Ini adalah institusi kompleks yang terdiri dari Teater Transformasi Serbaguna, Perpustakaan, dan Pusat Komunitas. Awalnya, proyek ini

memiliki dua lokasi yang mengapit jalan. Kami menggabungkan situs dengan menempatkan "Jalan Pengumpulan" dalam ruangan yang memberikan akses ke setiap fungsi. Bentuknya yang seperti celah memungkinkan sinar matahari masuk ke bagian tengah bangunan.

Kadare adalah kompleks bertingkat tiga, luas total 11.750 meter persegi, dan terdiri dari fungsi-fungsi seperti Teater, Perpustakaan, Balai Masyarakat, Laboratorium Pendidikan, Paviliun Produk, Restoran dan banyak lagi.

Dikembangkan dalam lokakarya dengan penduduk setempat, ruang dirancang berdasarkan pengalaman estetis, skala manusia dan kegunaan ruangan. Strukturnya mengikuti ruang seperti bagaimana pohon bakau tumbuh, dan mencakup tingkat redundansi yang tinggi sebagai sistem struktural. Ini bukan ruang yang konsisten, tetapi ruang yang tidak konsisten.



Gambar 2. 36. Siteplan Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Cultural Center ini juga mengadakan lokakarya dengan anak-anak dan siswa setempat yang merupakan pembawa masa depan daerah. Seluruh proses Kadare berkontribusi pada "Keberlanjutan Budaya".

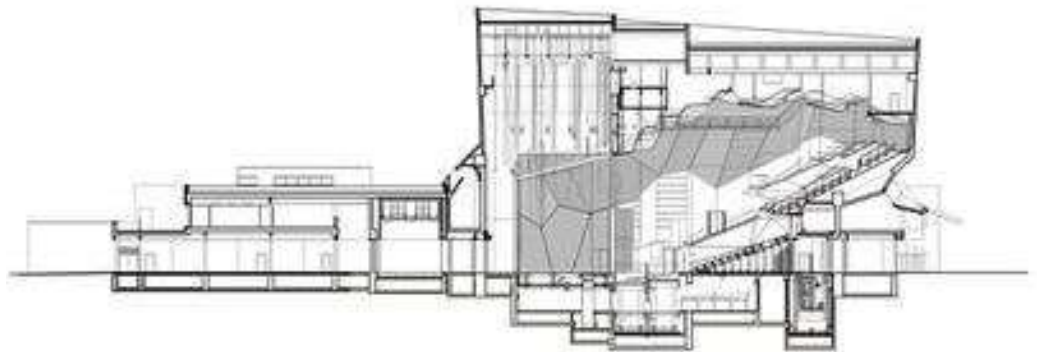


Gambar 2. 37. Interior Teater Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Teater Transformasi Serbaguna - Teater ini memiliki konfigurasi yang bervariasi seperti lantai datar, normal, panggung tengah yang dapat digunakan untuk berbagai acara. Kursi bergerak yang beradaptasi dengan multi-konfigurasi dengan akustik yang sempurna dirancang untuk teater ini. Tempat duduk di lantai pertama dapat dikumpulkan di sisi belakang teater dan disimpan di lubang di bawahnya. Panggung juga layak untuk konfigurasi lantai datar.

"Super Box" Teater, Ruang Aktivitas Warga, Galeri dan Taman Saku utara dan selatan digabungkan. Fasilitas ini dapat dihubungkan bersama untuk membuat terowongan sepanjang 135 meter, dinamis dan luas.



Gambar 2. 38 Potongan Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Perpustakaan dan Planetarium - Planetarium mengapung di atas Perpustakaan seperti bulan. Hanya empat kolom lentur yang menopangnya, dan ada skylight di sekitarnya. Ruang terbuka besar perpustakaan, dicapai dengan elemen struktur minimum, memiliki ruang untuk sekitar 220 ribu

volume dan total ada 188 kursi penjelajahan. Pengguna dapat memilih dari berbagai ruang penjelajahan ini.



Gambar 2. 39 Eksterior Yurihonjo City Cultural Centre “Kadare”

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

c. Jiande Cultural Center

Data Umum :

- 1) Lokasi : Jiande, Provinsi Zhejiang, China
- 2) Tahun : 2021
- 3) Area : 45.000 m²
- 4) Pemilik : Pemerintah Kota Jiande
- 5) Arsitek : GOA (Group of Architect)
- 6) Type : Cultural Center
- 7) Focus : Perpustakaan, Urban Space dan Museum



Gambar 2. 40 Bangunan Jiande Cultural Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Pusat Kebudayaan Jiande by GOA terletak di jantung kota. Ini adalah perpaduan antara kota dan alam, terletak di antara CBD Qiandong yang baru dikembangkan di utara dan hamparan perbukitan bergelombang di sepanjang Sungai Xin'an di selatan. Di sepanjang bantaran sungai, tapak membentang sepanjang 600 m dari timur ke barat dan sedalam 60-140 m dari utara ke selatan, menghadap ke permukaan air selebar 280m. Sebagai kompleks budaya skala kota, proyek ini mencakup empat tempat: perpustakaan umum, museum, dan dua pusat kegiatan yang melayani berbagai kelompok orang. Seluruh proyek meliputi area sekitar 31.900 m² di atas permukaan tanah.

Dalam situs yang begitu panjang dan sempit, arsitektur bervolume besar menjadi figur penting dari lanskap tepi laut di titik akhir sumbu kota yang memanjang. Situs lengkung ini menghadirkan peluang dan tantangan desain. Di satu sisi, ini memaksimalkan antarmuka lanskap di tepi air. Di sisi lain, itu menghambat organisasi program pembangunan skala kota semacam itu. Dalam kondisi tertentu, menghasilkan citra tenggara monolitik dan memenuhi tuntutan fungsional sambil mempertahankan transparansi spasial dan menghindari penyumbatan visual menjadi titik awal desain.



Gambar 2. 41. Tampak Bangunan Jiande Cultural Center dengan Lingkungan Sekitar

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Terinspirasi oleh pemandangan, arsitek mengadopsi kabut mengambang dan kualitas cahaya sebagai gambar inti desain untuk menggemakan konsepsi estetika dari lanskap berkabut. Arsitektur sepanjang 600 m berkelok-kelok di sepanjang sungai, menggemakan kontur pegunungan. Volume dibagi menjadi empat paviliun silindris dengan ukuran bervariasi dan dihubungkan oleh atap kanopi bergelombang di atas,

menghadirkan geometri dalam goresan minimal dan lebih jauh menekankan dialog formal antara bangunan dan lanskap.



Gambar 2. 42. Lansekap Jiande Cultural Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Selain sebagai isyarat arsitektur simbolis, atap berbentuk pita adalah lantai satu lantai setinggi 4 m yang mengakomodasi ruang pameran dan kantor museum. Saat memanjang ke arah sungai di selatan, ketinggiannya berkurang, menciptakan kanopi beranda kantilever. Beranda tertutup di lantai 2 adalah platform berkelanjutan selebar 10 m untuk kegiatan publik serta ruang untuk mengkoordinasikan transisi ruang dalam dan lingkungan luar. Pintu masuk terletak di lantai 1, sedangkan program fungsional diangkat ke lantai 2 dan 3 untuk melepaskan area tanah dan memungkinkan sirkulasi tanah untuk terlibat dengan jalan-jalan perkotaan dan sabuk lanskap tepi laut. Selain pintu masuk, permukaan tanah mendukung ruang ritel kecil. Fasilitas tingkat jalan berbutir halus ini mempertahankan hubungan dinamis antara kehidupan budaya dan perkotaan. Juga, antarmuka utara menggemakan konteks perkotaan dengan membelah menjadi bagian-bagian individu yang lebih kecil untuk menyelaraskan dengan skala bangunan di sekitarnya.



Gambar 2. 43 Atap Bangunan Jiande Cultural Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Kompleks budaya berlapis-lapis ini menggabungkan ruang sipil outdoor dan semi-outdoor yang cukup untuk memfasilitasi berbagai pengalaman lanskap. Desain lansekap dan arsitektur yang terintegrasi membentuk sirkulasi tampilan lanskap multi-level. Antarmuka tepi laut selatan yang berkelok-kelok muncul dalam bentuknya yang dinamis, mengalir dan selaras dengan lanskap sekitarnya melalui tangga bertingkat. Kaskade 3 tingkat secara visual memperluas permukaan air ke arah arsitektur, semakin mengaburkan batas air dan lanskap. Membentang ke arah sungai, platform pengamatan skala kota di lantai 2 memungkinkan orang untuk mengamati alam dari kejauhan sambil beristirahat atau berjalan-jalan. Tingkat ketinggian yang berbeda berinteraksi dengan atap bergelombang yang dapat diakses untuk menawarkan perspektif lanskap yang berbeda di setiap langkah. Program dikuratori di sekitar atrium spindel pusat di setiap tempat. Semua ruang fungsional utama memiliki pemandangan sungai. Misalnya, gulungan lanskap dibuka di ruang baca perpustakaan sebagai pendamping membaca latar belakang.



Gambar 2. 44 Visual Atas Bangunan Jiande Cultural Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Sejak pembukaannya, Pusat Kebudayaan Jiande telah diterima dengan baik dan dihargai oleh penduduk setempat dari segala usia karena kualitas ruang publik yang inklusif dan skala lanskap yang penuh perhatian. Ini mengkatalisasi gaya hidup perkotaan modern, meningkatkan tepi laut dengan menyediakan kemungkinan untuk berbagai kegiatan. Ini adalah tengara budaya yang signifikan dari kota yang indah ini karena menciptakan dialog baru antara kota dan lanskap dalam postur yang lembut dan ringan, mendengarkan kota yang ramai dan alam yang tenang.





Gambar 2. 45. Maket Bangunan Jiande Cultural Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

d. Tabel Perbandingan Preseden Cultural Center

Tabel 2. 1. Hasil Studi Preseden Bangunan *Cultural Center*

No.	BANGUNAN	LOKASI	ORIENTASI FUNGSI BANGUNAN	LUAS (m ²)	KONSEP BANGUNAN	FASILITAS
1.	<p><i>King Abdulaziz Center for World Culture</i></p> 	Dhahran, Saudi Arabia	Cultural Center	80.000	Bangunan ini dirancang dengan konsep yang futuristic namun selaras dengan alam dan lingkungan sekitar. Mengambil metafora bentuk bentuk alami seperti kerikil dan diwujudkan dengan konsep organic kontemporer.	Auditorium, Bioskop, Perpustakaan, Ruang pameran, Museum, dan Arsip.
2.	<i>Yurihonjo City Cultural Centre "Kadare"</i>	Yurihonjo, Jepang	Cultural Centre	11.750	Ruangan-ruangan dirancang dengan berdasarkan persepsi somatik, dengan mempertimbangkan	Teater, Perpustakaan dan Pusat Komunitas

					kegunaan setiap hujan dan skala manusia. Ruang juga diatur dengan cara organik dan konsisten.	
3.	<p><i>Jiande Cultural Center</i></p> 	<i>Jiande, China</i>	Cultural Center	45.000	Design terinspirasi dari pemandangan kabut mengambang dan cahaya sebagai gambar inti desain untuk menggemakan konsepsi estetika dari lanskap berkabut. Arsitektur berkelok-kelok di sepanjang sungai, menggemakan kontur pegunungan. Volume dibagi menjadi empat paviliun silindris dengan ukuran bervariasi dan	perpustakaan umum, museum, dan Public Hall

					<p>dihubungkan oleh atap kanopi bergelombang di atas, menghadirkan geometri dalam goresan minimal dan lebih jauh menekankan dialog formal antara bangunan dan lanskap.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

Adapun Kesimpulan dari studi preseden ini ialah Bangunan *Cultural Center* ini ialah bangunan *Cultural Center* pada umumnya akan memiliki fasilitas public yakni :

- a. auditorium atau teater pertunjukkan
- b. museum
- c. galeri seni
- d. perpustakaan umum
- e. dan public hall

selain itu juga, kapasitas dari cultural center sangat dipengaruhi oleh region dimana cultural itu berada yang mana dipengaruhi oleh penduduk, wisatawan local maupun mancanegara.

2. Studi Preseden Arsitektur Organik

a. *Guggenheim Museum*

Data Umum :

- a. Lokasi : *Bilbao, Basque Country, Spain*
- b. Tahun : 1997
- c. Area : 24.000 m²
- d. Pemilik : Solomon R. Guggenheim Foundation
- e. Arsitek : Frank Gehry
- f. Type : Museum
- g. Focus : Pameran, Perpustakaan dan Museum



Gambar 2. 46. Museum Guggenheim

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Terletak di tepi Sungai Nervión di Bilbao, Spanyol, Museum Guggenheim adalah perpaduan dari bentuk-bentuk kompleks yang berputar-putar dan materialitas menawan yang merespons program rumit dan konteks perkotaan industri. Dengan lebih dari seratus pameran dan lebih dari sepuluh juta pengunjung yang mengakuinya, Museum Guggenheim Bilbao karya Frank Gehry tidak hanya mengubah cara berpikir para arsitek dan orang-orang tentang museum, tetapi juga mendorong perekonomian Bilbao dengan keberhasilannya yang luar biasa. Faktanya, fenomena transformasi kota setelah pembangunan arsitektur yang signifikan sekarang disebut sebagai “Efek Bilbao.” Dua puluh tahun pada, Museum terus menantang asumsi tentang hubungan antara seni dan arsitektur hari ini.

Pada tahun 1991, pemerintah Basque mengusulkan kepada Solomon R. Yayasan Guggenheim yang mendanai museum Guggenheim yang akan dibangun di daerah pelabuhan Bilbao yang bobrok, yang pernah menjadi sumber pendapatan utama kota. Dengan tepat, museum menjadi bagian dari rencana pembangunan kembali yang lebih besar yang dimaksudkan untuk memperbaiki dan memodernisasi kota industri. Hampir segera setelah dibuka pada tahun 1997, Guggenheim Bilbao menjadi objek wisata yang populer, menarik pengunjung dari seluruh dunia.

Situs tepi sungai berada di tepi utara pusat kota. Sebuah jalan raya dan jalur kereta api berada di selatan, sungai di utara, dan struktur beton Jembatan Salve di timur. Membuat hubungan fisik yang nyata dengan kota, bangunan tersebut bersirkulasi dan menonjol di sekitar Salve Bridge, menciptakan jalur pejalan kaki tepi sungai yang melengkung, dan membentuk alun-alun publik baru yang luas di sisi selatan situs di mana jaringan kota berakhir. Bangunan ini mengacu pada lanskap, seperti lorong sempit ke aula masuk utama yang mengingatkan pada ngarai, atau jalan setapak melengkung dan fitur air sebagai respons terhadap Sungai Nervión.



Gambar 2. 47. Eksterior *Museum Guggenheim*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Meskipun bentuk eksterior metalik terlihat hampir seperti bunga dari atas, dari bawah bangunan ini lebih mirip perahu, membangkitkan kehidupan industri masa lalu dari pelabuhan Bilbao. Dibangun dari titanium, batu kapur, dan kaca, lekukan eksterior yang tampaknya acak dirancang untuk

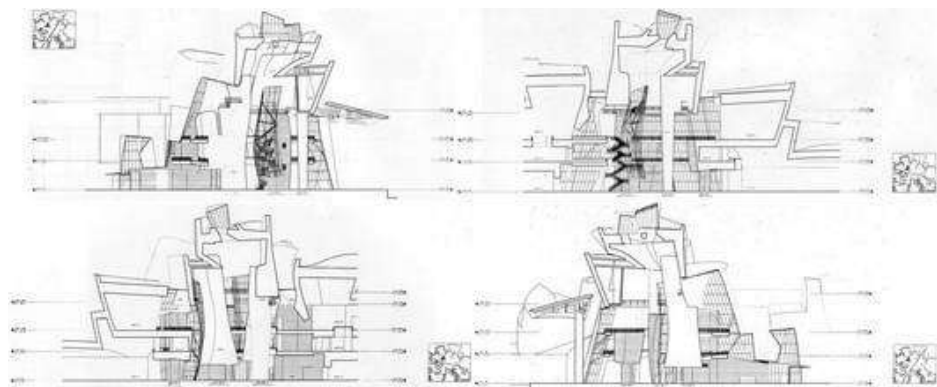
menangkap cahaya dan bereaksi terhadap matahari dan cuaca. Klip pengikat membuat lekukan tengah yang dangkal di masing-masing ubin titanium .38mm, membuat permukaan tampak beriak dalam cahaya yang berubah dan memberikan warna yang luar biasa pada komposisi keseluruhan.



Gambar 2. 48. Interior *Museum Guggenheim*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Karena kerumitan matematisnya, kurva puntiran dirancang menggunakan perangkat lunak desain 3D yang disebut CATIA, yang memungkinkan desain dan perhitungan kompleks yang tidak mungkin dilakukan beberapa tahun lalu. Pada dasarnya, perangkat lunak mendigitalkan titik di tepi, permukaan, dan persimpangan model buatan tangan Gehry untuk membangun model di layar yang kemudian dapat dimanipulasi dengan cara kartun animasi.



Gambar 2. 49. Ilustrasi Desain *Museum Guggenheim*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Dinding dan langit-langit bangunan menahan beban, berisi struktur internal batang logam yang membentuk kisi-kisi dengan segitiga. CATIA menghitung jumlah batang yang diperlukan di setiap lokasi, serta posisi dan orientasi batang. Selain struktur ini, dinding dan langit-langit memiliki beberapa lapisan isolasi dan lapisan luar titanium. Setiap bagian eksklusif untuk lokasinya, ditentukan oleh perangkat lunak CATIA.

Atrium besar yang dipenuhi cahaya berfungsi sebagai pusat pengorganisasian museum, mendistribusikan ruang pameran seluas 11.000 meter persegi di lebih dari sembilan belas galeri. Sepuluh dari galeri ini mengikuti denah ortogonal klasik yang dapat diidentifikasi dari luar dengan lapisan batu kapur. Sembilan galeri yang tersisa diidentifikasi dari luar dengan bentuk-bentuk organik yang berputar-putar yang dilapisi titanium. Galeri terbesar memiliki lebar 30 meter dan panjang 130 meter dan menampung instalasi permanen yang disebut "The Matter of Time" oleh Richard Serra.



Gambar 2. 50. Eksistensi *Museum Guggenheim* dengan Lingkungan Sekitar

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Dampak sosial-ekonomi museum sangat mencengangkan. Selama tiga tahun pertama beroperasi, hampir 4 juta turis mengunjungi museum—menghasilkan keuntungan sekitar 500 juta. Selain itu, uang yang dihabiskan pengunjung untuk hotel, restoran, toko, dan transportasi mengumpulkan lebih dari 100 juta pajak, yang lebih dari mengimbangi biaya bangunan. Namun, janji "Efek Bilbao" juga memicu ledakan bangunan dalam arsitektur "pernyataan" di seluruh dunia, yang terbukti tidak bijaksana setelah krisis

ekonomi baru-baru ini. Namun demikian, Museum tetap merupakan struktur ikonik yang terkenal karena kerumitan dan bentuknya.

b. *Louis Vuitton Fondation*

Data Umum :

- a. Lokasi : Paris, Prancis
- b. Tahun : 2014
- c. Area : 11.700 m²
- d. Pemilik : Fondation Louis Vuitton, Bernard Arnault
- e. Arsitek : Gehry Partners
- f. Type : Museum Seni
- g. Focus : Arsitektur Lanskap, Museum dan Pusat Kebudayaan



Gambar 2. 51. Bangunan Louis Vuitton Fondation

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Desain merespon *Jardin d'Acclimatation*, yakni membangkitkan tradisi bangunan taman kaca abad ke-19, peran *Jardin* dalam memori budaya (terutama karya Marcel Proust) dan keinginan untuk membuat museum seni kontemporer yang akan menarik dan ramah bagi anak-anak dan keluarga yang sering mengunjungi Jardin.



Gambar 2. 52. Eksterior Louis Vuitton Fondation

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Dibangun di tepi taman air yang dibuat khusus untuk proyek tersebut, bangunan ini terdiri dari kumpulan balok putih (dikenal sebagai "gunung es") yang dilapisi panel beton bertulang serat, dikelilingi oleh dua belas "layar" kaca besar yang didukung oleh kayu balok. Layar memberikan Fondation Louis Vuitton transparansi dan rasa gerakan, sementara memungkinkan bangunan untuk mencerminkan air, hutan dan taman dan terus berubah dengan cahaya.



Gambar 2. 53. Struktur Atap Louis Vuitton Fondation

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Aula pintu masuk di lantai dasar berfungsi sebagai pintu masuk ke museum dan Jardin. Ini dirancang sebagai ruang sosial yang aktif, menampilkan restoran dan toko buku. Ruang serbaguna besar yang berbatasan langsung dengan aula masuk dapat digunakan sebagai auditorium yang menampung 350 orang, ruang pameran, atau tempat acara.

Saat pengunjung berpindah dari galeri ke galeri di dalam gedung, hamparan kaca yang luas memberikan pemandangan taman yang indah, mengintegrasikan lanskap ke dalam pengalaman museum. Pengunjung dapat

menaiki tangga eksterior dibawah layar kaca untuk mencapai taman dan pameran di puncak gedung.



Gambar 2. 54. Detail Fasad Bangunan *Louis Vuitton Fondation*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Proyek ini telah menjadi katalis internasional untuk inovasi dalam desain dan konstruksi digital, menetapkan standar baru untuk penggunaan teknologi digital dan fabrikasi canggih. Lebih dari 400 orang menyumbangkan model desain, aturan teknik, dan batasan perakitan ke model digital 3D yang dihosting web, yang secara cerdas menyesuaikan diri dengan persyaratan desain. Lebih dari 3.600 panel kaca dan 19.000 panel beton yang membentuk fasad disimulasikan menggunakan teknik matematika dan dicetak menggunakan robot industri canggih, semuanya otomatis dari model 3D bersama. Perangkat lunak baru dikembangkan secara khusus untuk berbagi dan bekerja dengan desain yang kompleks.



Gambar 2. 55. Ilustrasi 3D *Louis Vuitton Fondation*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Struktur atap kaca memungkinkan bangunan untuk mengumpulkan dan menggunakan kembali air hujan dan meningkatkan daya panas bumi. Selain itu, Yayasan telah mencapai tujuan keseluruhannya untuk mencapai

sertifikasi HQE (Haute Qualité Environnementale) yang dicatat sebagai Très Performant. Langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tingkat sertifikasi ini dapat dianggap setara dengan LEED Gold.



Gambar 2. 56. Harmonisasi Bangunan *Louis Vuitton Fondation*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

c. *Changsha Meixihu International Culture and Art Center*

Data Umum :

- a. Lokasi : *Mei Xi Hu Lu, Yuelu Qu, Changsha Shi, China*
- b. Tahun : 2019
- c. Area : 11500 m²
- d. Pemilik : Pemerintah China
- e. Arsitek : *Zaha Hadid Architects*
- f. Type : *Cultural Centre*
- g. Focus : Teater, Perpustakaan dan Pusat Komunitas



Gambar 2. 57. Bangunan *Changsha Meixihu International Culture and Art Center*

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Pusat Seni & Budaya baru oleh Zaha Hadid Architects menggabungkan museum seni kontemporer (MICA), teater dengan 1.800 kursi dengan

fasilitas pendukung dan aula serbaguna. Bahasa arsitektur organiknya ditentukan oleh rute pejalan kaki yang melewati situs untuk terhubung dengan jalan-jalan tetangga. Memberikan pemandangan Danau Meixi yang berdekatan dari kota dan memberikan akses ke taman dan jalan setapak di Pulau Festival danau, ansambel tiga lembaga budaya yang terpisah ini menciptakan halaman eksternal di mana rute pejalan kaki berpotongan untuk acara luar ruangan dan pameran patung.



Gambar 2. 58. Eksisting Changsha Meixihu International Culture and Art Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Pusat budaya terbesar dan paling serbaguna di provinsi Hunan, Pusat Budaya & Seni terhubung langsung dengan stasiunnya di Jalur 2 Sistem Metro baru Changsha. Terletak di jalur perdagangan bersejarah melalui Tiongkok, tradisi kota Changsha sebagai pusat komunikasi yang penting terus berlanjut sebagai salah satu pusat media terkemuka di negara itu dengan Grand Theatre di pusat tersebut menjadi tuan rumah program pertunjukan dan produksi televisi yang populer.



Gambar 2. 59. Interior Changsha Meixihu International Culture and Art Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

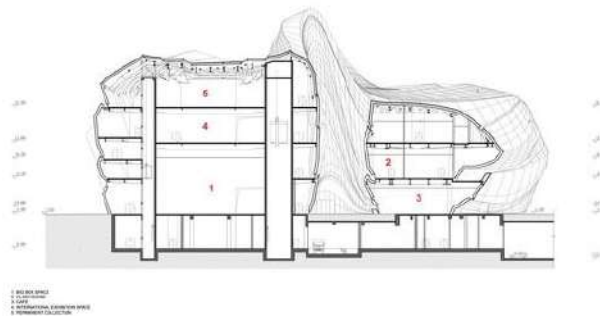
Dirancang untuk berbagai macam seni pertunjukan, Grand Theatre menyediakan semua fungsi front-of-house di lobi, bar, dan suite perhotelan, serta fungsi tambahan yang diperlukan termasuk kantor administrasi, studio latihan, logistik di belakang panggung, lemari pakaian, dan kamar ganti. Dengan delapan galeri pameran yang disandingkan seluas 10.000 meter persegi yang berpusat di sekitar atrium untuk instalasi dan acara berskala besar, museum seni MICA juga mencakup ruang khusus untuk lokakarya komunitas, ruang kuliah, kafe, dan toko museum.

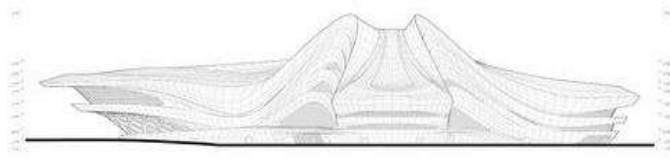


Gambar 2. 60. Auditorium Changsha Meixihu International Culture and Art Center

(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

Teater Kecil dicirikan oleh fleksibilitasnya. Aula serbaguna dengan kapasitas 500 kursi ini dapat diubah menjadi konfigurasi yang berbeda untuk mengakomodasi berbagai fungsi dan pertunjukan mulai dari drama kecil, peragaan busana dan pertunjukan musik hingga perjamuan dan acara komersial.







Gambar 2. 61. Potongan dan Tampak Bangunan Changsha Meixihu International Culture and Art Center


(Sumber:<https://www.archdaily.com>)

d. TABEL PRESEDEN ARSITEKTUR ORGANIK

Tabel 2. 2. Hasil Studi Preseden Bangunan dengan Konsep Arsitektur Organik

No.	BANGUNAN	Luas (m2)	BENTUK BANGUNAN	STRUKTUR DAN MATERIAL	KONSEP KEBERLANJUTAN	FASILITAS
1.	<p style="text-align: center;"><i>Guggenheim Museum</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Bilbao, Basque Country, Spanyol</i></p>	24.000	<p>Bangunan silinder, lebih lebar di bagian atas daripada di bagian bawah, dianggap sebagai "Temple of the Spirit". Bentuk eksterior metalik terlihat hampir seperti bunga dari atas, dari bawah bangunan ini lebih mirip perahu, membangkitkan kehidupan industri masa lalu dari pelabuhan Bilbao.</p>	<p>Dinding dan langit-langit bangunan menahan beban, berisi struktur internal batang logam yang membentuk kisi-kisi dengan segitiga.</p> <p>Fasad Eksteriornya terbuat dari material titanium, batu kapur, dan kaca, lekukan eksterior yang tampaknya acak dirancang untuk menangkap cahaya</p>	-	<p>Pameran, Perpustakaan dan Museum</p>

				dan bereaksi terhadap matahari dan cuaca.		
2.	<p><i>Louis Vuitton Foundation</i></p>  <p>Paris, Prancis</p>	11.700	<p>Desain Terinspirasi dari alam yakni Jardin d'climatte atau kebun bunga yang ada pada lokasi tapak.</p> <p>Bentuknya yang tersusun dari beberapa susunan aspek structural yang ditunjukkan dengan balutan fasad transparan dengan bentuk yang dinamis seperti kelopak bunga.</p>	<p>Struktur yang digunakan pada bangunan ini menggunakan struktur Space Frame sehingga mampu mentransformasikan bentuk bentuk organic dalam bangunan itu sendiri.</p>	<p>Struktur atap kaca memungkinkan bangunan untuk mengumpulkan dan menggunakan kembali air hujan dan meningkatkan daya panas bumi. Selain itu, Yayasan telah mencapai tujuan keseluruhannya untuk mencapai sertifikasi HQE (Haute Qualité Environmentale) yang dicatat sebagai Très Performant. Langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tingkat sertifikasi ini dapat</p>	<p>Museum, Perpustakaan, Auditorium dan Hall Pameran</p>

					dianggap setara dengan LEED Gold.	
3.	<p><i>Changsha Meixihu International Culture and Art Center</i></p>  <p><i>Mei Xi Hu Lu, Yuelu Qu, Changsha Shi, China</i></p>	11500	<p>Pusat Budaya & Seni baru yang menggabungkan museum seni kontemporer (MICA). Alur arsitektur organiknya ditentukan oleh rute pejalan kaki yang melewati situs untuk terhubung dengan jalan-jalan tetangga. Arsitekturnya Membentuk bunga dengan konsep yang lebih kontemporer dan futuristic meliuk-liuk hingga menampilkan bentuk massa bangunan yang dinamis</p>	<p>Mengaplikasikan system struktur organic cangkang atau shell structure struktur dengan baja satu lapis dan GRC hiperbolik.</p>	<p>Bangunan yang menghidupkan Konservasi energi pada fasilitas yang ada pada bangunannya sesuai yang bertumpu pada konservasi energi bagi bangunan itu sendiri</p>	<p>Teater, Perpustakaan Hall Pameran dan Pusat Komunitas</p>

			dan terintegrasi satu sama lain.			
--	--	--	-------------------------------------	--	--	--