

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Seni & Budaya

2.1.1 Pengertian Seni (Arts)

Seni merupakan hasil karya atau ungkapan jiwa manusia. Meski demikian, tidak semua ciptaan manusia bisa digolongkan sebagai seni, karena tidak semuanya memang dimaksudkan sebagai karya seni. (Rondhi, 2017).

Seni merupakan bentuk ekspresi manusia yang berkaitan dengan keindahan, kreativitas, serta kemampuan menyampaikan gagasan, emosi, dan nilai melalui berbagai media. Dalam kajian estetika, seni dipahami sebagai karya yang bertujuan menghadirkan pengalaman estetis bagi penikmatnya, sehingga tidak hanya dilihat dari bentuk fisik, tetapi juga dari makna dan pesan yang terkandung di dalamnya (Junaedi, 2010). Dalam penelitian tentang definisi seni oleh (Sabatari, 2015) Menurut Ki Hajar Dewantara dalam buku *Tinjauan Seni*, seni dipahami sebagai hasil tindakan manusia yang berasal dari perasaan batin dan mengandung nilai keindahan. Seni menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan sehingga dapat memengaruhi dan menyentuh orang lain, bukan hanya sebagai karya indah tetapi juga sebagai media komunikasi emosi antar manusia.

Dalam kehidupan masyarakat, seni berperan penting sebagai sarana ekspresi budaya sekaligus identitas suatu komunitas. Melalui karya seni, nilai, tradisi, dan pandangan hidup dapat tergambar, sehingga perkembangannya selalu berkaitan dengan perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Dengan demikian, seni tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi, komunikasi, dan pelestarian budaya. (Sulaiman, 2025).

2.1.2 Pengertian Budaya (*Culture*)

Budaya merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia yang mencerminkan pola pikir, perilaku, dan interaksi dalam masyarakat. (Fitriani et al., 2025). Kata "budaya" atau "kebudayaan" dalam bahasa Sanskerta berasal dari istilah *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi*. *Buddhi* sendiri memiliki arti akal atau budi, sehingga istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan dengan kapasitas berpikir manusia. Sementara itu, dalam bahasa Inggris, kata *culture* (budaya) berasal dari bahasa Latin *colere*, yang berarti mengolah, mengerjakan, atau dalam konteks tertentu bermakna mengolah tanah maupun bercocok (B et al., 2023).

Kebudayaan memiliki beragam definisi, namun pada dasarnya dapat dipahami sebagai sesuatu yang terus hidup dan melekat dalam kehidupan manusia. Sifatnya tidak tetap, melainkan selalu berkembang dari waktu ke waktu, baik antar wilayah, individu, maupun generasi. Sejalan dengan pendapat Koentjaraningrat, kebudayaan akan terus mengalami perubahan, sehingga perlu dipahami, dijaga, dan dilestarikan agar tidak kehilangan jati dirinya. (Kemal Husen & Muhammad Husni, 2025)

Dari berbagai pengertian tersebut, budaya dapat dipahami sebagai hasil ciptaan manusia yang mencakup nilai, pengetahuan, norma, dan berbagai bentuk ekspresi yang berkembang serta diwariskan secara turun temurun dalam masyarakat. Dalam perancangan arsitektur, budaya menjadi faktor penting yang memengaruhi pembentukan ruang, karakter bangunan, dan identitas suatu tempat. (Ernawati, 2017)

2.1.3 Seni Budaya Malang

Keanekaragaman seni dan budaya di Kota Malang tidak terlepas dari sejarah panjang dan interaksi masyarakatnya yang dinamis. Kota Malang tidak hanya dikenal sebagai pusat pendidikan dan pariwisata, tetapi juga memiliki aktivitas budaya yang terus berkembang. Berbagai tradisi, kearifan lokal, bahasa, kesenian, hingga peninggalan sejarah

menjadi bukti nyata potensi yang dapat digunakan untuk memperkuat identitas daerah sekaligus mendukung perkembangan seni dan budaya.

Tabel 2.1 Jenis Pemajuan Kebudayaan

No	Jenis Pemajuan Kebudayaan	Jumlah Jenis
1	Manuskrip	11
2	Tradisi Lisan	16
3	Adat Istiadat	83
4	Ritus	78
5	Pengetahuan Tradisional	26
6	Teknologi Tradisional	9
7	Seni	187
8	Bahasa	6
9	Permainan Rakyat	64
10	Olahraga Tradisional	23
11	Cagar Budaya	321
TOTAL		822

(Sumber; Pemerintah Kota Malang, 2026)

Kota Malang memiliki kekayaan budaya yang beragam dari perpaduan sejarah, tradisi lokal, dan perkembangan sosial masyarakat. Keberagaman ini tercermin dalam budaya tradisional maupun modern yang menjadi identitas kota. Seiring waktu, budaya tersebut berkembang ke berbagai bidang seni seperti tari, rupa, musik, teater, film, media, sastra baik tradisional hingga kontemporer. Aktivitas seni ini tidak hanya sebagai ekspresi kreatif, tetapi juga berperan dalam edukasi, pelestarian budaya, dan penguatan identitas lokal.

Tabel 2.2 Jenis Pemajuan Kebudayaan Bidang Seni

No	Jenis Pemajuan Kebudayaan	Keterangan Jenis
1	Seni Tari	- Seni Tari Kota Malang meliputi Tari Bapang, Tari Garudasia, Tari Lejar, Tari Pelepah Daun Pisang, Tari Pergaulan, Tari Petik Apel, Tari Topeng Kampung Budaya Polowijen, Tari Topeng Ragil Kuning, Tari Topeng Wirapati. Bedhayan Putri, Beskalan Putri,

		Remo Malang, Gading Alit, Genitri, Grebek Wiratama, Jaranan Dor, Jaran Gedek, Jaran Kepangan, Jaran Murup, Kuda Lumping, Leang atau Leang Leong, dan Mban Endreg.
2	Seni Theatre	- Kesenian teater di Kota Malang diwadahi oleh berbagai sanggar dan komunitas. Di antaranya terdapat SANGSELOLA, Teater Celoteh, Teater Hampa Indonesia, Teater IDEoT, Teater Kopi, Teater Kutub (UB), Teater Nisbi, Teater Rakyat, Telas Dii, Telas Kutu, Telas Ria, UKM Komsen 69, Wayang Suket, Celoteh, Ketoprak, Kine Klub UMM, Komunitas Nol Derajat Film (UB), Komunitas Sinedek Unmer, Komunitas Teater UB, Komunitas Teater UMM, Komunitas Teater Unisma, Long Trip Art, Ludruk, Maestro English Theater, serta Moolindie Film.
3	Seni Sastra	- Seni sastra meliputi puisi, cerpen, novel, prosa liris, esai, serta naskah drama. Beberapa karya yang tercatat antara lain Alvi, Sang Malaikat Ingusan (2017), Antologi Puisi "Sebuah Buku Kebenaran", Arung Diri: Kitab Puisi (2013), Babad Toempang, Kemelut Cinta Rahwana (2015), Kumpulan Puisi Arung Cinta (2015), Mosaik Sastra Indonesia, Nilai Budaya Dalam Sastra, Noda Pipi Seorang Perempuan, Novel PATMA, Pecinan Kota Malang, Pergulatan Estetika Sastra di Indonesia (2006), Sastra Indonesia: Pengantar Teori dan Apresiasi (1988), serta Tembang Macapat. Selain itu, terdapat pula karya-karya lain seperti Yang Bertamu adalah Ilham (2013) dan Ziarah Akalbudi (2009).
4	Seni Musik	- Seni musik terbagi ke dalam tiga kelompok besar, yaitu musik tradisi, musik modern, dan musik kontemporer. Musik tradisi mencakup karawitan Jawa, musik etnik Nusantara, keroncong, patrol dan perkusi, campursari, serta gamelan (pelog dan slendro). Sementara itu, musik modern meliputi dangdut, populer (perorangan dan grup), punk rock,

		religi, serta lagu-lagu bertema Kota Malang seperti <i>Malang Kota Indah</i>, <i>Malang Kota Subur</i>, dan <i>Malang Pancen Rame</i>. Selain itu, terdapat pula musik kontemporer yang dikembangkan oleh komunitas seperti Dawai Nusantara. Aktivitas musik juga didukung oleh keberadaan pelatih, pengrajin instrumen tradisional, ikon pentas musik tradisi dan modern, serta grup-grup sholawatan dan hadrah/rebana yang tersebar di berbagai komunitas.
5	Seni Film	- Seni film tercatat dalam beberapa judul karya. Di antaranya terdapat film berjudul <i>Bestari Ku Dulu & Sekarang</i>, <i>Gadget</i>, <i>Garudeya</i>, <i>Gorengan Super</i>, <i>Izinkan Saya</i>, serta film pendek seperti <i>Risalah Batin</i>, <i>Seandainya</i>, <i>Setia Menjaga Dirimu</i>, <i>Sleephopia</i>, <i>Story a Pair of Lovers in a Pressure</i>, <i>Tilaran</i>, <i>Tugas Akhir</i>, <i>UPO</i>, dan <i>Koma</i>. Selain itu, juga terdapat <i>Company Profile Kampus Universitas Gajayana Malang</i> yang termasuk dalam kategori film profil institusi.
6	Seni Rupa	- Ragam seni rupa di Kota Malang meliputi identitas visual kota, lukisan dakon, monumen dan relief Pahlawan Trip, seni lukis Samaan, seni daur ulang, kawasan Kampung Lukis Sanan dan Kampung Ornamen, wayang kayu (klitik), wayang kertas/karton, wayang gagrak Malangan, wayang kulit gaya Malangan, tatah sungging wayang, topeng kayu khas Polowijen, simbol singa dalam logo, Situs Watu Gong Merjosari, serta Suritauladan.
7	Seni Media	Berdasarkan data Pemerintah Kota Malang, seni media mencakup tiga judul karya, yaitu <i>Homage to Raden Saleh</i>, <i>Topeng Jaman</i>, serta <i>Celoteh Bingkai Usang</i>. Ketiga karya ini menunjukkan ekspresi seni berbasis media yang berkembang di Kota Malang.

(Sumber: Pemerintah kota Malang, 2026)

2.1.4 Sejarah Kota Malang dengan Majapahit

Kota Malang memiliki keterkaitan sejarah yang erat dengan perkembangan peradaban Majapahit di Jawa Timur. Pada masa

Majapahit, wilayah Malang menjadi bagian dari perkembangan budaya dan kekuasaan kerajaan yang meninggalkan pengaruh kuat terhadap budaya dan arsitektur lokal. Dalam perkembangan arsitektur kuno, Kerajaan Majapahit menghasilkan berbagai peninggalan penting seperti beberapa diantaranya Wringin Lawang (Candi Bentar), Candi Bajang Ratu, Candi Brahu, Candi Tikus, Candi Surowono, Candi Tegowangi, Candi Panataran (Pare Eni, 2017). Berbagai peninggalan tersebut memperlihatkan karakter khas arsitektur Majapahit melalui penggunaan material bata merah serta elemen candi monumental yang menjadi bagian dari identitas arsitektur Jawa Timur.

- Candi Bentar Wringin Lawang



Gambar 2.1 Candi Bentar Wringin Lawang
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Wringin Lawang merupakan gapura bercorak Hindu yang terletak di Dukuh Wringin Lawang, Desa Jatipasar, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto. Diperkirakan dibangun pada abad ke-14 pada masa Kerajaan Majapahit, gapura ini berorientasi ke arah timur-barat dan seluruh strukturnya tersusun dari bata merah tanpa lapisan plester. Denah bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran sekitar $13 \times 11,5$ meter, memiliki lebar bukaan gerbang sekitar 3,47 meter, panjang sekitar 11,2 meter, dan tinggi mencapai 16 meter. Sebagai candi bentar, Wringin Lawang memiliki bentuk

gapura terbelah yang dalam filosofi Hindu melambangkan dualitas kehidupan, yaitu adanya pilihan antara kebaikan dan keburukan yang senantiasa menyertai perjalanan hidup manusia. Pada masa Majapahit, gapura ini berfungsi sebagai pintu gerbang menuju kawasan penting kerajaan dan diperkirakan menjadi salah satu gerbang perbatasan menuju pusat Kota Majapahit. Beberapa kajian juga menyebutkan bahwa Wringin Lawang merupakan pintu masuk menuju kediaman Patih Amangkubhumi Gajah Mada.

- Candi Bajang Ratu



Gambar 2.2 Candi Bajang Ratu
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Bajang Ratu merupakan gapura bergaya Paduraksa, yaitu bentuk pengembangan dari candi bentar yang kedua bagiannya menyatu dengan sebuah atap. Nama *Bajang Ratu* pertama kali tercatat dalam *Oudheidkundig Verslag (OV) 1915*. Menurut arkeolog Sri Soeyatni Satari, nama tersebut diduga berkaitan dengan Raja Jayanegara dari Kerajaan Majapahit. Istilah *bajang* berarti *kerdil* atau *masih kecil*, mengacu pada Jayanegara yang dinobatkan menjadi raja saat masih berusia muda, sebagaimana disebutkan dalam Kitab *Pararaton* dan cerita rakyat. Candi Bajang Ratu terletak di Dukuh Kraton, Desa Temon, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto. Bangunan ini memiliki ukuran sekitar $11,5 \times 10,5$ meter,

tinggi 16,5 meter, serta lebar lorong pintu sekitar 1,40 meter. Diperkirakan dibangun pada abad ke-13 hingga ke-14, gapura ini menjadi salah satu peninggalan monumental yang mencerminkan masa kejayaan Kerajaan Majapahit. Pada masa Majapahit, Candi Bajang Ratu berfungsi sebagai pintu gerbang belakang kawasan kerajaan. Struktur utamanya dibangun menggunakan bata merah, sedangkan ambang pintu dan anak tangga menggunakan batu andesit untuk memberikan kekuatan dan ketahanan pada bagian yang menerima beban serta intensitas penggunaan yang tinggi.

- Candi Brahu



Gambar 2.3 Candi Brahu
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Brahu terletak di Desa Bejijong, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto, sekitar 1,8 km di sebelah utara Museum Trowulan. Kompleks candi memiliki luas sekitar $18 \times 22,5$ meter, sedangkan bangunan utamanya berukuran $10 \times 10,5$ meter dengan tinggi sekitar 9,6 meter. Di bagian dalam terdapat sebuah bilik berukuran 4×4 meter, meskipun kondisi lantainya telah mengalami kerusakan. Secara keseluruhan, Candi Brahu merupakan salah satu candi tertinggi di Jawa Timur dengan tinggi mencapai sekitar 25,7 meter. Berdasarkan kajian arkeologi, Candi Brahu

diperkirakan memiliki usia yang lebih tua dibandingkan candi-candi lain di kawasan Trowulan. Candi ini diperkirakan dibangun sekitar abad ke-14 pada masa Kerajaan Majapahit dan bercorak Buddha. Fungsinya meliputi tempat ibadah dan pemujaan umat Buddha, penyimpanan benda-benda suci, serta dipercaya sebagai tempat kremasi (pembakaran jenazah) raja-raja Majapahit. Bangunan Candi Brahu disusun menggunakan bata merah yang direkatkan dengan teknik gosok, yaitu metode penyusunan bata tanpa menggunakan perekat semen, melainkan dengan menggosok permukaan bata hingga saling mengikat. Secara arsitektural, bangunan ini terdiri atas tiga bagian utama, yaitu kaki candi, tubuh candi, dan atap, yang mencerminkan komposisi vertikal khas arsitektur candi pada masa Majapahit.

- Candi Tikus



Gambar 2.4 Candi Tikus
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Tikus terletak di Dukuh Dinuk, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto, sekitar 500 meter di sebelah tenggara Candi Bajang Ratu. Bangunan ini memiliki denah berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sekitar $22,5 \times 22,5$ meter dan tinggi sekitar 5,2 meter. Berbeda dengan candi pada umumnya, Candi Tikus berada pada elevasi yang lebih rendah dari permukaan tanah di sekitarnya, yaitu sekitar 3,5 meter, sehingga dindingnya dibuat secara bertingkat untuk menahan tekanan tanah sekaligus membentuk area kolam.

Candi Tikus merupakan sebuah petirtaan atau pemandian suci yang digunakan oleh masyarakat Hindu dan Buddha pada masa Kerajaan Majapahit. Sistem kolam dan saluran air pada bangunan ini berfungsi mengalirkan air suci Amrta, yang dalam kepercayaan Hindu-Buddha melambangkan sumber kehidupan, kesucian, dan kesejahteraan. Air tersebut diyakini memiliki kekuatan spiritual serta menjadi bagian penting dalam berbagai ritual keagamaan. Pada bagian bawah dinding dan tubuh candi terdapat jaladwara atau pancuran air yang semula diperkirakan berjumlah 46 buah, namun saat ini hanya tersisa 19 buah. Pancuran tersebut memiliki dua bentuk utama, yaitu Padma (lotus) yang melambangkan kesucian dan Makara, makhluk mitologis yang berfungsi sebagai simbol pelindung. Di sisi kiri dan kanan tangga masuk terdapat dua kolam kecil berukuran sekitar $3,5 \times 3$ meter dengan kedalaman sekitar 1,05 meter. Akses menuju kolam utama berada di sisi selatan melalui tangga selebar sekitar 1,2 meter, sementara pada dinding utara kolam terdapat tiga pancuran air. Pada masa Majapahit, Candi Tikus diperkirakan berfungsi sebagai tempat ritual pemandian suci (petirtaan) bagi keluarga kerajaan maupun untuk pelaksanaan upacara keagamaan di lingkungan pusat pemerintahan Majapahit. Bangunan ini didominasi oleh bata merah, sedangkan batu andesit digunakan pada elemen pancuran untuk meningkatkan ketahanan terhadap aliran air.

- Candi Surowono



Gambar 2.5 Candi Surowono
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Surowono terletak di Desa Cangu, Kecamatan Pare (kawasan Tegowangi), Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Candi ini diperkirakan dibangun sekitar tahun 1400 Masehi pada masa Kerajaan Majapahit. Dalam Kitab Negarakertagama, Candi Surowono disebut berada di Wishnubhawanapura, yaitu kawasan pemujaan bagi Dewa Wisnu yang berada dalam wilayah kekuasaan Majapahit. Candi ini didirikan sebagai pendharmaan untuk Bhre Wengker, salah seorang kerabat sekaligus bawahan Raja Hayam Wuruk, yang wafat pada tahun 1388 Masehi. Menurut tradisi Hindu pada masa Majapahit, pendharmaan dilaksanakan sekitar 12 tahun setelah wafatnya seorang raja atau bangsawan, sehingga Candi Surowono berfungsi sebagai tempat penghormatan sekaligus pemujaan kepada Dewa Wisnu. Bangunan candi memiliki ukuran sekitar 7,8 meter $\times$ 7,8 meter dengan tinggi sekitar 4,72 meter. Secara vertikal, struktur candi terdiri atas kaki dan tubuh candi yang menggunakan batu andesit hitam, sedangkan pondasinya menggunakan bata merah yang ditanam sekitar 30 cm di bawah permukaan tanah. Perpaduan material tersebut menunjukkan karakter konstruksi khas arsitektur Majapahit yang mengombinasikan kekuatan batu andesit dengan efisiensi penggunaan bata merah.

- Candi Tegowangi



Gambar 2.6 Candi Tegowangi
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Tegowangi terletak di Desa Tegowangi, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Bangunan ini memiliki ukuran sekitar $11,2 \times 11,2$ meter dengan tinggi sekitar 4,35 meter. Diperkirakan dibangun sekitar tahun 1400 Masehi pada masa Kerajaan Majapahit sebagai candi pendharmaan Bhre Matahun, salah seorang bangsawan Majapahit. Candi Tegowangi bercorak Hindu dan berfungsi sebagai tempat pendharmaan Bhre Matahun sekaligus sebagai tempat pelaksanaan upacara keagamaan Hindu. Secara arsitektural, bangunan ini tersusun atas tiga bagian utama, yaitu kaki candi, tubuh candi, dan atap candi, yang mencerminkan konsep vertikal khas arsitektur candi Hindu. Dari segi konstruksi, pondasi candi menggunakan bata merah, sedangkan kaki dan tubuh candi dibangun menggunakan batu andesit yang dihiasi dengan relief dan ornamen pahatan yang kaya akan nilai artistik. Penggunaan batu andesit pada bagian utama bangunan memberikan kekuatan struktur sekaligus memperlihatkan kualitas seni pahat pada masa kejayaan Kerajaan Majapahit.

- Candi Panataran

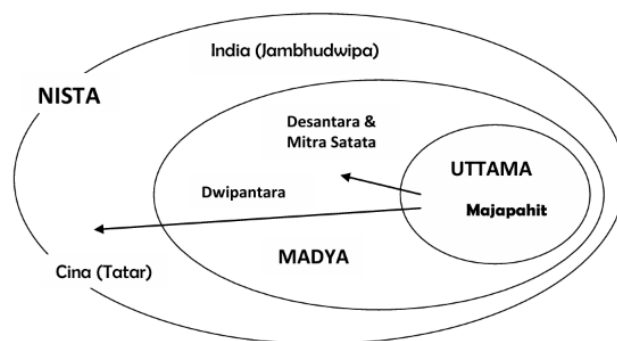


Gambar 2.7 Candi Panataran
(Sumber: Munandar, 2020)

Candi Panataran terletak di Desa Panataran, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar, Jawa Timur, pada ketinggian sekitar 450 meter di atas permukaan laut. Kompleks candi ini mulai dibangun

sekitar tahun 1200 Masehi pada masa Raja Srengga Kertajaya dari Kerajaan Kediri, kemudian mengalami pengembangan hingga masa Kerajaan Majapahit sehingga menjadi kompleks candi Hindu terbesar di Jawa Timur. Candi Panataran didirikan sebagai tempat pemujaan dalam agama Hindu, khususnya yang dipersembahkan kepada Dewa Siwa. Selain berfungsi sebagai tempat ibadah, kompleks ini juga digunakan sebagai lokasi pelaksanaan berbagai kegiatan kerajaan, seperti upacara penobatan raja, pendharmaan atau penghormatan terhadap raja-raja Dinasti Rajasa, serta berbagai ritual kenegaraan. Dalam tradisi sejarah Majapahit, kawasan Candi Panataran juga dikaitkan dengan Patih Amangkubhumi Gajah Mada, yang dipercaya pernah mengucapkan Sumpah Palapa sebagai simbol tekad mempersatukan Nusantara.

Arsitektur Majapahit tidak hanya ditandai oleh karakter visual bangunannya, tetapi juga oleh konsep hirarki ruang yang berakar pada kosmologi Hindu–Buddha. Konsep ini dikenal sebagai Triloka, yaitu pembagian alam semesta ke dalam tiga tingkatan yang kemudian diimplementasikan dalam penataan ruang melalui konsep Tri Angga. Tri Angga membagi ruang berdasarkan fungsi, tingkat privasi, dan nilai kesakralannya menjadi tiga zona, yaitu Nista, Madya, dan Utama.



Gambar 2.8 Majapahit dalam konsep Tri Loka-Tri Angga
(Sumber: Munandar, 2020)

Nista merupakan area terluar yang memiliki tingkat kesakralan paling rendah (rendah, tidak suci, atau buruk) , Madya berfungsi sebagai area transisi (menengah, daerah layak, daerah sepantasnya) , sedangkan Utama merupakan area inti yang bersifat paling privat dan sakral (suci, bersih, terbaik). Konsep hirarki ruang ini menjadi dasar dalam menciptakan susunan ruang yang teratur, berjenjang, dan memiliki makna filosofis dalam arsitektur Majapahit. Sebagai contoh dalam penerapan konsep Triloka, Kerajaan Majapahit menerapkan hirarki dalam pembagian wilayah kekuasaannya. Dalam konsepsi politik Majapahit, wilayah inti kerajaan di Jawa Timur dipandang sebagai kawasan Utama, yaitu pusat pemerintahan dan kawasan yang paling penting. Wilayah Madya mencakup Nusantara di luar Pulau Jawa serta kerajaan-kerajaan mitra di Asia Tenggara. Sementara itu, wilayah yang berada paling jauh dari pusat kekuasaan, seperti Cina dan India, diposisikan sebagai kawasan Nista, yaitu wilayah terluar yang memiliki hubungan paling rendah dengan pusat Kerajaan (Munandar, 2020). Konsep tersebut menunjukkan bahwa tata ruang pada arsitektur Majapahit disusun secara hierarkis dan terstruktur berdasarkan nilai ruang dan fungsi kawasan.

2.2 Arts & Cultural Center

2.2.1 Definisi Arts & Cultural Center

Arts & Cultural Center atau Pusat Seni & Budaya merupakan fasilitas publik yang berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai aktivitas seni dan budaya dalam satu ruang yang terintegrasi. Termasuk di dalamnya pemikiran mengenai estetika serta berbagai karya yang mampu menghadirkan nilai keindahan, yang diciptakan oleh manusia dan berkembang dalam kehidupan Masyarakat (Putra et al., 2019). Fasilitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pertunjukan atau pameran seni, tetapi juga sebagai sarana edukasi, pelestarian budaya, serta ruang interaksi sosial bagi masyarakat. Keberadaan *Arts & Cultural Center* menjadi penting dalam mendukung perkembangan kegiatan seni

sekaligus memperkuat identitas budaya suatu daerah. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pusat kebudayaan umumnya dilengkapi fasilitas seperti galeri, ruang pertunjukan, ruang pameran, studio seni, workshop, perpustakaan, serta ruang komunal. Fasilitas ini mendukung interaksi antara seniman dan masyarakat, sekaligus memungkinkan kegiatan pelestarian, produksi, dan edukasi budaya berlangsung secara berkelanjutan. (Baulolo, 2025).

Maka dari itu *Arts & Cultural Center* dapat dipahami sebagai pusat kegiatan seni dan budaya yang mewadahi apresiasi, edukasi, pelestarian, serta pengembangan budaya dalam satu kesatuan ruang. Dalam perancangan arsitektur, fasilitas ini juga berperan sebagai ruang publik yang memperkuat identitas kota sekaligus menghubungkan budaya lokal dengan perkembangan masyarakat modern. (Suaib et al., 2025).

Dalam *The Architecture of Cultural Centers Celebrating Identity* Yang ditulis oleh (Keçeci, 2024) yang membahas *Defining Cultural Centers: Purpose and Importance*, Pusat kebudayaan merupakan fasilitas yang berfungsi untuk mendukung kegiatan budaya, pendidikan, serta partisipasi masyarakat. Adapun tujuan utamanya meliputi:

1) *Cultural Preservation*

Pusat kebudayaan pada umumnya berperan dalam menjaga dan memperkenalkan warisan, tradisi, serta kesenian suatu komunitas. Fasilitas ini juga menjadi tempat penyimpanan pengetahuan dan praktik budaya.

2) *Community Engagement*

Pusat kebudayaan menyediakan ruang bagi masyarakat untuk berkumpul, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti lokakarya, pertunjukan, dan pameran. Hal ini mendorong terciptanya kohesi sosial dan inklusivitas.

3) *Education and Learning*

Banyak pusat kebudayaan menyediakan program edukasi, kelas, dan fasilitas belajar yang mendukung pembelajaran berkelanjutan. Selain itu, tempat ini juga menjadi wadah kegiatan seperti diskusi, pertemuan dengan seniman, dan acara budaya yang meningkatkan pemahaman serta apresiasi terhadap keberagaman budaya.

4) *Artistic Expression*

Pusat kebudayaan menjadi wadah bagi para seniman untuk menampilkan karya melalui pameran, pertunjukan, maupun instalasi. Dukungan terhadap kreativitas ini memperkaya lingkungan budaya serta membuka peluang bagi seniman baru.

5) *Cultural Exchange*

Pusat kebudayaan juga berperan dalam memfasilitasi dialog dan pemahaman antarbudaya melalui berbagai program dan kegiatan. Fasilitas ini menjadi media untuk berbagi gagasan, pengalaman, dan ekspresi seni dari beragam latar belakang.

Pada aspek *The Role of Architecture in Reflecting Cultural Identity*, disebutkan bahwa arsitektur berperan signifikan dalam menentukan identitas dan fungsi suatu pusat kebudayaan. Dengan perancangan yang matang, nilai budaya, sejarah, dan aspirasi masyarakat dapat diwujudkan secara representatif. Aspek-aspek utama yang perlu dipertimbangkan antara lain:

1) *Symbolism*

Elemen arsitektur dapat merepresentasikan narasi budaya, tradisi, maupun peristiwa sejarah penting. Simbolisme ini mampu menumbuhkan rasa bangga serta keterikatan masyarakat terhadap ruang yang dihadirkan.

2) *Materials*

Pemilihan material sering kali mencerminkan budaya lokal, kondisi iklim, serta ketersediaan sumber daya. Penggunaan

material tradisional atau lokal dapat meningkatkan keaslian (autentisitas) bangunan sekaligus memperkuat hubungan dengan lingkungan sekitar.

3) *Design Language*

Penerapan elemen desain yang sesuai dengan karakter arsitektur lokal dapat menciptakan rasa akrab dan memiliki. Pendekatan ini mendorong keterkaitan antara bangunan dengan konteks lingkungannya.

4) *Spatial Organization*

Tata letak dan pengorganisasian ruang dalam pusat kebudayaan dapat dirancang untuk mendorong interaksi dan kolaborasi. Ruang terbuka dan fleksibel mendukung partisipasi masyarakat, sementara ruang khusus untuk pameran dan pertunjukan memfasilitasi ekspresi artistik.

5) *Sustainability*

Penerapan prinsip desain berkelanjutan yang selaras dengan nilai budaya tidak hanya menjaga lingkungan, tetapi juga menunjukkan tanggung jawab terhadap generasi mendatang. Integrasi teknik bangunan hijau dapat meningkatkan nilai kultural dari pusat kebudayaan tersebut.

Yang terakhir adalah pada aspek *Key Features of Successful Cultural Center Design*, Pusat kebudayaan yang berhasil umumnya memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung efektivitas serta keterkaitannya dengan masyarakat meliputi:

1) *Inclusivity*

Pusat kebudayaan yang baik mampu terbuka bagi semua kalangan, tanpa memandang usia, latar belakang, maupun kemampuan. Perancangan ruang dan program yang aksesibel serta menarik bagi berbagai kelompok masyarakat akan mendorong terciptanya inklusivitas.

2) *Flexibility*

Kemampuan ruang untuk beradaptasi dengan berbagai fungsi, seperti *workshop*, pertunjukan, dan pameran, memungkinkan pusat kebudayaan merespons kebutuhan dan minat masyarakat yang terus berkembang.

3) *Community Centered Approach*

Pelibatan masyarakat lokal dalam proses perancangan dan penyusunan program dapat menumbuhkan rasa memiliki terhadap fasilitas tersebut. Pendekatan ini memperkuat hubungan sosial serta meningkatkan relevansi pusat kebudayaan bagi masyarakat.

4) *Sustainability*

Penerapan prinsip desain berkelanjutan, seperti penggunaan sistem hemat energi, atap hijau, dan konservasi air, menjadikan pusat kebudayaan lebih ramah lingkungan sekaligus layak secara ekonomi dalam jangka panjang.

5) *Integration with the Environment*

Pusat kebudayaan yang berhasil mampu menyatu dengan lingkungan sekitarnya, dengan mempertimbangkan lanskap, karakter arsitektur, serta konteks budaya lokal. Integrasi ini menciptakan *sense of place* yang kuat serta meningkatkan kualitas pengalaman ruang secara keseluruhan.

2.2.2 Fungsi *Arts & Cultural Center*

Arts & Cultural Center merupakan fasilitas publik yang mewadahi berbagai aktivitas seni dan budaya dalam ruang yang terorganisir. Fungsinya tidak hanya sebagai tempat pertunjukan dan pameran, tetapi juga mendukung edukasi, kreativitas, dan interaksi sosial. Dengan demikian, pusat ini menjadi ruang sosial yang menghubungkan aktivitas publik dengan kegiatan kebudayaan sehingga tercipta interaksi yang aktif di dalamnya. (Listyanti, 2025).

Dalam jurnal berjudul “*The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres*” dalam tema *ECONOMICS AND CULTURE volume 19 issue 2* yang ditulis oleh (Pfeifere, 2022) dijelaskan bahwa Pusat Seni Budaya pada umumnya terbentuk dari empat dimensi utama, yaitu seni budaya, edukasi, rekreasi, dan sosial.

Tabel 2.3 Klasifikasi Fungsi Fungsi Arts & Cultural Center

Dimensi	Fungsi
Seni & Budaya	- Menyediakan ruang sebagai wadah kegiatan seni dan budaya - Memfasilitasi produksi dan penyebaran karya seni, seperti pameran, pertunjukan, dan konser - Memberikan kesempatan bagi komunitas untuk terlibat dan berpartisipasi - Menjaga serta melestarikan budaya lokal dan tradisional - Melestarikan dan menyebarkan informasi terkait seni dan budaya
Edukasi	- Menyediakan edukasi seni budaya, terutama yang bersifat informal - Memberikan pembelajaran artistik bagi anak-anak dan generasi muda - Mendukung proses pembelajaran berkelanjutan - Menyediakan kegiatan edukatif seperti workshop, kelas, diskusi, dan pembelajaran teori
Rekreasi	- Menyediakan ruang atau fasilitas untuk kegiatan rekreasi - Mengadakan berbagai acara hiburan (entertainment) - Menyelenggarakan program dan aktivitas rekreatif
Sosial	- Mengajak komunitas untuk berpartisipasi, bekerja sama, dan terlibat dalam kegiatan sukarela - Mempromosikan seni dan budaya kepada masyarakat melalui berbagai aktivitas

Sumber: (Mubina & Hendrarto, 2025)

2.2.3 Fasilitas *Art & Cultural Center*

Dalam perancangan *Arts & Cultural Center*, penyediaan fasilitas menjadi aspek penting untuk mendukung berbagai aktivitas seni & budaya, edukasi, rekreasi dan sosial. Secara umum, fasilitas pada pusat kebudayaan dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi utamanya, yaitu dalam tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Fasilitas Arts & Cultural Center

NO	FASILITAS	JENIS FASILITAS	FUNGSI
1	Fasilitas Utama	Ruang Pameran & Galeri Seni	Menampilkan karya seni visual, baik permanen maupun temporer
		Auditorium/Teater	Wadah pertunjukan seni (musik, tari, teater, dll.)
		Amphitheater	Ruang pertunjukan terbuka untuk kegiatan publik
		Studio seni (tari, musik, rupa, multimedia)	Tempat produksi, latihan, dan pengembangan karya seni
2	Fasilitas Edukasi	Ruang Kelas/Workshop	Kegiatan pelatihan, kursus, dan edukasi seni
		Persputakaan/Media Center	Penyedia informasi dan referensi seni budaya
		Ruang Seminar/Diskusi	Kegiatan ilmiah, presentasi, dan diskusi
3	Fasilitas Pendukung	Lobby/Ruang Penerima	Area penerimaan dan informasi pengunjung
		Ruang Administrasi	Kegiatan pengelolaan dan operasional
		Ruang Penyimpanan/ <i>Storage</i>	Penyimpanan karya seni dan peralatan
		Ruang Teknis	Mendukung sistem pencahayaan, akustik, dan operasional
4	Fasilitas Publik & Komersial	Kafe/Restoran	Ruang interaksi sosial dan rekreasi
		Toko Suvenir	Penjualan produk seni dan kerajinan

		Ruang Terbuka (Open Plaza/Taman)	Aktivitas publik dan komunal
5	Fasilitas Penunjang	Area Parkir	Menampung kendaraan pengunjung
		Toilet (Termasuk Difabel)	Buang air
		Mushola/Ruang Ibadah	Fasilitas ibadah
		Aksesibilitas (Ramp, Lift, Signage)	Mendukung kenyamanan dan inklusivitas pengguna

(Sumber: Analisis Pribadi, 2026)

Secara keseluruhan, kelengkapan fasilitas dalam *Arts & Cultural Center* harus dirancang secara terpadu agar mampu mengakomodasi berbagai fungsi mulai dari pelestarian budaya, edukasi, rekreasi dan sosial sehingga dapat menjadi pusat aktivitas budaya yang hidup, inklusif, dan berkelanjutan.

2.3.4 Standar & Regulasi Bangunan

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni (Rakyat, 2015) yang dalam hal ini adalah bangunan pusat seni & budaya harus memenuhi standar & regulasi sebagai berikut:

Tabel 2.5 Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni

No	ASPEK	UNSUR	No	SUB UNSUR
1	PRODUK	A. Gedung	1	Ruang pertunjukan harus memenuhi fungsi bangunan dengan menyediakan area terbuka dan/atau tertutup.
			2	Kapasitas daya listrik sesuai standar dan ketentuan yang berlaku.
			3	Ada jalur evakuasi dengan tanda yang jelas
			4	Tinggi plafon dari panggung minimal 2,5 meter (ruang tertutup).
			5	Jarak plafon ke lantai atau balkon tertinggi minimal 3 meter.
			6	Kapasitas minimal gedung sekitar 100 kursi.

			7	Memiliki minimal dua akses masuk dan keluar.
			8	Sistem ventilasi dan pencahayaan memenuhi standar yang berlaku.
		B. Penanda Arah	9	Tersedia papan nama gedung pertunjukan yang jelas dan mudah dibaca sesuai ketentuan.
			10	Terdapat penunjuk arah fasilitas yang informatif dan mudah terlihat.
		C. Panggung Pertunjukan	11	Panggung pertunjukan seni dilengkapi penata suara dan penata Cahaya, sekurang-kurangnya: a. Luas panggung ruang tertutup minimal 6x8 meter b. Tersedia akses keluar/masuk panggung c. Tinggi panggung minimal 0,8 meter atau disesuaikan dengan kenyamanan pandangan penonton d. Jarak panggung ke kursi penonton minimal 3 meter e. Ukuran dan penataan panggung terbuka menyesuaikan jenis pertunjukan dan f. Struktur panggung mampu menahan beban aktivitas pertunjukan
			12	Lampu panggung (lighting stage) sekurang-kurangnya meliputi: a. Lampu utama (Main lighting) b. Lampu depan (Front Lighting) dan c. Lampu samping (Side lighting)
		D. Ruang	13	Tersedia ruang rias dan ganti kostum yang dilengkapi cermin, loker, serta toilet pria dan wanita yang terpisah dan terawat.
			14	Ada ruang/area operator
			15	Tempat duduk tersedia sesuai kapasitas ruang pertunjukan.
		E. Penata suara dan pencahayaan	16	Sistem suara memenuhi standar yang berlaku.
			17	Pencahayaan auditorium disesuaikan dengan luas ruang.
		F. Promosi	18	Tersedia area untuk promosi

			19	Tersedia media promosi dalam bentuk cetak dan/atau digital.
		G. Katalog	20	Tersedia informasi dan dokumentasi pertunjukan, baik cetak maupun digital.
		H. Fasilitas Penunjang	21	Disediakan akses untuk kegiatan bongkar muat barang (loading).
			22	Tersedia akses untuk bongkar muat (loading) barang
			23	Fasilitas parkir tersedia dalam kondisi aman, bersih, dan terawat, serta dilengkapi rambu sesuai ketentuan.
			24	Tersedia akses dan fasilitas bagi penyandang disabilitas.
			25	Disediakan area penjualan atau penukaran tiket.
			26	Tersedia ruang penerima tamu dengan fasilitas meja dan kursi yang layak.
			27	Tersedia area penjualan makanan dan minuman yang memenuhi standar kebersihan dan sanitasi.
			28	Kamar mandi dan toilet bersih, terawat, terpisah pria dan wanita, serta sesuai kapasitas dengan ventilasi dan pencahayaan yang baik.
	29	Disediakan tempat sampah tertutup yang dipisahkan antara organik dan non-organik.		
2	PELAYANAN	Pelaksanaan prosedur operasional standar (standard operating procedure)	1	Penyediaan informasi terkait penggunaan gedung, tarif sewa, kontak penting, peta kawasan, jadwal operasional, serta informasi wisata sekitar.
2			Pengaturan penggunaan gedung pertunjukan.	
3			Sistem pembayaran tunai dan/atau non-tunai.	
4			Penerapan tata tertib bagi pengunjung atau penonton.	
5			Perawatan dan pemeliharaan bangunan.	
6			Sistem pencegahan dan penanganan kebakaran atau keadaan darurat	
7			Penyediaan fasilitas keselamatan dan P3K.	

3	PENGELO LAAN		8	Pengamanan gedung dan fasilitas.
			9	Pengelolaan kebersihan lingkungan gedung.
			10	Penanganan keluhan pengguna gedung.
		A. Organisasi	1	Profil usaha yang mencakup struktur organisasi terdokumentasi serta uraian tugas dan fungsi yang jelas
			2	Rencana usaha yang lengkap, terukur, dan terdokumentasi.
			3	Tersedia standar operasional prosedur (SOP) atau pedoman kerja.
			4	Memiliki perjanjian kerja bersama (PKB) atau peraturan perusahaan sesuai ketentuan yang berlaku.
		B. Manajemen	5	evaluasi kinerja karyawan yang terdokumentasi.
			6	program kebersihan dan pemeliharaan bangunan.
			7	program pencegahan dan penanggulangan kebakaran
		C. Sumber Daya Manusia	8	Pelaksanaan program keselamatan dan kesehatan kerja (K3).
			9	Karyawan mengenakan pakaian yang rapi, bersih, dan dilengkapi identitas.
			10	Tersedia program peningkatan kompetensi dan pengembangan karier karyawan.
			11	Disediakan ruang administrasi dengan perlengkapan yang memadai.
			12	Tersedia toilet karyawan yang bersih dan terawat.
			13	Tersedia tempat penampungan sementara sampah organik dan non organik
			14	Tersedia tempat penampungan sementara sampah.
			15	Peralatan P3K dan APAR tersedia sesuai ketentuan.
			16	Instalasi listrik memenuhi standar yang berlaku.

			17	Instalasi air bersih sesuai ketentuan.
			18	Lampu darurat tersedia dan berfungsi dengan baik.
			19	Tersedia alat komunikasi seperti telepon.
			20	Disediakan area ibadah yang bersih dan layak.
			21	Tersedia ruang gudang.

(Sumber: [Permenpar No. 17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni](#))

2.3 Pendekatan Arsitektur Kontekstual

2.3.1 Definisi Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan pendekatan perancangan yang menekankan keterkaitan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Bangunan dirancang agar selaras dengan konteks yang ada, meliputi kondisi fisik, budaya lokal, karakter lingkungan atau masyarakat, gaya regional, serta latar belakang sejarah. Dengan demikian, pendekatan ini menempatkan hubungan antara desain dan konteks sebagai dasar utama dalam menciptakan arsitektur yang relevan dan menyatu dengan kondisi di sekitarnya (Ridwan & Marlina, 2024).

Pendekatan ini berfokus pada penyesuaian desain bangunan terhadap kondisi kawasan sekitar, baik melalui keselarasan fungsi, karakter lingkungan, maupun tampilan visual bangunan. Dalam penerapannya, konsep kontekstual dapat menghadirkan bangunan yang tetap relevan dengan kebutuhan masa kini tanpa mengabaikan kondisi dan karakter tapak yang telah ada. Oleh karena itu, konsep kontekstual pada dasarnya memiliki keterkaitan antara aspek kegiatan, lingkungan, dan visual (Budiarto et al., 2024).

Bidang konteks dalam arsitektur dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai aspek yang berkaitan dengan lokasi, seperti kondisi tapak, lingkungan sekitar, bangunan sekitar, masyarakat, budaya, serta penggunaan material lokal. (Pertiwi, 2023).

2.3.2 Konsep Arsitektur Kontekstual

Konsep arsitektur kontekstual merupakan pendekatan perancangan yang menekankan keterkaitan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini tidak hanya mempertimbangkan keselarasan visual dengan bangunan atau kawasan yang telah ada, tetapi juga memperhatikan nilai sejarah, karakter lingkungan, serta kondisi sosial dan budaya masyarakat setempat.

Dalam pendekatan kontekstual, hubungan bangunan dengan konteks diwujudkan melalui reinterpretasi elemen penting lingkungan. Hal ini dilakukan dengan menyesuaikan skala bangunan, penggunaan material yang selaras, serta mengadaptasi pola ruang dan karakter arsitektur lokal ke dalam desain yang lebih modern dan relevan.

Pendekatan ini juga menekankan proses interpretasi terhadap unsur-unsur lokal yang terdapat pada suatu kawasan. Unsur-unsur tersebut dapat berupa nilai budaya, pola ruang tradisional, karakter arsitektur lokal, maupun elemen visual tertentu yang menjadi identitas kawasan. Melalui proses interpretasi tersebut, elemen-elemen lokal tidak diterapkan secara langsung, tetapi diolah kembali menjadi konsep desain yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan arsitektur masa kini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa konsep arsitektur kontekstual merupakan metode perancangan yang menekankan keterkaitan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, baik dalam aspek fisik, sosial, maupun budaya. Pendekatan ini bertujuan menciptakan bangunan yang selaras dengan konteks tempatnya, namun tetap mampu menghadirkan inovasi dalam bentuk dan ekspresi arsitektur sesuai perkembangan zaman.

2.3.3 Aspek & Prinsip Arsitektur Kontekstual

Pendekatan kontekstual dalam arsitektur umumnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu kontras dan harmoni. Kontras mengacu pada desain bangunan yang tampil menonjol dan berbeda dari karakter bangunan di sekitarnya. Sementara itu, harmoni merupakan pendekatan

desain yang berusaha menciptakan keselarasan dengan identitas bangunan sekitar serta kondisi lingkungan yang ada (Firmansyah et al., 2024).

Konsep kontras dalam desain arsitektur menampilkan bentuk yang mencolok sehingga terlihat berbeda dari lingkungan sekitarnya. Konsep kontras menonjolkan perbedaan antara unsur baru dan lama sehingga menghasilkan identitas bangunan yang kuat. Sebaliknya, konsep harmoni menekankan keselarasan dengan lingkungan sekitar, di mana bangunan baru dirancang agar menyatu dan melengkapi konteks yang sudah ada. Keselarasan tersebut biasanya diwujudkan melalui kesesuaian material, proporsi, ritme, dan skala bangunan.

Dalam rangka menerapkan prinsip kontekstual pada perancangan arsitektur, diperlukan pemahaman terhadap aspek-aspek desain yang menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan konsep. Bentley (1985) melalui karyanya yang berjudul *Responsive Environment* merumuskan kriteria dari aspek kontekstual tersebut, yaitu:

Tabel 2.6 Aspek Kontekstual menurut Bentley (1985)

<i>Permeability</i>	Mengutamakan kemudahan seluruh pengguna untuk masuk, keluar, dan berpindah di dalam bangunan.
<i>Variety</i>	Menekankan pada keragaman fungsi bangunan yang dapat memunculkan berbagai macam kegiatan.
<i>Legibility</i>	Kemudahan pengguna dalam membaca dan memahami bangunan melalui tampilan visual.
<i>Robustness</i>	Ruang temporer dan multifungsi yang fleksibel untuk menampung berbagai aktivitas.
<i>Richness</i>	Menciptakan pengalaman visual yang menarik serta pengalaman ruang yang interaktif bagi pengguna bangunan.
<i>Visual Appropriateness</i>	Tampilan bangunan mudah dikenali dan sesuai dengan peruntukannya.
<i>Personalization</i>	Melibatkan peran serta komunitas dan masyarakat dengan cara menghadirkan ruang-ruang serta bangunan yang mampu mencerminkan kebutuhan pengguna

	sekaligus karakter tempat di mana bangunan tersebut berada.
--	---

Sumber : (Firmansyah et al., 2024)

Istilah kontekstual bermakna sesuatu yang terkait atau memiliki keterkaitan dengan konteks. (Pertiwi, 2023) Menurut Brent C Brolin dalam bukunya *Architecture in Context*, kontekstual dapat diartikan sebagai peluang untuk memperluas bangunan serta upaya untuk menghubungkan bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya. Adapun ciri-ciri dari pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:

1. Mengambil pola desain dari bangunan sekitar
2. Dapat mengikuti bentuk dari bangunan sekitar
3. Menyesuaikan bentuk, pola, irama, ornamen, dan sebagainya dengan bangunan sekitar demi menjaga karakter kawasan.
4. Meningkatkan kualitas lingkungan yang ada

Kemudian tujuan arsitektur kontekstual adalah untuk menjaga dan memanfaatkan potensi alam serta nilai-nilai lokal disekitarnya. Hal ini dilakukan melalui perancangan bangunan yang mempertimbangkan keterkaitan dengan lingkungan sekitarnya secara menyeluruh. Dengan pendekatan tersebut, bangunan yang dirancang diharapkan mampu menciptakan hubungan yang selaras dengan kondisi eksisting serta memberikan nilai tambah bagi kawasan di sekitarnya. Berdasarkan Penelitian Oleh (Widati, 2015) Elemen kontekstual dalam arsitektur dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain:

- 1) karakter fisik bangunan, termasuk konfigurasi bentuk dan elemen pendukungnya.
- 2) keterkaitan dengan kondisi tapak, terutama yang merefleksikan nilai historis atau memori masa lalu
- 3) hubungan dengan bangunan lain, baik yang sudah ada maupun yang direncanakan.
- 4) posisi atau lokasi bangunan, apakah berada di pusat kota atau di pinggir.

- 5) hubungan bangunan dengan lingkungan sekitar serta bangunan di sekitarnya, baik melalui keselarasan maupun kontras dalam gaya dan material; serta.
- 6) tingkat kesesuaian bangunan terhadap konteks lingkungannya secara keseluruhan (Wolford, 2004:178).

Beberapa pendekatan kontekstual yang bisa diterapkan dalam perancangan arsitektur antara lain: pendekatan budaya (*cultural respect*), pendekatan alam (*nature*), pendekatan konteks perkotaan (*urban context*), dan pendekatan fisik bangunan (*physical respect*).

Tabel 2.7 Parameter Pendekatan Kontekstual

Parameter Kontekstual	Elemen/Variabel
<i>Nature</i> /Pendekatan Alam	Kondisi Spesifik Site
	Iklim Alam
<i>Cultural Respect</i> /Pendekatan Budaya	Fungsi
	Budaya/Sejarah
	Material
<i>Physical Respect</i> / Pendekatan Fisik Bangunan	Fasad Bangunan
	Bentuk Bangunan
	Skala Bangunan
<i>Urban Context</i> / Pendekatan Urban	<i>Urban Context (Harmony/Contrast)</i>

Sumber: (Widati, 2015)

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Preseden Proyek

Studi preseden dilakukan untuk mengetahui kriteria, standar, dan batasan-batasan desain yang jelas. Berikut adalah beberapa preseden Cultural Center.

A. Radjawali Semarang Cultural Center

Radjawali Semarang Cultural Center hadir sebagai fasilitas terpadu untuk kegiatan seni, budaya, dan pertunjukan di Semarang, Jawa Tengah, yang mulai beroperasi pada 15 Mei 2023. Perancangan

bangunan ini mengintegrasikan unsur-unsur tradisional dengan pendekatan seni modern. Aspek arsitekturnya menampilkan kekayaan budaya Indonesia, sedangkan fasilitas serta kelengkapan teknisnya telah mengikuti standar internasional.



Gambar 2.9 Radjawali Semarang Cultural Center
(Sumber: <https://radjawalisc.co.id/>)

Radjawali SCC (Semarang *Cultural Center*) tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai ruang yang mendorong inspirasi serta upaya pelestarian seni dan budaya Indonesia agar tetap berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Bangunan ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu:

1. Multifunctional Hall

Multifunction Hall Radjawali di lantai 1 merupakan ruang serbaguna untuk berbagai kegiatan seni dan budaya. Dengan ukuran sekitar 20×20 meter, ruang ini dapat digunakan untuk pameran, seminar, latihan, pertunjukan skala kecil, hingga acara komunitas. Suasana ruang yang hangat melalui elemen pilar dan pencahayaan lembut juga mendukung interaksi pengunjung dengan karya seni. Fungsi Utamanya yaitu untuk Pameran, Seminar, Workshop, Acara Pribadi & Komersil



Gambar 2.10 Multifunction Hall
(Sumber: <https://radjawalisc.co.id/>)

2. Performance Hal

Performance Hall merupakan fasilitas utama di Gedung Radjawali SCC yang berada di lantai 2 dengan ukuran sekitar 20×23 meter. Ruang ini berfungsi sebagai tempat pertunjukan sekaligus wadah bagi seniman untuk menampilkan kreativitas dan karya seni. Fasilitas yang tersedia meliputi panggung berukuran 16×7 meter, 279 kursi penonton, sistem pencahayaan dan tata suara berstandar internasional, serta layar LED berukuran 12×6 meter. Interiornya dirancang dengan nuansa earthy dan elegan sehingga menciptakan suasana yang nyaman untuk berbagai pertunjukan seni dan budaya.



Gambar 2.11 Performance Hall
(Sumber: <https://radjawalisc.co.id/>)

Fungsi Utamanya yaitu untuk Konser Musik, Pagelaran Theater/Drama, Pagelaran Tari, Fashion show, Pemutaran Film, Seminar Workshop, Konferensi, Acara Perusahaan, Acara Penghargaan dll.

3. Outdoor Plaza

Outdoor Plaza Radjawali merupakan ruang terbuka yang berada di area halaman Gedung Radjawali Semarang Cultural Center. Area ini digunakan sebagai tempat untuk berbagai kegiatan seperti pertunjukan seni budaya, pameran, pengembangan kreativitas, hingga aktivitas olahraga. Ruang terbuka ini memberikan fleksibilitas yang lebih luas bagi para pelaku seni maupun pengunjung, sehingga mampu menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan. Fungsi utamanya untuk Pameran, Pagelaran Theater/Drama Outdoor, Seni Tari, Olahraga dan Musik.



Gambar 2.12 Outdoor Plaza
(Sumber: <https://radjawaliscc.co.id/>)

B. Taman Ismail Marzuki

Taman Ismail Marzuki berdiri di atas lahan seluas kurang lebih 7,2 hektar. Peresmianya dilakukan pada 10 November 1968 oleh Ali Sadikin, yang saat itu menjabat sebagai Gubernur DKI Jakarta. Sebelum difungsikan sebagai pusat kesenian, kawasan tersebut awalnya merupakan ruang rekreasi publik bernama Taman Raden Saleh, sekaligus menjadi lokasi kebun binatang Jakarta yang kemudian direlokasi ke Ragunan Zoo.



Gambar 2.13 Taman Ismail Marzuki
(Sumber: www.dalchaebi.me, 2026)

Kawasan tersebut kemudian diubah fungsinya menjadi pusat kegiatan seni dan budaya dengan tujuan memberikan ruang berkarya bagi para seniman di Jakarta. Penamaan Ismail Marzuki dipilih sebagai wujud apresiasi terhadap seniman asal Betawi yang telah menghasilkan lebih dari 200 lagu, di antaranya lagu-lagu perjuangan seperti *Halo-Halo Bandung*, *Berkibarlal Benderaku*, *Nyiur Melambai*, dan *Sepasang Mata Bola*.



Gambar 2.14 Masterplan Taman Ismail Marzuki
(Sumber : Yemima Kerenhapukh, 2023)

Taman Ismail Marzuki memiliki sembilan zona fungsi, yang terdiri atas lima fungsi utama dan empat fungsi pendukung. Kelima fungsi

utama tersebut adalah: (1) Perpustakaan HB Jassin dan Wisma TIM sebagai perpustakaan umum sekaligus pusat dokumentasi sastra; (2) Planetarium dan Galeri Cipta II & III untuk pameran seni dan wisata pendidikan simulasi langit; (3) Pusat Perfilman & Teater Arena untuk produksi dan distribusi film; (4) Teater Jakarta sebagai wadah pertunjukan seni; (5) Graha Bhakti Budaya sebagai gedung pertunjukan seni.

Kemudian empat fungsi pendukung di Taman Ismail Marzuki adalah Parkir & Damkar, Masjid Amir Hamzah, Asrama Seni Budaya, dan Kawasan IKJ. Meskipun keempatnya bukan merupakan fungsi utama dari pusat pengembangan seni, fasilitas tersebut tetap berperan mendukung aktivitas pelaku dan penikmat seni melalui penyediaan sarana keselamatan, ibadah, akomodasi, dan pendidikan.

Adapun program-program ruang yang mewadahi aktivitas seni dan budaya di Taman Ismail Marzuki adalah sebagai berikut:

Tabel 2.8 Program Ruang Taman Ismail Marzuki

No	Ruang	Fungsi	Kapasitas/Luas
1	Teater Besar	- Seni Pertunjukan - Workshop	- Kapasitas: ±1.200 penonton - 3 Lantai
2	Teater Kecil	- Seni Pertunjukan - Workshop	- Kapasitas: ±242 penonton - 2 Lantai
3	Teater Wahyu Sihombing	- Seni Pertunjukan - Seni tari	- Luas: 415 m ² - Kapasitas: 81 orang
4	Teater Arena	- Pameran/Exhibitor - Produksi/Distribusi Film	-
5	Graha Bakti Budaya	- Seni Pertunjukan - Parade Seni Budaya	- 824 kursi permanen - 130 kursi removable

		- Koleksi Seni Sastra	
6	Kineforum Sjuman Djaya	- Seni Film - Workshop Media	- Kapasitas: ±1.200 penonton - 90 kursi penonton
7	Kineforum Asrul Sani	- Seni Film - Workshop Media	- Luas: 144 m2 - 50 kursi penonton
8	Studio Musik Trisutji Kamal	- Seni Musik	- Luas: 164 m2
9	Ruang Latihan Teater	- Seni Teater - Seni Pertunjukkan	- Luas: 165 m2
10	Ruang Tari Tradisional	- Seni Pertunjukkan	- Luas: 150 m2
11	Ruang Tari Kontemporer	- Seni Pertunjukkan	- Luas: 178 m2
12	Ruang Seni Rupa	- Seni Rupa	- Luas: 156 m2
13	Galeri Cipta I	- Pameran Seni Rupa	- Luas: 257 m2
14	Galeri Cipta II	- Seni Pertunjukan - Pameran Seni Rupa	- Luas: 225 m2
	Galeri Cipta III	- Pameran Seni Rupa	-
15	Galeri Emiria Soenassa	- Seni Lukis - Workshop - Lelang Katya - Podcast Budaya	- Luas: 769 m2 - High Ceiling 4,5 meter
16	Galeri S. Sudjojono	- Galeri Seni - Area Display	- Luas: 769 m2 - Low Ceiling 2,7 meter

(Sumber Google & Yemima Kerenhapukh Diolah penulis, 2026)

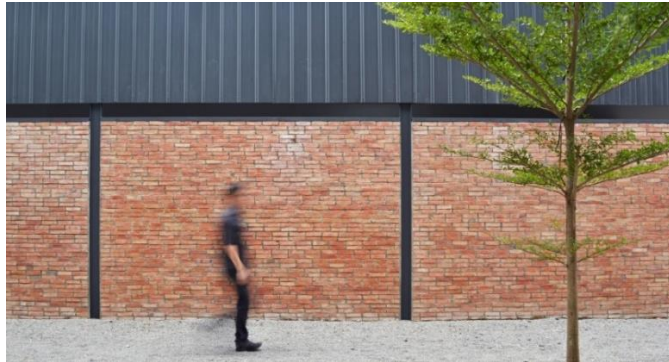
C. Singkawang Cultural Center

Singkawang Cultural Center terletak di Kota Singkawang, sebuah kota berukuran kecil di Provinsi Kalimantan Barat. Bangunan ini memiliki luas 1.972 m² dan dirancang pada tahun 2017 oleh PHL Architects. Dari sisi demografi, penduduk kota ini mayoritas terdiri atas tiga suku utama, yakni Tionghoa, Dayak, dan Melayu. Keberagaman tersebut memberikan potensi seni dan budaya yang cukup signifikan bagi Singkawang, meskipun hingga kini pengembangannya belum optimal.



Gambar 2.15 Singkawang Cultural Center
(Sumber: *Archdaily.com*, 2026)

Singkawang Cultural Center hadir sebagai proyek perintis yang berfungsi sebagai rumah budaya dan pusat komunitas untuk membina serta mempromosikan seni dan budaya di Singkawang. Pusat kebudayaan ini juga memperkuat hubungan antarwarga dengan menampilkan beragam warisan lokal, baik melalui arsitektur bangunan, kuliner khas daerah, pertunjukan seni, maupun pameran seni visual. Fasilitas ini dibangun sebagai salah satu langkah Tjhai Chui Mie untuk mewujudkan visi pembangunan Kota Singkawang yang memfokuskan diri pada pengembangan ekonomi kreatif.



Gambar 2.16 Singkawang Cultural Center
(Sumber: Archdaily.com, 2026)

Singkawang Cultural Center berperan sebagai rumah budaya dan pusat kegiatan bagi komunitas seni. Berbagai elemen warisan budaya Singkawang dihadirkan dalam fasilitas ini, mulai dari desain arsitektur, kuliner lokal, pertunjukan seni, hingga pameran seni visual di dalam ruangan.



Gambar 2.17 Denah Singkawang Cultural Center
(Sumber: Archdaily.com, 2026)

Berdasarkan denah Singkawang Cultural Center, fasilitas yang terdapat di dalam bangunan tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.9 Program Ruang Singkawang Cultural Center

No	Ruang	Fungsi
1	Temporary Exhibiton Area	- Pameran Seni - Galeri Seni
2	Teather/Cinema	- Seni Perfilman

		- Seni Pertunjukan - Workshop
3	Arts Shop	- Toko Kesenian
4	Traditional Food Market	- Kuliner Tradisional
5	Service Area, Toilet	- Ruang Servis & Toiler
6	Backyard	- Area Terbuka Hijau - Area Santai
7	Pottery Gallery	- Pameran Seni Rupa (Keramik)
8	Pottery Workshop	- Workshop Seni Rupa (Keramik)
9	Office	- Kantor
10	Public Library	- Koleksi Buku

(Sumber: Archdaily.com Diolah Penulis, 2026)

D. Fuzhou Strait Culture & Art Centre

Fuzhou Strait Culture and Art Centre adalah proyek strategis yang terletak di Kota Fuzhou, ibu kota Provinsi Fujian. Kota ini sendiri dikenal sebagai salah satu wilayah metropolitan dengan pertumbuhan paling pesat di dunia. Pada tahun 2013, Pemerintah Kota Fuzhou menyelenggarakan kompetisi desain internasional untuk merancang pusat seni dan budaya ini. Tujuannya adalah untuk memperkuat citra budaya kota sekaligus mendorong pengembangan kawasan Mawei New Town. Dengan demikian, bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas budaya, tetapi juga menjadi ikon kota.



Gambar 2.18 Fuzhou Strait Culture and Art Centre
(Sumber: [Archdaily.com](https://www.archdaily.com), 2026)

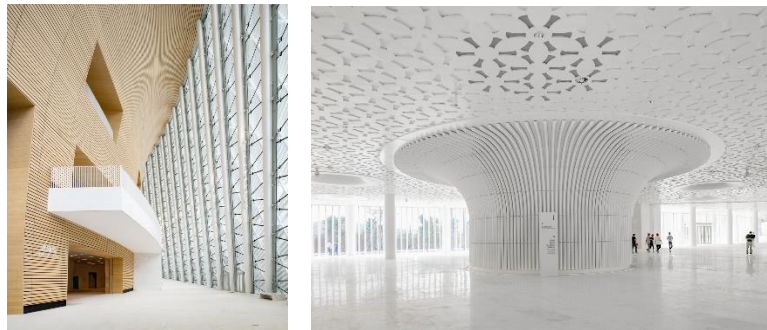
PES-Architects mengambil inspirasi dari kelopak bunga melati, yang merupakan bunga khas Kota Fuzhou. Inspirasi tersebut diwujudkan dalam bahasa bentuk serta pemilihan warna arsitektur bangunan.

Lima massa bangunan yang dianalogikan sebagai kelopak bunga Melati meliputi gedung opera (1.600 kursi), concert hall (1.000 kursi), teater multifungsi, galeri seni, dan pusat bioskop yang saling terhubung melalui *Cultural Concourse* serta area *roof terrace* yang luas. *Roof terrace* ini dapat diakses melalui dua ramp dari *Jasmine Gardens* maupun dari *Central Jasmine Plaza*, sehingga menciptakan koneksi yang menyatu hingga ke tepi Sungai Minjiang.



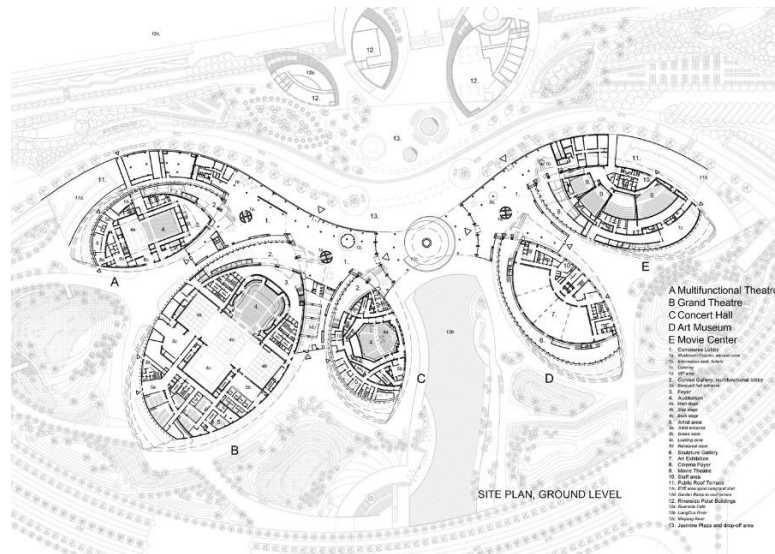
Gambar 2.19 Bentuk Arsitektur Fuzhou Strait Culture and Art Centre
(Sumber: [Archdaily.com](https://www.archdaily.com), 2026)

Pada bagian bawah tanah, terdapat jalur promenade yang mengikuti aliran Sungai Liangcuo, yang menghubungkan lanskap dengan interior bangunan sekaligus menjadi akses penghubung antara stasiun metro dan kawasan pusat seni tersebut. Pekka Salminen menjelaskan bahwa pembagian kompleks menjadi unit-unit lebih kecil bertujuan menciptakan skala manusiawi dan memudahkan navigasi. Setiap bangunan memiliki galeri semi-publik berbentuk lengkung yang menghubungkan ruang interior dengan lanskap Jasmine Gardens serta kawasan cagar alam di sekitarnya.



Gambar 2.20 Interior Fuzhou Strait Culture and Art Centre
(Sumber: [Archdaily.com](https://www.archdaily.com), 2026)

Material keramik digunakan sebagai material utama proyek ini karena memiliki makna historis yang kuat terkait jalur perdagangan Jalur Sutra Maritim antara Tiongkok dan dunia. PES-Architects bekerja sama dengan seniman keramik asal Taiwan, Samuel Hsuan-yu Shih, untuk merancang interior keramik artistik pada dua auditorium utama dengan mempertimbangkan kebutuhan akustik, menggunakan material khas “China White” serta teknologi baru.



Gambar 2.21 Siteplan Fuzhou Strait Culture and Art Centre
(Sumber: Archdaily.com, 2026)

Berdasarkan Siteplan Fuzhou Strait Culture and Art Centre, fasilitas yang terdapat di dalam bangunan tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.10 Fasilitas Fuzhou Strait Culture and Art Centre

No	Ruang	Deskripsi Fungsi
	Multifunctional Theatre	Ruang pertunjukan fleksibel yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti teater kecil, seminar, pertunjukan seni, hingga acara komunitas dengan pengaturan ruang fleksibel dan juga fungsi servis seperti ruang staff dan ruang seniman
	Grand Theatre	Gedung pertunjukan utama berskala besar yang mewadahi opera, drama, dan pertunjukan teater kapasitas besar serta fasilitas panggung juga fungsi servis seperti ruang staff dan ruang seniman
	Concert Hall	Ruang khusus untuk pertunjukan music, galeri, <i>staff area</i> , <i>artist area</i> , ruang vip, ruang multifungsi

	Art Museum	Ruang pameran yang menampilkan karya seni visual seperti lukisan, patung, dan instalasi, sekaligus sebagai sarana edukasi dan apresiasi seni juga fungsi servis seperti ruang staff, toilet dll
	Movie Center	Fasilitas pemutaran film yang digunakan untuk screening film, festival film, serta kegiatan perfilman dan juga <i>public roof terrace</i>

(Sumber: Archdaily.com, 2026)

2.4.2 Analisis Studi Kasus

A. Kajian Studi Preseden dan Hubungannya dengan Keempat Dimensi Pembentuk *Cultural Center*

Tabel 2.11 Analisis Studi Kasus Dengan Dimensi Pembentuk Cultural Center

	Radjawali Semarang Cultural Center	Taman Ismail Marzuki Jakarta	Singawang Cultural Center	Fuzhou Strait Culture & Art Centre
Tipologi	Cultural Center	Arts & Cultural Center	Cultural Center	Arts & Cultural Center
Fasilitas	- Open Plaza - Multifunction Hall - Performance Hall - Workshop Area - Galeri Seni - Teater Indoor - Teater Outdoor	- Teater - Masjid - Asrama - Perpustakaan Umum - Galeri Seni - Open Plaza - Kinefourm (Seni Media) - Planetarium	- Temporary Exhibiton Area - Theater/Cinema - Arts Shop - Traditional Food Market - Service Area, Toilet - Backyard - Pottery Gallery - Pottery Workshop - Office - Public Library	- Multifuntional Theatre - Grand Theatre - Concert Hall - Art Museum - Movie Center - Service Area - Publik Space - Rooftop terrace - Jasmine Plaza - Taman - Drop of area - Cafe

Elemen Arts/Culture	- Multifunction Hall - Performance Hall	- Teater - Galeri Seni - Kinefourm (Seni Media)	- Temporary Exhibiton Area - Teather/Cinema - Pottery Gallery - Pottery Workshop	- Multifuntional Theatre - Grand Theatre - Concert Hall - Art Museum - Movie Center
Elemen Edukasi	-	- Planetarium - Kinefourm (Seni Media) - Persputakaan Umum	- Public Library - Pottery Workshop	-
Elemen Rekreasi	- Open Plaza - Performance Hall - Galeri Seni - Teater Indoor - Teater Outdoor	- Galeri Seni - Open Plaza - Kinefourm (Seni Media) - Planetarium	- Temporary Exhibiton Area - Teather/Cinema - Traditional Food Market - Backyard - Pottery Gallery - Pottery Workshop	- Multifuntional Theatre - Grand Theatre - Concert Hall - Art Museum - Movie Center
Elemen Sosial	- Open Plaza - Teater Outdoor	- Masjid - Asrama - Open Plaza	- Public Library - Arts Shop - Traditional Food Market	- Publik Space - Plaza - Rooftop Terrace - Cafe

(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

B. Analisis Studi Kasus Terhadap Tujuan Penelitian

Tabel 2.12 Analisis Studi Kasus Terhadap Tujuan Penelitian

Studi Kasus	Tujuan		
	Seni Budaya	Perancangan <i>Arts & Cultural Center</i>	Penerapan <i>Arsitektur Kontekstual</i>
Taman Ismail Marzuki Jakarta	TIM mewadahi berbagai bentuk seni dan budaya secara fleksibel dan	TIM dirancang dengan mengintegrasikan fungsi pertunjukan,	Taman Ismail Marzuki menerapkan konsep kontekstual dengan menginterpretasikan nilai-

	inklusif, mencakup seni tradisional, kontemporer, hingga internasional, sehingga merepresentasikan keberagaman budaya secara luas.	pameran, edukasi, dan ruang publik, sehingga mampu mendukung interaksi dan aktivitas seni secara beragam.	nilai budaya ke dalam program ruang dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya
Singkawang Cultural Center	Singkawang Cultural Center mengangkat budaya lokal Tionghoa sebagai identitas utama, yang tercermin dari aktivitas seni seperti pertunjukan budaya, festival, dan tradisi khas Singkawang. Dan juga tetap terbuka untuk kegiatan seni lainnya, sehingga bersifat adaptif namun tetap berakar pada budaya lokal.	Perancangan bangunan mengakomodasi fungsi pertunjukan, pameran, dan ruang publik dalam satu kesatuan, sehingga mendukung aktivitas seni, edukasi, dan interaksi masyarakat. Penataan ruang dirancang untuk menunjang kegiatan budaya secara terorganisir namun tetap fleksibel.	menggunakan material lokal seperti batu bata merah dan menyesuaikan desain dengan iklim setempat. Unsur budaya diinterpretasikan melalui bentuk, elemen visual, serta integrasi kuliner dan seni, sehingga menghadirkan arsitektur modern yang tetap berakar pada identitas lokal.
Radjawali Semarang Cultural Center	Radjawali Semarang Cultural Center mewadahi berbagai kegiatan seni dan budaya, baik tradisional maupun kontemporer, dengan tetap mengangkat identitas budaya lokal Semarang sebagai bagian dari aktivitas dan	Bangunan dirancang dengan mengintegrasikan fungsi pertunjukan, pameran, dan ruang publik dalam satu kawasan, sehingga mendukung fleksibilitas dalam berbagai kegiatan seni dan budaya.	Desain menginterpretasikan kekayaan alam dan budaya melalui elemen simbolis, seperti fasad kayu sebagai hutan, bentuk ombak sebagai laut, motif batik, serta plafon menyerupai sayap burung rajawali, sehingga tetap modern namun bermakna budaya lokal.

	program yang dihadirkan.		
Fuzhou Strait Culture & Art Centre	Fuzhou Strait Culture & Art Centre mewadahi berbagai aktivitas seni seperti pertunjukan, pameran, dan budaya kontemporer, serta berperan sebagai pusat pertukaran budaya di kawasan Selat Taiwan.	Bangunan dirancang sebagai kompleks terpadu yang terdiri dari beberapa massa dengan fungsi berbeda seperti teater, galeri, dan ruang publik, sehingga mendukung fleksibilitas dan keberagaman aktivitas seni.	Desain menginterpretasikan bunga melati sebagai ikon Kota Fuzhou melalui bentuk massa menyerupai kelopak dan pemilihan warna, sehingga menghadirkan arsitektur modern yang berakar pada identitas lokal. Selain itu, penggunaan material keramik yang memiliki makna historis terkait sejarah di area tersebut serta dikembangkan melalui kolaborasi dengan seniman lokal.

(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

2.5 Parameter & Indikator Desain

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka yang dilakukan oleh penulis, maka dapat ditarik suatu kesimpulan yang dapat digunakan sebagai parameter desain untuk *Arts & Cultural Center* , yaitu:

Tabel 2.13 Ringkasan Tinjauan Pustaka dalam Bentuk Parameter Desain

No	Tujuan	Parameter	Indikator
1	Seni Budaya	SB 1: Kesenian	- Mewadahi kesenian kota malang meliputi seni tari, seni teater, seni sastra, seni musik, seni film, seni rupa, seni media - Mewadahi Kegiatan kesenian kota malang baik tradisional maupun kontemporer

		SB 2 : Kebudayaan	Menciptakan ruang yang mencerminkan budaya Indonesia dan Kota Malang
		SB 3 : Sejarah/Memory	Membawa unsur sejarah kedalam desain/elemen arsitektur
2	<i>Arts/Cultural Center</i>	ACC 1 : Elemen Arts & Culture	Tersedianya ruang untuk mewadahi berbagai aktivitas kesenian, meliputi ruang pameran, ruang pertunjukan kesenian, studio seni, auditorium, galeri seni, serta ruang multifungsi
		ACC 2 : Elemen Edukasi	Tersedianya fasilitas edukasi yang mendukung kegiatan pembelajaran dan pengembangan pengetahuan, meliputi workshop, perpustakaan, ruang seminar, serta ruang multimedia sebagai sarana informasi dan interaksi berbasis digital.
		ACC 3 : Elemen Rekreasi	- Tersedianya fasilitas rekreasi yang mendukung aktivitas hiburan dan interaksi sosial, - Adanya ruang publik sebagai tempat berkumpul dan bersantai bagi masyarakat.
		ACC 4 : Elemen Sosial	- Tersedianya area komunal untuk kegiatan komunitas - Fasilitas untuk mendukung ekonomi dan aktivitas masyarakat seperti <i>traditional market</i>, toko souvenir - Fasilitas untuk kegiatan praktik ibadah

3	Kontekstual	K 1 : <i>Nature</i> /Pendekatan Alam	• Mengintegrasikan bangunan dengan elemen alam/tapak sekitar • Elemen lanskap di sekitar bangunan
		K 2 : <i>Cultural Respect</i> /Pendekatan Budaya	• Elemen arsitektur merepresentasikan narasi budaya, tradisi, maupun sejarah • Menggunakan material lokal khas yang mencerminkan identitas
		K 3 : <i>Physical Respect</i> /Pendekatan Fisik Bangunan	• Tersedianya akses dan sirkulasi yang mudah kepada pengguna • Bentuk & Fasad bangunan yang kontekstual (<i>harmony/contrast</i>)
		K 4 : <i>Urban Context</i> /Pendekatan Urban	• Aksesibilitas dan konektivitas yang baik • Kesesuaian fungsi dengan karakter kawasan

(Sumber: Analisis Penulis, 2026)