

Application of Metaphorical Architecture to the Karo Cultural Center

Istaqli Iman Barus^{1*}, Sri Gunana Sembiring², Mohammad Dolok Lubis³,
Novrial⁴

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara

Corresponding Author: [Istaqli Iman Barus \[Istaqliimanbarus@gmail.com\]\(mailto:Istaqliimanbarus@gmail.com\)](mailto:Istaqliimanbarus@gmail.com)

ARTICLE INFO

Keywords: Cultural Center,
Karo, Metaphor, Education

Received : 11, March

Revised : 13, April

Accepted: 15, Mei

©2023 Barus, Sembiring, Lubis,
Novrial: This is an open-access article
distributed under the terms of the
[Creative Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

The cultural center functions as a forum for cultural activists, artists, the local community, and local youth to be able to show, sell and preserve local cultural activities. The Karo tribe needs a Cultural Center so that they can preserve culture and appreciate cultural actors in the Karo land, the current generation, especially the Karo youth, are spoiled with entertainment in the form of games such as malls and other entertainment venues. The growing influence of western culture through technology is feared to erode Karo cultural values. make people become consumptive and spend time looking at gadgets that are not necessarily useful. The cultural center can be a place to increase knowledge of local culture in order to remain sustainable, restore mindsets and views on good cultural values that can be taken. With the Metaphorical Architecture approach which will later be able to show Karo culture and attract visitors to the Karo cultural center. The application of this theme is applied to building formations, appearances and forms of buildings.

Penerapan Arsitektur Metafora Terhadap Pusat Kebudayaan Karo

Istaqli Iman Barus^{1*}, Sri Gunana Sembiring², Mohammad Dolok Lubis³,
Novrial⁴

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara

Corresponding Author: Istaqli Iman Barus Istaqliimanbarus@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pusat
Kebudayaan, Karo,
Metafora, Pendidikan

Received : 11, March

Revised : 13, April

Accepted: 15, Mei

©2023 Barus, Sembiring, Lubis,
Novrial: This is an open-access article
distributed under the terms of the
[Creative Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pusat kebudayaan berfungsi sebagai wadah bagi para pengiat budaya, seniman, masyarakat setempat, dan pemuda pemudi daerah setempat agar dapat menunjukkan, menjual dan melestarikan kegiatan kebudayaan setempat. Suku karo membutuhkan Pusat Kebudayaan agar dapat melestarikan budaya dan mengapresiasi pelaku budaya di tanah karo, generasi saat ini khususnya pemuda karo dimanjakan dengan hiburan dalam bentuk permainan seperti mal dan tempat hiburan lain, mulai berkembangnya pengaruh budaya barat melalui teknologi dikhawatirkan mengikis nilai nilai budaya karo, membuat masyarakat menjadi konsumtif dan menghabiskan waktu untuk melihat gadget yang belum tentu bermanfaat. Pusat kebudayaan dapat menjadi sebuah wadah untuk meningkatkan pengetahuan akan budaya setempat agar tetap lestari, mengembalikan pola pikir dan pandangan terhadap nilai nilai budaya baik yang dapat diambil. Dengan pendekatan Arsitektur Metafora yang nantinya dapat menunjukkan kebudayaan karo dan menarik pengunjung ke pusat budaya karo Penerapan tema ini diterapkan pada formasi bangunan, perwajahan dan bentuk bangunan.

PENDAHULUAN

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor terpenting di Indonesia, Menurut UU no. 10 tahun 2019, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah setempat. Karena sektor pariwisata di Indonesia termasuk sektor yang tumbuh paling pesat. Menurut data Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM) mencatat realisasi investasi di bidang industry pariwisata selama lima tahun terakhir, rata-rata tumbuh sebesar 20 persen per tahun. Dengan potensi sebesar ini, sebaiknya konsep pengembangan pariwisata yang terencana harus dibuat dan direncanakan secara matang. Salah satu caranya, dengan memasukkan unsur kebudayaan lokal. Selain untuk menguatkan konsep pariwisata juga akan mengangkat identitas kebudayaan lokal daerah, kebudayaan lokal inilah yang akan menarik orang untuk datang dan berkunjung. Dengan begitu dalam usaha mengembangkan wisata, ada keterlibatan dan peran masyarakat daerah terkait dengan isu peningkatan ekonomi, memperkenalkan adat istiadat, industry kreatif, serta arsitektur masyarakat setempat, Keterlibatan ini juga akan membuat masyarakat merasa memiliki dan mencintai kebudayaannya sendiri. Salah satu daya tarik menurut Direktorat Jenderal Pemerintahan adalah social budaya yang unik dan autentik (Permenpar RI no 14 tahun 2016) Provinsi Sumatera Utara memiliki banyak potensi pariwisata. Salah satunya berada di Dataran Tinggi Karo. Dataran Tinggi karo mencakup kabupaten karo dan sebagian barat laut danau toba, dengan luas wilayah sekitar 5000 m² secara astronomis terletak antara 3' dan 30'' LU serta 98' dan 98'30'' BT. salah satu suku asli yang mendiami Dataran Tinggi Karo adalah suku Karo.

Warisan budaya di Tanah Karo dapat kita lihat dari potensi wisata alam, adat istiadat, upacara ritual, sacral dan sekuler, peninggalan sejarah, sistem pengetahuan tradisional, senjata tradisional, tempat tempat bersejarah, serta seni dan budaya dimana semua itu merupakan sumber daya dan modal yang besar bagi usaha pengembangan, peningkatan dan pemanfaatan secara optimal untuk berbagai kepentingan, salah satunya adalah kepariwisataan. pemanfaatan warisan budaya dan wisata alam harus dilakukan dengan optimal melalui penyelenggaraan kepariwisataan yang tepat sasaran, dengan tujuan untuk meningkatkan ekonomi dan pendapatan masyarakat karo.

Berkaitan dengan budaya, budaya harus dilestarikan dan dipelajari, bukan hanya dilestarikan, tetapi harus dipelajari dengan terjun langsung praktik agar mendapatkan "pengalaman khas" yang tidak dapat dirasakan dengan hanya membaca buku, namun rendahnya minat generasi muda untuk memahami dan mempelajari budaya lokal menjadi faktor mulai hilangnya budaya lokal seiring berkembangnya teknologi dan pengaruh budaya barat. karena letak dataran tinggi karo yang memiliki potensi sumber daya alam yang tinggi menyebabkan banyak profesi utama masyarakat karo menjadi petani, profesi petani dinilai lebih menguntungkan sehingga menyebabkan mulai hilangnya profesi menenun, menganyam, mengukir, melukis yang merupakan tradisi budaya, serta tidak adanya wadah untuk mempelajari kebudayaan selain melalui museum tanpa ada tempat pelatihan untuk meneruskan budaya

.menyebabkan timbulnya persepsi masyarakat bahwa mempelajari kebudayaan merupakan hal yang kurang penting , hal ini terbukti pada jumlah pengunjung museum-museum di tanah karo seperti, museum Lingga(Lingga), museum Jamin Ginting(Tigapanah), dan museum Pusaka Karo(Berastagi) sangat sedikit jumlah pengunjungnya , masyarakat beranggapan bahwa museum adalah tempat yang membosankan. Hal ini disebabkan bangunan atau wadah yang disediakan kurang menarik ditambah ditambah pengelolaan yang tidak baik, dari segi pameran, koleksi, kebersihan , dll

Oleh karena itu dibutuhkan wadah untuk meningkatkan keiginan masyarakat agar mau belajar budaya karo,terkhusus kepada para pemuda suku karo ,agar budaya karo tidak punah di makan jaman . mampu mendorong jumlah wisatawan yang berkunjung ke berastagi dan mampu meningkatkan taraf ekonomi warga sekitar dengan membuat kriya karo sebagai cendera mata maupun sebagai keperluan sehari hari

TINJAUAN PUSTAKA

Budaya

Secara bahasa, kata “budaya” berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu Buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari kata Buddhi dimana artinya adalah segala hal yang berhubungan dengan budi dan akal manusia. Secara umum, pengertian budaya adalah suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia, yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya.

Kebudayaan

Kebudayaan, yang berasal dari bahasa sanskerta, yaitu : ‘Buddayah’, yaitu bentuk jamak dari Budhi yang berupa cipta, karsa, dan rasa. (KBBI)

Karo

Karo adalah suku bangsa yang mendiami wilayah Sumatera Utara dan sebagian Aceh, meliputi Kabupaten Karo , Kabupaten AcehTimur , Kabupaten Langkat , Kabupaten Dairi, Kabupaten Simalungun, dan Kabupaten Deli Serdang. Suku ini merupakan salah satu suku terbesar dalam Sumatera Utara. Nama suku ini dijadikan salah satu nama Kabupaten di salah satu wilayah yang mereka diami (dataran tinggi Karo) yaitu Tanah Karo yang terletak di kabupaten karo. Suku ini memiliki bahasa sendiri yang disebut Bahasa Karo atau Cakap Karo. Pakaian adat suku Karo didominasi dengan warna merah serta hitam dan penuh dengan perhiasan emas. Suku Karo adalah merupakan suku asli pertama Kota Medan karena Kota Medan didirikan oleh seorang putra Karo yang bernama Guru Patimpus Sembiring Pelawi. Suku Karo pada mulanya tinggal di dataran tinggi Karo yakni Brastagi dan Kabanjahe.

Dari beberapa pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa Pendekatan Arsitektur Ekologis dalam Desain Pusat Kerajinan Kriya Karo adalah merupakan suatu tempat yang sengaja disediakan untuk tujuan untuk memberikan ruang bagi para seniman dan masyarakat yang mau melihat dan melestarikan kerajinan kriya karo agar masyarakat luar khususnya masyarakat karo dapat mengetahui dan mengerti tentang kerajinan kriya karo sehingga dapat memanfaatkannya sebagai mata pencaharian selain Bertani dan mampu meningkatkan potensi wisata baru di Sumatera Utara pada umumnya kabupaten karo pada khususnya ,kabupaten karo yang merupakan kota wisata pegunungan, yang mana dalam perancangannya tetap menjaga kelestarian lingkungan, melindungi alam dan ekosistem didalamnya dari kerusakan yang lebih parah, dan juga dapat menciptakan kenyamanan bagi penghuninya secara fisik, sosial dan ekonomi.

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melihat berbagai sumber penelitian kebudayaan rumah adat Karo. Metode penelitian dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan melihat berbagai sumber pustaka

HASIL PENELITIAN

1. Galeri

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda/karya seni, sedangkan museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

A. Jenis Galeri

Galeri seni dapat dibedakan berdasarkan (Swastika Poppy Sari, 2011 dalam Rizki Muhammad, 2016):

1. Tempat penyelenggaraan, dibedakan menjadi:
 - a. Traditional Art Gallery, galeri yang aktivitasnya diselenggarakan diselasar atau lorong panjang.
 - b. Modern Art Gallery, galeri dengan perencanaan ruang secara modern.
2. Sifat kepemilikan, dibedakan menjadi:
 - a. Private Art Gallery, galeri yang dimiliki oleh perseorangan/ pribadi atau kelompok.
 - b. Public Art Gallery, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
 - c. Kombinasi dari kedua galeri di atas.

3. Isi galeri, dibedakan menjadi:
 - a. Art Gallery of Primitif Art, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di-
 - b. Art Gallery of Classical Art, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.
 - c. Art Gallery of Modern Art, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.
4. Jenis pameran yang diadakan:
 - a. Pameran Tetap, pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu, hasil karya seni yang dipamerkan dapat tetap maupun bertambah jumlahnya.
 - b. Pameran Temporer, pameran yang diadakan dengan batas waktu tertentu.
 - c. Pameran Keliling, pameran yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain.
5. Macam koleksi, dibedakan menjadi:
 - a. Galeri pribadi, tempat untuk memamerkan hasil karya pribadi seniman itu sendiri tanpa memamerkan hasil karya seni orang lain dan hasil karya seniman itu tidak diperjualbelikan untuk umum.
 - b. Galeri umum, galeri yang memamerkan hasil karya dari berbagai seniman, hasil karya para seniman itu diperjualbelikan untuk umum.
 - c. Galeri kombinasi, merupakan kombinasi dari galeri pribadi dan galeri umum, karya seni yang dipamerkan dalam galeri ini ada yang diperjual belikan untuk umum, ada pula yang merupakan koleksi pribadi seniman yang tidak diperjualbelikan. Hasil karya seni yang dipamerkan merupakan hasil karya seni dari beberapa seniman.
6. Tingkat dan luas koleksi:
 - a. Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek- objek yang diambil dari lingkungan setempat.
 - b. Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari tingkat daerah/propinsi/daerah regional I.
 - c. Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari berbagai negara di dunia.

2. Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah atau alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. Pihak produsen yang dimaksud adalah para seniman sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat. Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan antara lain :

1. Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
2. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
3. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.

4. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
5. Sebagai jembatan dalam rangka eksistensi pengembangan kewirausahaan.
6. Sebagai salah satu objek pengembangan pariwisata nasional.

3. Prinsip-Prinsip Perancangan Galeri

Bagian terpenting dalam museum adalah ruang pameran, dalam proses mendesain, ruang pameran perlu mendapatkan perhatian yang khusus, karena ruang pameran merupakan jantung dari museum/galeri seni. Ruang pameran pada museum/galeri seni idealnya dialokasikan bersama-sama atau berdekatan, hal ini akan memfasilitasi perawatan keamanan dan kondisi lingkungan. Pameran membutuhkan kekokohan dari tipe museum atau galeri, contohnya museum atau galeri seni sangat peduli dengan permukaan dari tampilan pada dinding itu juga. Ruang pameran dalam museum/galeri seni mempunyai perbedaan tipologi arsitektural, kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing, dan material dapat dibuat pada tiap bagian besar yang natural dan skala dari pekerjaan yang sedang dipresentasikan. Kunci dari mengatur program pameran yang aktif adalah memfasilitasi perubahan dan mempromosikan efisiensi dari instalasi yang ada. Ruang pameran pada museum/galeri seni dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall.

Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya seni, benda pendukung karya seni dan aksesories ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi. Ruang pameran memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.

Berikut adalah prinsip-prinsip perancangan pada ruang display:

a. Desain ruang lantai dan sirkulasi pengunjung

Ruang menurut konsep teknis dibagi menjadi dua, yakni ruang luar dan ruang dalam, masing-masing ruang memiliki penanganan yang khusus, terutama ruang dalam. Ruang pameran pada museum/galeri seni harus memiliki kondisi visual sekitar yang bersih dan tertata. Hal yang harus diperhatikan dalam penanganan ruang dalam adalah luas ruangan, dinding, plafon, lantai, kusen, langit-langit, pintu, dan jendela. Pada umumnya, tinggi minimum dinding display pada museum/galeri seni adalah 3,7 meter, untuk kefleksibelan bagi pameran seni, tinggi yang dibutuhkan hingga plafon adalah mencapai 6 meter. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pameran karya yang terkait dengan display, antara lain:

- Estetika peletakan
- Hubungan antar karya, menjaga jarak, mencari hubungan yang khas, seperti aliran, gaya, komposisi warna, dan konsep lainnya
- Penulisan teks dan peletakan label (labelisasi) keterangan karya, seperti ukuran, judul, perupa dan lain-lain

- Intensitas kesadaran tentang bahan yang dipakai dalam karya seni.
- Selain hal-hal tersebut, masih terdapat metode yang dapat digunakan dalam penataan ruang yang berukuran besar, yaitu mapping atau pemetaan. Metode pemetaan bergantung pada fungsi untuk mengolah sirkulasi dan perjalanan penonton. Dalam ruang juga diperlukan
- fasilitas lain seperti panel (skesel) atau dinding pembatas bongkar pasang (dinding temporary), agar tidak memunculkan ruang-ruang sisa. Luas minimal dari pembagian dinding temporary adalah sekitar 12-15 meter. Dalam pertimbangan dan penekanan desain pola sirkulasi, dibutuhkan dua pintu keluar untuk semua ruang pameran.

b . Materi karya

Materi karya yang dimaksud adalah sejumlah benda (karya seni) yang dipamerkan. Pemahaman akan materi karya menjadi sangat penting terkait pengetahuan penata ruang, terutama pengetahuan mengenai karya seni yang dipamerkan, pasalnya karya seni dapat berupa pemikiran ilmu, dokumentasi dan konsep warna, kemudian ruangan seperti apa yang akan digunakan atau ditata, maka dari itu penata ruang harus memperhatikan prinsip karya seni, seperti:

- Bentuk (dimensi)
- Jasa (seni murni atau seni terapan)
- Fungsi (personal, sosial, fisik)
- Medium (alat, bahan, teknik)
- Desain (komposisi)
- Tema (pokok, isi)
- Style (gaya)
- Aliran
- Ukuran karya

Peran kurator menjadi sangat penting dalam menyeleksi dan menerapkan konsep teknis. Dalam penataan materi karya, jarak antar karya dan jarak dengan penikmat merupakan tugas yang berat, perlu diperhatikan terlebih dahulu jumlah materi karya yang dipamerkan mencukupi, dalam arti tidak terlalu banyak atau tidak terlalu sedikit. Penataan materi karya tak lepas pula pada pengelompokan karya yang disajikan, yang dapat digolongkan berdasarkan gaya, aliran, tema, objek, warna atau apapun yang dapat memberi nuansa yang berbeda.

4. Labelisasi

Pembuatan atau pemberian label dalam pameran karya seni dalam galeri seni atau museum adalah sebagai berikut:

- Penyeragaman label
- Penulisan harga pada karya seni diletakkan di label yang terdapat dalam karya seni tersebut, namun tidak semua harga dicantumkan dalam label, hal ini disebabkan karena harga karya seni tersebut sudah tertera dalam daftar harga (price list) yang dibuat oleh panitia penyelenggara pameran seni tersebut.

5. Pencahayaan

Cahaya memegang peranan yang penting dalam suatu museum/galeri seni. Pencahayaan yang menarik terhadap karya seni yang dipamerkan menjadi point plus tersendiri sehingga dapat memberikan daya tarik yang lebih. Cahaya merupakan sebuah bentuk radiasi elektromagnetik yang disebut radiasi. Cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia adalah cahaya yang berada pada panjang gelombang antara 400-700 nanometer (nm), cahaya ini biasa disebut visible light, cahaya tampak, sedangkan cahaya yang berada pada panjang gelombang dibawah 400 nm disebut cahaya ultraviolet dan yang berada diatas 700 nm adalah cahaya infra merah. Kerusakan pada hasil karya seni berasal dari ketiga jenis cahaya, sinar ultraviolet serta cahaya tampak dapat menyebabkan perubahan stuktur kimia materi, sedangkan sinar infra merah dapat menaikkan suhu sehingga memiliki efek membakar.

Jenis cahaya yang umum ditemukan di museum adalah sinar ultraviolet dan cahaya tampak yang berasal dari cahaya matahari (sunlight), cahaya siang (daylight) atau pun cahaya buatan (*artificial light*) seperti lampu tabung (fluoresens), lampu pijar atau lampu halogen. Cahaya buatan digunakan untuk menerangi pameran, sedangkan sinar matahari langsung tidak akan jatuh pada hasil karya seni yang dipamerkan setiap saat.

6. Temperatur

Temperatur rendah lebih baik untuk hasil karya seni yang dipamerkan, yaitu sekitar 20°C-21°C. Beberapa museum/ galeri seni memperbolehkan transisi yang lambat untuk temperatur dan pengaturan titik kelembaban, dengan lebih mentolerir variasi temperatur daripada variasi kelembaban udara (RH), sehingga temperatur harus diseting lebih daripada RH.

7. Standar Ukuran Kelembaban

Material dan koleksi karya seni dibuat secara khas dan sangat sensitif terhadap perubahan sekecil apapun pada RH, maka dari itu kelembaban udara yang konstan diperlukan dalam suatu ruang pamer. Kelembaban udara yang direkomendasikan secara konstan, yaitu 50 % RH level per tahun. 50 % merupakan standar yang tinggi, dalam perancangannya desain harus menggunakan ruang lainnya, seperti sirkulasi utama publik dan ruang pada lobi, disamping itu membutuhkan perawatan untuk mengurangi atau menghindari tingkat kebocoran volume udara single.

8. Tatanan Sistem HVAC

Fleksibilitas sangat dianjurkan dalam mendesain museum/galeri seni, pertimbangan terhadap kemungkinan pengembangan pada masa yang akan datang dan penambahan peralatan harus diperhatikan. Ruang dan lokasi yang membutuhkan sistem HVAC harus dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum proses mendesain. Lokasi penempatan unit pengatur udara akan berpengaruh pula pada desain. Lokasi pemasok udara harus jauh dari tempat bongkar-muat barang, jalanan, exhaust restoran, exhaust bangunan, exhaust peralatan dan kimiawi, serta lubang angin dari sistem plumbing bangunan. Sistem HVAC harus mempunyai tenaga listrik darurat untuk mengoperasikan pada saat tidak mendapatkan pasokan tenaga.

9. Pelapis Eksterior

Konstruksi dan material dinding dan atap harus mampu menghindari dari panas termal. Dinding eksterior, atap dan lantai harus memberikan perlindungan berkelanjutan dari uap air. Jendela dan skylight harus dapat mengurangi sinar ultraviolet dan sinar infrared dari cahaya matahari, serta terdapat penghalang cahaya yang kurang baik, sehingga sinar matahari yang masuk ke setiap ruangan pada museum/galeri seni adalah pencahayaan alami yang baik. Jendela yang digunakan adalah jendela yang dapat dikendalikan, selain itu area yang tidak menampilkan hasil karya seni harus memiliki pencahayaan alami dalam jumlah banyak.

2. Jenis Pameran, Sifat Materi, dan Waktu Pameran

A. Jenis Pameran, dapat dibedakan:

- a. Pameran Tunggal, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang sama atau sejenis, baik dalam segi teknik maupun aliran seniman tersebut yang dihasilkan oleh satu seniman.
- b. Pameran bersama, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang berbeda antara seniman yang satu dengan lainnya, dihasilkan lebih dari satu seniman yang terdiri dari berbagai cabang seni rupa (dapat berbeda jenis materi, bentuk, teknis, serta jenis aliran).

B. Sifat materi, dapat dibedakan:

- a. Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni (dapat berupa patung, kerajinan, lukisan, dll) yang hanya diproduksi satu, tidak digandakan.
- b. Hasil karya reproduksi, merupakan hasil karya reproduksi atau penggandaan dari karya-karya asli seniman tersebut, terutama seni lukis dan seni grafis.

C. Waktu pameran, dapat dibedakan:

- a. Pameran jangka pendek, pameran yang waktu pelaksanaannya kurang dari satu minggu atau temporal.
- b. Pameran jangka panjang, disebut juga pameran tetap karena waktu pelaksanaannya lebih dari satu minggu, dapat berlangsung berbulan-bulan.

3. Persyaratan Ruang pada Galeri

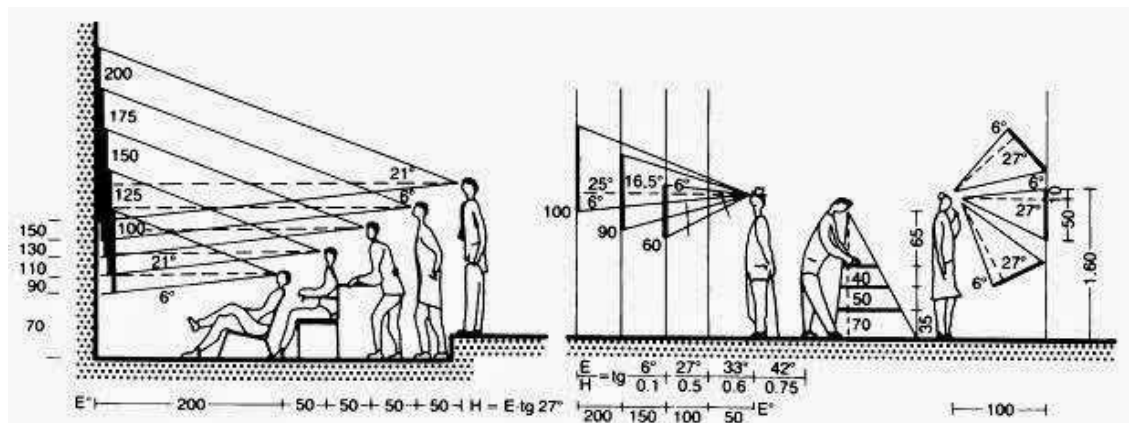
Pada fasilitas galeri biasanya terdapat ruang pameran yang mengkomunikasikan karya-karya visual arts dan kerajinan lainnya. Permasalahan perancangan pada galeri biasanya adalah bagaimana menentukan aktivitas dan alur kegiatan, bagaimana merencanakan kebutuhan ruang yang mewadahi aktivitas tersebut serta menyusun hubungan fungsional antar aktivitas, bagaimana menetapkan standar dan syarat-syarat pokok perancangan ruang interior galeri seni agar memenuhi kriteria standar ruang pameran galeri seni dan bagaimana merancang interior galeri seni lukis dengan menerapkan konsep kolaborasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada fasilitas galeri :

- Tinggi rata-rata manusia (Indonesia) dan jarak pandang

Tabel.1 Kenyamanan Jarak Pandang

Jenis Kelamin	Tinggi Rata-rata	Pandangan Mata
Pria	165cm	160
Wanita	155cm	150
Anak-anak	115cm	100

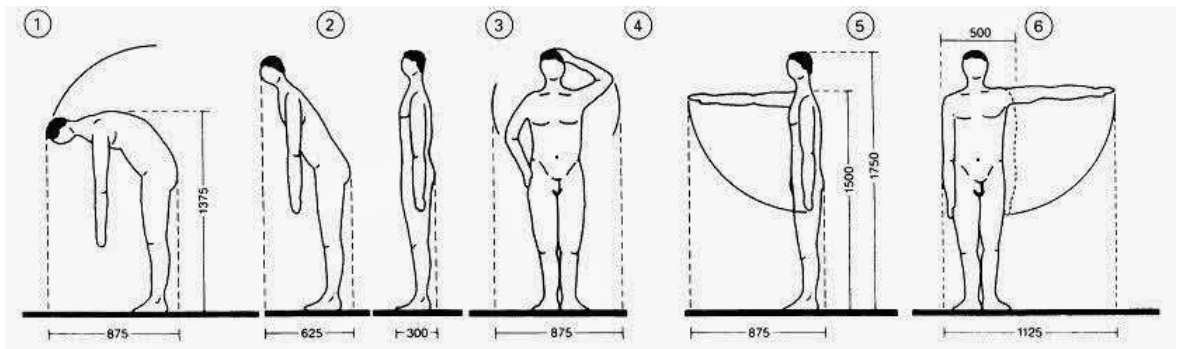
Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architects Data, Third Edition



Gambar Error! No text of specified style in document..1 Jarak Pandang Manusia

Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architects Data, Third Edition

- Gerak Anatomi

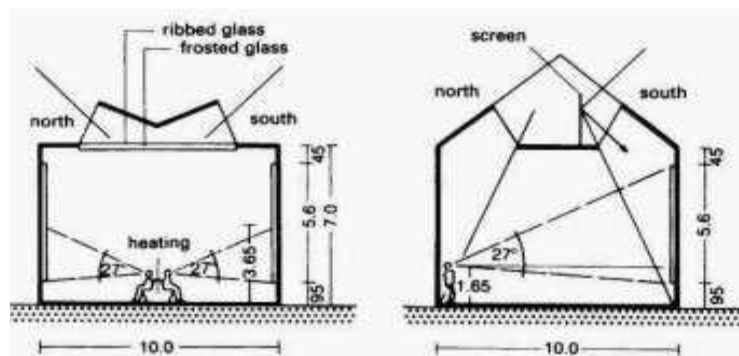


Gambar Error! No text of specified style in document..2 Gerak Anatomi

Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects Data, Third Edition

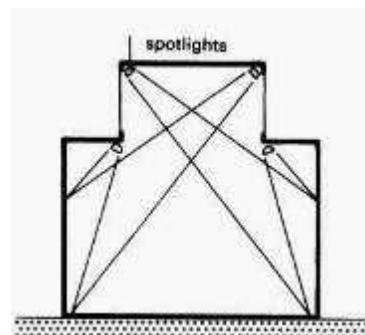
Gerak anatomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.

- Pencahayaan



Gambar Error! No text of specified style in document..3 Pencahayaan Alami

Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects Data, Third Edition



Gambar Error! No text of specified

Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects Data, Third Edition

4. Lokasi Proyek

1. Letak Geografis

Secara geografis daerah Kabupaten Karo terletak antara 02°50' s/d 03°19' LU dan 97°55' s/d 98°38' BT. Daerah Kabupaten Karo terletak di daerah dataran tinggi bukit barisan dengan total luas 212.725 ha. Batas-batas wilayah Kabupaten Karo adalah:

- Kabupaten Langkat dan Deli Serdang bagian utara
- Kabupaten Simalungun bagian timur
- Kabupaten Dairi bagian selatan
- Propinsi Nangro Aceh Darusalam bagian barat
- Ibukota Kabupaten Karo adalah Kabanjahe yang terletak sekitar 76 km sebelah selatan Kota Medan.

5. Kondisi Topografi

Kabupaten Karo terletak pada ketinggian 120-1600 meter di atas permukaan laut dengan perbandingan luas sebagai berikut:

- Daerah ketinggian 120-200 meter dari permukaan laut seluas 28.606 Ha (13,45%)
- Daerah ketinggian 200-500 meter dari permukaan laut seluas 17.856 Ha (8,39%)
- Daerah ketinggian 500-1.000 meter dari permukaan laut seluas 84.892 Ha (39,91%)
- Daerah ketinggian 1.000-1.400 meter dari permukaan laut seluas 70.774 Ha (33,27%)
- Daerah ketinggian > 1.400 meter di atas permukaan laut seluas 10.597 Ha (4,98%)

Bila dilihat dari sudut kemiringan/ lereng tanahnya dapat dibedakan sebagai berikut:

- Datar 2% = 23.900 Ha = 11,24%
- Landai 2-15% = 74.919 Ha = 35,22%
- Miring 15-40% = 41.169 Ha = 19,35%
- Curam 40% = 72.737 Ha = 34,19%

6. Iklim

Tipe iklim di daerah Kabupaten Karo adalah:

- Suhu udara rata-rata di Kabupaten Karo berkisar antara 18,4°C-19,3°C, dengan kelembaban udara pada tahun 2006 rata-rata setinggi 88,39%, tersebar antara 86,3%-90,3%.
- Terdapat dua musim, yaitu musim kemarau dan musim penghujan.
- Arah angin terbagi dua, yaitu angin yang berhembus:
 - Dari arah Barat kira-kira pada bulan Oktober-Maret.
 - Dari arah Timur dan Tenggara antara bulan April-September.

7. Kependudukan

Ditinjau dari pertumbuhan penduduk Kabupaten Karo, dapat terlihat kondisi yang sangat dinamis. Selama 10 tahun terakhir (1998-2008) rata-rata pertumbuhan penduduk Kabupaten Karo adalah 0,95%. Dari tahun 1998 perkembangan jumlah penduduk sampai tahun 2008 sebanyak 80.394 jiwa. Maka kepadatan penduduk Kabupaten Karo pada akhir tahun 2008 adalah 360.880 jiwa.

7. Pemerintahan

Pusat pemerintahan Kabupaten Karo berada di Kabanjahe. Secara administrasi Kabupaten Karo terdiri dari 17 Kecamatan dan 262 Desa/ Kelurahan (252 Desa dan 10 Kelurahan). Dari 262 desa/ kelurahan di Kabupaten Karo, 10 desa diklasifikasikan Swadaya, 113 desa diklasifikasikan Swakarya, dan 139 desa tergolong Swasembada.

9. Kepariwisata

Di Kabupaten Karo terdapat daya tarik wisata, seperti:

- a. Panorama/ keindahan alam (Panorama Doulu, Sipiso-piso, Gundaling)
- b. Danau (Danau Toba dan Lau Kawar)
- c. Gunung Berapi (Sibayak dan Sinabung)
- d. Air Panas Alam (Semangat Gunung, Debuk-debuk)
- e. Atraksi Budaya (Desa Budaya Lingga, Dokan, Peceren)
- f. Peninggalan Sejarah (Puntungan Meriam Putri Hijau-Sukanalu, Museum)
- g. Agro Wisata (Kebun Jeruk, Kol Bunga, dll)
- h. Minat Khusus (Lintas Alam, Mountering, Gantole, dll)

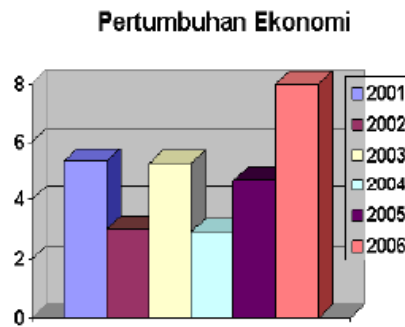
Untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata maka di Kabupaten Karo telah tersedia sarana dan fasilitas penunjang kepariwisataan, yaitu:

- Hotel Berbintang 10 buah
- Hotel Melati 56 buah
- Telekomunikasi (Wartel) 10 buah
- Tempat penukaran mata uang asing 5 buah
- Bank 6 buah
- Kantor Pos 2 buah
- Biro Perjalanan Wisata 5 budaya
- Rumah Sakit Umum 6 buah

Aksesibilitas suatu objek wisata merupakan faktor dominan dan dapat mempengaruhi mutu dari objek wisata tersebut. Pada umumnya aksesibilitas menuju objek wisata Kabupaten Karo sudah baik dan telah dapat dilalui oleh kendaraan roda empat dan bus besar. Khusus untuk Objek Wisata Gunung Sibayak telah tersedia jalan aspal yang dapat dilalui kendaraan roda empat sampai ke Batu Kapur dan dari tempat ini hanya dibutuhkan waktu sekitar 20 menit berjalan kaki menuju puncak gunung.

- Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Karo Tahun 2001-2006

Apabila dilihat dari segi kontribusi terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) maka sektor pertanian menduduki urutan tertinggi yaitu sebesar 59,58% terhadap PDRB pada tahun 2006, kemudian di ikuti dengan sektor jasa sebesar 12,24% dan Perdagangan, Hotel & Restoran sebesar 12,11%. Adapun besarnya kontribusi masing-masing sektor terhadap PDRB di Kabupaten Karo tahun 2000 - 2006 seperti yang di tunjukkan pada tabe



Gambar Error! No text of specified style in document..5 Grafik Pertumbuhan Ekonomi

Sumber: Website pemkab.Karo

Tabel.2 Kontribusi per sektor

NO.	LAPANGAN USAHA	ATAS DASAR HARGA BERLAKU						
		2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
1	Pertanian	66,2	65,1	63,6	60	61,2	60,6	59,6
	Penggalian Dan Pertambangan	0,25	0,27	0,28	0,29	0,28	0,29	0,29
3	Industri	0,81	0,85	0,81	0,87	0,88	0,8	0,85
4	Listrik, Gas Dan Air Bersih	0,3	0,32	0,38	0,42	0,44	0,42	0,4
5	Bangunan	3,11	3,05	3,27	3,46	3,68	3,66	3,72
6	Perdagangan, Hotel Dan Restoran	11,5	11,8	11,5	11,8	11,8	12,1	12,1
7	Pengangkutan Dan Komunikasi	7,34	8,1	9,49	10,1	9,61	9,18	9,15
8	Bank Dan Lembaga Keuanga	1,66	1,64	1,89	1,8	1,88	1,66	1,66
9	Jasa-Jasa	8,88	8,86	8,78	9,26	10,3	11,4	12,2
Total PDRB Kab. Karo		100	100	100	100	100	100	100

Penggunaan lahan di Kabupaten Karo di dominasi oleh penggunaan lahan kering berupa perladangan dan perkebunan seluas 96.045 Ha atau 41% dari luas wilayah, selanjutnya diikuti oleh kawasan hutan seluas 77.142 Ha. seperti yang ditunjukkan pada table jumlah tamu hotel dan akomodasi lainnya menurut asal negara tahun 2005 – 2006.

Tabel.3 Statistik Kunjungan Wisatawan di Indonesia 2000 - 2007

Tahun	Jumlah Tamu/ <i>Guest</i>					
	Domestik/	Asing/	Jumlah/	Domestik/	Asing/	Jumlah/
2006	105.351	10.482	115.833	106.516	9.847	116.363
2005	110.638	13.671	124.309	105.351	10.482	115.833
2004	103.074	9.436	112.510	110.638	13.671	124.309

Tabel.4 Jumlah kunjungan wisatawan ke kab.Karo berdasarkan pengeluaran

Tahun	Jumlah Wisatawan Mancanegara	Rata-rata Pengeluaran Per Orang (USD)		Rata-rata Lama Tinggal (Hari)	Penerimaan Devisa (Juta USD)
		Per Kunjungan	Per Hari		
2000	5.064.217	1.135,18	92,59	12,26	5.748,80
2001	5.153.620	1.053,36	100,42	10,49	5.396,26
2002	5.033.400	893,26	91,29	9,79	4.305,56
2003	4.467.021	903,74	93,27	9,69	4.037,02
2004	5.321.165	901,66	95,17	9,47	4.797,88
2005	5.002.101	904,00	99,86	9,05	4.521,89
2006	4.871.351	913,09	100,48	9,09	4.447,98
2007	5.505.759	970,98	107,70	9,02	5.345,98

Sumber: Statistical Report on Visitor Arrivals to Indonesia

Tabel.5 Data Kunjungan Wisatawan Ke Kabupaten Karo

TAHUN	DOMESTIK	WISMAN	JUMLAH	TOTAL KUNJUNGAN WISATAWAN (*)
2005	218,963	8,365	227,328	295,526
2006	374,233	4,665	378,898	492,567
2007	395,923	6,242	402,165	522,815
2008	405,875	6,483	412,358	536,065
2009	434,641	6,491	441,132	573,472
2010	402,102	5,796	407,898	530,267

*Catatan: Total kunjungan wisatawan ke Kabupaten Karo dihitung dari jumlah kunjungan wisatawan yang memasuki objek wisata ditambah dengan jumlah wisatawan yang tidak memasuki objek wisata (diperkirakan 30% dari jumlah kunjungan wisatawan).

PEMBAHASAN

Untuk mewujudkan tujuan pembangunan tersebut, maka melalui Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karo Tahun 2010-2030 ini, ditetapkan Tujuan Penataan Ruang, yaitu: **“Terwujudnya Kabupaten Karo sebagai kawasan pertanian dan pariwisata berbais agribisnis yang aman, nyaman, produktif, berdaya saing, dan berkelanjutan”**.

- **Visi Organisasi**

Mewujudkan Kepariwisata Karo yang maju, modern, berwawasan lingkungan, dan berdaya saing tinggi dengan mempertahankan nilai-nilai budaya karo melalui peran serta masyarakat dan dunia usaha yang seluas-luasnya untuk meningkatkan Pendapatan Asli Daerah dan kesejahteraan masyarakat.

- **Misi Organisasi**

1. Memanfaatkan potensi pariwisata minat khusus secara optimal.
2. Memberdayakan secara maksimal obyek dan daya tarik wisata operasional dan potensial serta agrowisata.
3. Keberpihakan kepada pengusaha menengah kebawah serta masyarakat, khususnya pengusaha dan masyarakat lokal.
4. Peningkatan kemitraan antara berbagai instansi teknis pemerintah untuk mencapai tujuan pembangunan yang saling terkait.
5. Peningkatan kualitas Aparatur Pemerintah, Pelaku Pariwisata dan masyarakat terkait.
6. Membina budaya sebagai aset pariwisata.
7. Mendorong pembangunan prasarana, sarana dan fasilitas wisata.
8. Peningkatan pendapatan yang diperoleh dari pengeluaran wisatawan.

9. Menumbuh kembangkan sadar wisata di tengah-tengah masyarakat.
10. Membina usaha pariwisata baik yang telah ada maupun yang akan dibangun.

- **Strategi Pencapaian Misi :**

1. Pembinaan aspek fundamental Pariwisata yaitu Keamanan, Kebersihan, Ketertiban Umum, Keindahan dan Sosial Budaya. Aspek Keamanan, Kebersihan, Ketertiban Umum, Keindahan dan sosial budaya merupakan cerminan socio culture masyarakat.
2. Memanfaatkan teknologi komunikasi (internet) sebagai sumber informasi dan sarana promosi.
3. Meningkatkan aksesibilitas ke dan antar obyek-obyek wisata. Semakin banyak jumlah dan variasi Obyek dan Daya Tarik Wisata yang dapat dinikmati, maka semakin kuat pengaruhnya terhadap keinginan wisatawan mengunjungi daerah tersebut.
4. Mempersiapkan perangkat peraturan kepariwisataan yang lebih baik. Merupakan alat yang dimiliki pemerintah selaku regulator untuk menjamin bentuk dan arah pengembangan kepariwisataan yang tepat guna dan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat dan daerah tersebut.
5. Meningkatkan SDM baik aparatur pariwisata maupun Stake Holder.

- **Program Pengembangan Kepariwisata Kabupaten Karo**

Untuk menjabarkan Rencana Strategis diatas, Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Karo menyusun Program Kegiatan sebagai berikut:

1. Program Pengembangan Pemasaran Pariwisata meliputi:

- Membuat Studi Analisa Pasar
- Merumuskan Strategi Pemasaran Industri Pariwisata dengan penekanan pada keterpaduan antara produk dan pemasaran pariwisata, termasuk pengembangan
- sistem informasi jaringan pariwisata antar daerah dalam rangka mendukung penguatan dan pengembangan promosi pariwisata terpadu ke pasar global.
- Pelaksanaan Event-event dan hiburan wisata potensial.
- Pelaksanaan Event-event dan hiburan wisata yang tertuang dalam Calendar Of Event dengan kualitas semakin meningkat.
- Pengembangan dan pemasaran Paket Wisata melalui BPW
- Pembinaan jurnalistik untuk penulisan laporan dan artikel pariwisata
- Meningkatkan distribusi informasi melalui penyebaran leaflet dan brosur pariwisata serta memanfaatkan fasilitas internet yang ada.
- Pembuatan outdoor lokasi kawasan wisata

- Mengembangkan kerjasama luar negeri dengan mengundang Tour Operator luar negeri berkunjung ke Kabupaten Karo.
 - Penyelenggaraan Event-Event Hiburan / Wisata Potensial Sebagai Kalender Wisata
 - Peningkatan Kerjasama Dengan Pelaku Bisnis Pariwisata Dan Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata
 - Peningkatan Profesionalisme Dan Daya Saing SDM Pariwisata
 -
2. Program Peningkatan Mutu Dan Pelayanan Obyek Wisata meliputi:
- Rehabilitasi fasilitas wisata dan fasilitas umum di obyek wisata
 - Penataan lingkungan, taman dan fasilitas obyek wisata
 - Meningkatkan kemampuan lembaga pelayanan publik lokal melalui peningkatan SDM kepariwisataan dan penyediaan perangkat peraturan yang kondusif untuk mendukung pengembangan kepariwisataan.
3. Program Pengembangan dan Pelestarian Seni Budaya meliputi:
- Inventarisasi peninggalan sejarah dan budaya
 - Pengadaan / penyusunan buku literatur budaya Karo
 - Pengadaan / penyusunan buku kumpulan legenda budaya Karo
 - Pelatihan seni budaya karo kepada generasi muda.
 - Pementasan seni budaya karo secara berkala di Berastagi
 - Seminar Budaya Karo
 - Pementasan Seni Budaya di luar Daerah

A. Pembinaan

Pembinaan merupakan fungsi untuk pengkajian, penelitian, pendokumentasian, kepastakaan, pendidikan/pelatihan, dan pengembangan potensi budaya. Bentuk-bentuk aktivitasnya meliputi:

- Mengadakan kegiatan-kegiatan pelatihan berupa pelatihan seni dan pertunjukan
- Mencari, mengumpulkan, dan menginventarisasi informasi dan data potensi budaya.
- Mempelajari dan mengkaji (meneliti) informasi dan data yang telah diperoleh.
- Mengadakan kegiatan-kegiatan diskusi tentang budaya dan pariwisata
- dalam rangka pengembangan potensi budaya dan pariwisata.

Aktivitas diatas membutuhkan ruang seperti :

a. Ruang serbaguna

Kriteria ruang dapat dilihat seperti pada gambar 2.9 Ruang yang dapat digunakan secara fleksibel untuk bermacam-macam kegiatan, sepertiseminar, workshop, diskusi, dan sebagainya. Secara umum kriteria ruang yang harus diperhatikan untuk ruang ini adalah daya tampung, pencahayaan, dan pengkondisian udara. Dan kegiatan dilakukan dengan cara berdiri, duduk, berdiskusi dan sebagainya.



Gambar Error! No text of specified style in document..6

Sumber: e-architect.co.uk

2. Ruang Pelatihan

Wadah untuk aktivitas pembinaan, pengolahan dan eksperimentasi seni. Ada bermacam-macam aktivitas seni yang dapat diwadahi dalam studio, diantaranya adalah :

- Menari



Gambar Error! No text of specified style in document..7 Menari

Sumber: indonesiakaya.com

- Music



Gambar Error! No text of specified style in document..8

Sumber: <https://www.indonesiakaya.com/>

- Menenun



Gambar Error! No text of specified style in document..9 Menenun

Sumber: <https://karosiadi.blogspot.co.id/>

- (mbayu) meganyam



Gambar Error! No text of specified style in document..10 Mbayu

Sumber: <http://karosocietykembaren.blogspot.co.id/>

3. Kriteria Ruang

Kriteria pada ruang pelatihan ini ialah, ruang yang bagaimana pengunjung dapat merasakan hal yang sama dirasakan orang-orang Karo pada saat melakukan aktivitasnya seperti *mbayu*, menenun, menari dan bermain musik.

B. Informasi dan hiburan/rekreasi

Informasi dan hiburan/rekreasi merupakan fungsi untuk penyajian dan pengembangan potensi budaya, dan mengandung unsur promosi di dalamnya, hal ini dilakukan dengan:

- Membuat bentuk-bentuk media yang berisi informasi potensi budaya untuk kemudian disajikan/disebarluaskan kepada masyarakat luas
- Melayani kebutuhan informasi potensi budaya dan pameran tetap
- Mengadakan acara-acara semacam festival budaya yang meliputi kegiatan-kegiatan pameran, pertunjukan seni, seminar, dan lomba-lomba.

Aktivitas diatas membutuhkan ruang seperti :

a. Ruang Pertunjukan (Ampiteater)

Amphiteater adalah sebuah gelanggang terbuka seperti pada gambar 2.14 yang digunakan untuk pertunjukan hiburan dan pertunjukan seni. amphi teater nanti akan digunakan untuk kegiatan seperti pertunjukan tari Karo, musik Karo, drama dan sebagainya. Amphi teater nanti akan digunakan untuk kegiatan seper pertunjukan tari Karo, musik Karo, drama dan sebagainya.



Gambar *Error! No text of specified style in document.*11 Amphiteater

Sumber:<https://www.manadobaswara.com>

b. Ruang Pameran (Galeri)

Merupakan ruang untuk memperagakan hasil karya seni terlihat seperti pada gambar 2.15 Benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan. Ruang tersebut harus memenuhi syarat terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.



Gambar Error! No text of specified style in document..12 Galeri

Sumber: <https://pinasthikaartista.wordpress.com>

Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik, dengan membagi-bagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada, yaitu benda koleksi untuk studi (misalnya: mengukir, menggambar) dan benda koleksi untuk pajangan (misalnya: lukisan, patung, keramik, atau *furniture*).

c. Perpustakaan

Perpustakaan telah berkembang tidak hanya untuk koleksi dalam bentuk buku, akan tetapi dalam bentuk-bentuk lain yang juga dapat berfungsi sebagai sarana belajar/sumber literatur. Secara umum perpustakaan terdiri atas area rak buku, area kerja dan kantor, ruang baca, ruangan buku tipis, dan ruang belajar kecil. Terlihat seperti pada gambar 2.16



Gambar Error! No text of specified style in document..13 Perpustakaan

Sumber: <http://www.isigood.com>

4. Pengelolaan

Pengelola adalah pihak yang bertanggung jawab terhadap bagian administrasi, meliputi kurator, direktur, tenaga ahli dan staf pengelola.



Gambar Error! No text of specified style in document..14 Pengelola

Sumber: <http://www.isigood.com>

Ruang Tata Usaha dan Administrasi merupakan tempat mewadahi kegiatan-kegiatan formal yang berhubungan dengan kelembagaan pusat pengembangan kebudayaan. Ruang ini juga berbentuk ruang kantor, sehingga perhatiannya juga sama, yaitu aspek efisiensi ruang, sirkulasi, pencahayaan, dan pengkondisian udara.

C.Deskripsi Kebutuhan Pengguna Utama

Kebutuhan ruang utama untuk kasus Pusat Kebudayaan ialah ruang ruang yang memberikan edukasi atau pelatihan untuk pengunjung seperti galeri, perpustakaan dan lain-lain. Serta ruang pendukung seperti restaurant, tolo sovenir dan sebagainya. Berikut pada tabel 2.1 untuk deskripsi kebutuhan ruang.

Tabel .6 Kebutuhan Ruang

No	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan ruang	Ruang /area
1	Wisatawan / pelaku budaya	- melihat, mengamati - berkeliling	- R. Pengelola - R. Karyawan - R. Exhibition - Resepsionis - R. Penyimpanan - Toilet	Galeri
2	Wisatawan/ Pelaku budaya	- Membaca - Browsing internet	- Lobby - R. Penitipan - R.karyawan - R.katalog - R. Baca - Rak baca - Gudang	Perpustakaan

			- Toilet	
3	Wisatawan/ Pelaku budaya	- menyaksikan hiburan -menikmati keindahan alam dan iklim yang sejuk	Outdoor seating	Amphi theater
4	Wisatawan/pelaku budaya	- Belajar kebudayaan karo - diskusi	- workshop tari - whorkshop menenun -workshop mbayu - workshop musik	R.workshop
5	Wisatawan	- Membeli cinderamata khas karo	- Retail - Kasir - Toilet	Souvenir shop
6	Wisatawan/pelaku budaya	- Seminar - Pertemuan	- R. Serbaguna	Auditorium
7	Wisatawan/ Pengelola/ Pelaku budaya	- Makan - Minum - Berbincang	- R. Makan - Dapur - Gudang - Loading dock	Restaurant
8	Pengelola	Mengatur manejemen	- R. Direktur - R. Manager - R. Staff - R. Arsip - R.tamu	Kantor pengelola
9	Karyawan	Bekerja di bagian masing- masing	- R. Rapat - R.adm - R.operator	R. Karyawan

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pusat kebudayaan merupakan tempat untuk mempelajari dan melestarikan kebudayaan setempat agar tidak hilang , di dalamnya terdapat benda-benda sejarah yang memiliki nilai kebudayaan yang tinggi. Selain itu, juga berfungsi sebagai sebagai pusat pendidikan, sarana pengenalan budaya setempat , sebagai pusat pelatihan dan pegenalan budaya setempat ke pada masyarakat serta sebagai pusat rekreasi dan pariwisata.

Perancangan pusat Kebudayaan karo yang berlokasi di Jl. Perwira,Gundaling II,Berastagi,Kabupaten Karo. Bangunan ini merupakan sebuah wadah bagi masyarajat suku karo pada khususnya dan masyarakat pada umumnya sebagai tempat wisata yang beredukasi ,memberikan manfaat bagi pengiat budaya dan masyarakat sekitar,dan menjaga nilai nilai budaya agar tidak hilang serta menunjukan dan menjual hasil kriya kas karo . Pusat Kebudayaan Karo ini menampilkan berbagai hal tentang Karo,Kebudayaan karo Dari masa lalu hingga masa sekarang serta Kurangnya apresiasi masyarakat karo terhadap budaya karo saat ini maka dengan terancangnya Pusat Kebudayaan Karo ini diharapkan dapat memberikan wadah ataupun tempat berkumpul yang beredukasi dan bermanfaat bagi pengunjung dan juga sebagai identitas Budaya

Karo. Perancangan Pusat Kebudayaan Karo ini ini menggunakan tema metafora dimana bentuk atau massa bangunan berasal dari transformasi siluet tudung karo yang kemudian disederhanakan menjadi bentuk-bentuk yang dapat memiliki arti baru seperti gulungan kain dll

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan yaitu terkait pusat kebudayaan karo dengan pendekatan selain metafora untuk memperluas khazanah keilmuan mengenai arsitektur kebudayaan di Karo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Orangtua Penulis, Pembimbing, Penguji dan Pihak Program Studi yang telah mendukung agar terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis, D.K.,(1985), *Architecture : Form, Space and Order*, Jakarta, Erlangga.

<https://dailyvoyagers.com/blog/2018/01/03/siwaluh-jabu-rumah-adat-orang-karo/>

<http://eprints.uny.ac.id/17575/1/Siti%20Mardiyah%2008207241011.pdf>

https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Karo

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbaceh/arsitektur-tradisional-batak-karo-rumah-adat-karo-kabupaten-karoprovinci-sumatera-utara/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/rumah-adat-karo/>

<https://tantabangun.wordpress.com/2010/05/23/menilik-nilai-nilai-dalam-rumah-adat-karo-%E2%80%9Csiwaluh-jabu%E2%80%9D/>

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/39212/Chapter%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Kabupaten Karo dalam Angka (2010), BPS Kabupaten Karo.

-Kecamatan Berastagi dalam Angka (2010), BPS Kabupaten Karo.

Loebis, Nawawi, Ir., M.Phil, Ph.D, (2004), *Raibnya Para Dewa-Kajian Arsitektur Karo*, Medan, Bina Teknik Press.

Neufert, Ernst, (1993), *Data Arsitek (Terjemahan)*, Jakarta, Erlangg