

BAB II Tinjauan Pustaka Dan Studi Banding Penelitian Sejenis Sebelumnya

II.1 Fasilitas Edukasi Wisata

Wisata dapat berarti bepergian bersama, bertamasya, atau piknik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Tujuan wisata adalah untuk belajar lebih banyak, bersenang-senang, menghibur, dan menghibur. Wisata memiliki banyak jenis, mulai dari alam, bahari, budaya, buru, domestik, pekerjaan, kesehatan, Nusantara, puri atau istana, remaja, penelitian, hingga tirta atau wisata air. Wisata edukasi, juga dikenal sebagai wisata pendidikan, adalah suatu rencana di mana pengunjung berkunjung ke suatu tempat dengan tujuan utama untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran secara langsung di tempat tersebut (Rodger, 1998) dalam Sifa (2011). Namun, menurut Suwanto (1997), wisata edukasi adalah suatu perjalanan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, studi perbandingan, atau pengetahuan tentang bidang kerja yang dikunjungi. Perjalanan studi atau kunjungan pengetahuan juga merupakan jenis wisata. Pendidikan wisata adalah fasilitas publik yang pada dasarnya berfungsi untuk memberikan informasi.

II.2. Definisi Edukasi

Edukasi memiliki beragam definisi menurut para ahli, tetapi secara umum, merupakan upaya pengembangan diri melalui proses pendidikan dan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi didefinisikan sebagai usaha untuk mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui latihan dan pembelajaran. Fitriani (2011) menjelaskan bahwa edukasi merupakan proses pendidikan yang mengubah ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan solusi. World Health Organization (WHO) (2008) mendefinisikan edukasi sebagai proses peningkatan kontrol dan perbaikan kesehatan individu dan masyarakat dengan fokus pada perilaku dan pola hidup. Departemen Kesehatan Republik Indonesia (DEPKES RI) (2021) mengartikan edukasi dalam konteks keperawatan kesehatan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan kemauan individu atau kelompok dalam melindungi dan meningkatkan kesehatan mereka. Sementara itu, Notoatmodjo (2012) memandang edukasi sebagai usaha menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan tujuan memberikan informasi

yang lebih baik. Secara keseluruhan, edukasi dapat dipahami sebagai proses pengembangan diri yang melibatkan pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Edukasi mempunyai beberapa jenis yang dapat digolongkan menjadi tiga macam edukasi, diantaranya sebagai berikut

A. Edukasi Formal

Edukasi formal diperoleh melalui jalur pendidikan yang terstruktur, seperti dari PAUD, SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Berbeda dengan edukasi nonformal, fokus dari edukasi formal adalah pada pengembangan kognitif dan akademik.

B. Edukasi Nonformal

Edukasi nonformal adalah pendidikan yang dilakukan di luar sistem formal namun tetap memiliki struktur dan jenjang. Contohnya termasuk kegiatan ekstrakurikuler, organisasi, dan pelatihan. Edukasi ini bisa disetarakan dengan pendidikan formal jika telah distandarisasi oleh lembaga terkait.

C. Edukasi Informal

Edukasi informal meliputi pembelajaran yang terjadi di luar lingkup formal dan nonformal, biasanya melalui keluarga atau lingkungan tempat tinggal. Bentuk edukasi ini sering kali lebih fleksibel dan berfokus pada pembentukan karakter serta nilai-nilai kehidupan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perancangan interior eduwisata atraksi Kesenian Khas Garut di Kota Garut masuk ke dalam kategori edukasi non formal. Meskipun memiliki unsur pendidikan yang kuat, perancangan tersebut tidak terikat pada edukasi formal seperti lembaga pendidikan formal.

II.2.1 Metode edukasi

Metode edukasi adalah teknik atau pendekatan yang di gunakan untuk mengajar atau mendidik individu atau kelompok dalam memahami suatu materi atau keterampilan tertentu. Variasi dalam metode edukasi dapat bergantung pada tujuan pembelajaran, sifat peserta didik, dan situasi pembelajaran. Ada berbagai macam metode edukasi yang tersedia, yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan spesifik dalam proses pembelajaran.

1. Metode konvensional

Metode konvensional adalah cara pengajaran yang dilakukan secara lisan kepada peserta didik. Pendekatan ini dianggap sebagai salah satu metode yang paling praktis dan hemat, karena tidak memerlukan banyak peralatan tambahan.

2. Metode diskusi

Metode diskusi adalah pendekatan pembelajaran yang serupa dengan metode pemecahan masalah. Ini melibatkan pembentukan kelompok untuk memperoleh pemahaman dan menyelesaikan masalah bersama-sama oleh peserta didik. Pendekatan ini dianggap meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, berbagi pendapat, bekerja sama, dan menghargai keragaman

3. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah pendekatan dalam edukasi di mana objek atau bahan di gunakan sebagai alat pengajaran selama proses pembelajaran. Bahan atau objek tersebut di gunakan untuk memberikan nilai edukatif yang dapat dipelajari oleh peserta didik.

4. Metode interaktif

Metode interaktif adalah pendekatan dalam pendidikan di mana terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Dalam metode ini, pendidik atau pengajar berperan sebagai sumber informasi yang berinteraksi dengan peserta didik. Peserta didik menggunakan berbagai media atau alat yang disediakan untuk memahami materi pendidikan yang diajarkan

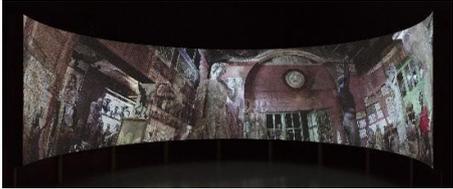
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan interior eduwisata atraksi Kesenian Khas Garut di Kota Garut menggunakan metode edukasi interaktif untuk memungkinkan pengunjung mempelajari kesenian Lais secara mendetail. Selain itu, metode edukasi demonstrasi juga diterapkan, di mana pengurus atau pengajar menjelaskan tentang kesenian Lais tersebut kepada para pengunjung.

II.2.2 Penerapan Teknologi sebagai Media Edukasi interaktif

Sebagaimana yang kita ketahui, teknologi adalah alat canggih yang memiliki banyak manfaat. Teknologi memiliki banyak manfaat untuk pendidikan, khususnya pendidikan, dan sangat penting untuk tetap waspada saat menggunakannya. Tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena kita menggunakannya setiap hari dan bahkan di tempat kerja. Menurut Arwanda dkk. (2020), kemajuan teknologi yang cepat membuat pendidik menghadapi tantangan sendiri. Ini karena mereka harus bersaing dengan hal baru yang terus berkembang dan membutuhkan upaya yang terorganisir. Untuk memenuhi pergeseran sistem pendidikan saat ini, guru harus dapat lebih berinovasi dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan teknologi saat ini sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang berisi informasi pendidikan yang kemudian disampaikan kepada penerima pendidikan, baik siswa sekolah maupun bukan siswa sekolah, untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Lestiyani (2021), masih sedikit orang yang memahami jenis media pembelajaran yang dapat membantu dalam pendidikan. Media interaktif adalah salah satu media yang dapat di gunakan dalam dunia pendidikan atau edukasi di era digital saat ini. Ini adalah gabungan dari media visual, audio, dan audiovisual untuk pembelajaran yang berinteraksi satu sama lain dengan siswa. Berikut merupakan beberapa jenis media interaktif yang akan diterapkan pada perancangan kali ini.

Table II.1 Media Interaktif

Jenis	Gambar	Penjelasan
Curved Display	 <p style="text-align: center;"><i>Curved Display</i></p> <p style="text-align: center;">(sumber : https://exhibits.si.edu/portfolio/dupl)</p>	Curved Display Merupakan jenis teknologi yang memiliki layar yang melengkung, bentuk layer dirancang untuk mengikuti bentuk alami mata manusia. Curved display akan memberikan

	<p><i>icate-me-portfolio-page-template-2/)</i></p>	<p>pengalaman visual yang lebih imersif membuat pengunjung merasa lebih terlibat dengan konten yang ditampilkan.</p>
<p>Wall interactive</p>	 <p><i>Wall interactive</i></p> <p>(sumber: https://onecrazemedia.com/wp-content/uploads/2023/10/Interactive-Wall-Projection-2.jpg)</p>	<p>Wall interactive merupakan teknologi yang memungkinkan dinding menjadi media interaktif yang dapat merespons gerakan, sentuhan dan input lainnya.</p>
	 <p><i>Imersive cinema</i></p> <p>(sumber: https://travel.kompas.com/read/2022/04/01/060300227/menjajal-imersifa-instalasi-interaktif-baru-dimuseum-nasional?page=all)</p>	<p>Teknologi yang memungkinkan pengguna merasa seolah-olah masuk ke dalam simulasi visual tersebut atau membawa seseorang dari dunia nyata menjadi bagian dari visualisasi tersebut.</p>

--	--	--

II.2.3 Sarana dan Prasarana Edukasi

Sarana dan prasana yang di gunakan pada area edukiasi interaktif :

1. Diorama Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diorama didefinisikan sebagai sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya dan dipadupandakan dengan latar yang berwarna alami, pola, atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

Menurut jurnal Alat Peraga Diorama (2016) yang ditulis oleh Filla Dlia'a Umaroh, diorama dibagi menjadi tiga jenis:

- Diorama tertutup: ini adalah diorama dengan alas tau dasar, dinding samping kanan, belakang, dan kiri, dan kaca transparan atau bening di bagian depan. Diorama seperti ini hanya dapat dilihat dari sisi depannya.
 - Diorama lipat: Jenis diorama ini terbuat dari lembaran kertas yang membentuk sudut ruangan atau tiga dinding yang menyatu.
 - Diorama terbuka: Ini adalah diorama yang tidak memiliki dinding yang membatasi pandangan. Penggambaran objek di atas bidang datar sangat mirip dengan market.
2. Panel memiliki peran penting dalam kegiatan pameran, yaitu memberikan informasi kepada pengunjung. Panel biasanya berisi informasi tentang produk atau layanan yang ditawarkan oleh peserta pameran. Ini dapat mencakup deskripsi singkat produk, spesifikasi, harga, dan informasi lainnya yang relevan, sehingga pengunjung pameran dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Semua informasi dalam panil harus jelas, ringkas, dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang sederhana namun profesional akan membantu pengunjung memahaminya. Pemilihan font dan ukuran yang tepat juga dapat membantu panil lebih mudah dibaca.

3. *Freestanding display case* adalah lemari pajangan yang dirancang untuk berdiri sendiri tanpa perlu disangga atau dipasang pada dinding atau struktur lainnya. Lemari ini biasanya terbuat dari bahan transparan seperti kaca atau akrilik, yang memungkinkan pandangan yang jelas dari berbagai sudut. Bingkai atau rangkanya sering kali dibuat dari logam atau kayu untuk memberikan kekuatan dan kestabilan. *Freestanding display case* di gunakan di museum, galeri seni, toko perhiasan, dan ruang pameran untuk menampilkan artefak, karya seni, koleksi berharga, atau barang dagangan. Lemari ini dilengkapi dengan mekanisme pengamanan seperti kunci untuk melindungi objek yang dipajang dari pencurian atau kerusakan. Beberapa model mungkin juga memiliki sistem kontrol iklim internal untuk menjaga kelembapan dan suhu yang tepat, terutama penting untuk artefak yang sensitif.

II.3 Keamanan

Berikut ini merupakan beberapa referensi Keamanan yang di gunakan untuk perancangan Eduwisata Atraksi Kesenian Lais di Garut:

1. *Trampoline* Dari lima olahraga paling populer di Amerika Serikat, bermain di Trampoline Park mengalami tingkat cedera yang paling rendah, menurut Forbes (2016). Di Urban Air Texas, Trampoline Park yang berasal dari Amerika Serikat, luka yang biasanya dialami pengunjung adalah luka kecil seperti benjol atau gores. Proporsi luka yang dialami pengunjung sangat rendah. “Tingkat insiden kita sangat rendah,” menurut Michael Browning, CEO Urban Air Adventure Park. Maka dari itu penggunaan matras akan di gunakan untuk referensi keamanan perancangan interior Eduwisata Atraksi Kesenian Lais di Garut
2. Matras dalam lompat tinggi merupakan Alat yang di gunakan sebagai alas jatuhnya tubuh setelah melewati mistar dalam lompat tinggi adalah matras. Ukuran minimal matras lompat tinggi yaitu 10-20 cm yang diletakkan di atas tempat setinggi 60 cm. Artinya,

minimal ketinggian pendaratan dalam lompat tinggi yaitu 70 cm. Kemudian lebar dan panjang matras lompat tinggi yaitu 3 x 5 meter.

II.4 Garut

Lais merupakan atraksi kesenian yang berasal dari Kabupaten Garut., Kabupaten Garut merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Barat, terletak di lokasi yang strategis sebagai penyangga Ibu Kota Provinsi Jawa Barat, lokasi Kabupaten Garut terletak di 6o56'49" - 7o45'00" Lintang Selatan dan 107o25'8" - 108o7'30" Bujur Timur. Kabupaten Garut memiliki luas 3.074,07 km², atau 307,407 ha. Secara umum, Kabupaten Garut adalah daerah yang terus mengalami perkembangan, dengan perkembangan yang berbeda di bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Mengakibatkan hampir semua bidang mengalami perkembangan.

Sejarah Kabupaten Garut dimulai ketika Daendels membubarkan Kabupaten Limbangan pada tahun 1811 karena produksi kopi di wilayah itu menurun hingga nol dan bupatinya menolak perintah untuk menanam nila (indigo). Raffles, Letnan Gubernur Indonesia pada tanggal 16 Februari 1813, mengeluarkan Surat Keputusan untuk membangun kembali Kabupaten Limbangan, dengan Suci sebagai ibu kota. Sebab wilayahnya cukup sempit, Suci dianggap tidak memenuhi persyaratan untuk sebuah kota kabupaten. Akibatnya, Adipati Adiwijaya, Bupati Limbangan (1813–1831), membentuk panitia untuk mencari tempat yang tepat untuk menempatkan Ibu Kota Kabupaten. Pada awalnya, tim menemukan Cimurah, sekitar 3 kilometer sebelah Timur Suci (yang sekarang disebut Kampung Pidayeuheun). Meskipun demikian, air bersih sulit diperoleh di tempat ini, sehingga tidak tepat menjadi Ibu Kota. Kemudian, panitia mencari lokasi di barat laut, sekitar lima kilometer, dan menemukan tempat yang cocok untuk dijadikan Ibu Kota. Tempat ini memiliki tanah yang subur, mata air yang mengalir ke Sungai Cimanuk, dan pemandangan gunung yang indah di sekitarnya, termasuk Gunung Cikuray, Gunung Papandayan, Gunung Guntur, Gunung Galunggung, Gunung Talaga Bodas, dan Gunung Karacak.

Seorang panitia "kakarut" atau tergores tangannya sampai berdarah saat ditemukan mata air berupa telaga kecil yang tertutup semak belukar berduri

(Marantha). Seorang Eropa ikut dalam rombongan panitia untuk membenahi atau "ngabaladah" tempat tersebut. Setelah melihat tangan seorang anggota panitia berdarah, dia langsung bertanya, "Mengapa berdarah?" Orang yang terluka, tangannya kakarut, menjawab. Sebutan "gagarut" berasal dari orang Eropa atau Belanda yang meniru kata kakarut dengan lidah yang tidak fasih. Sejak saat itu, tanaman berduri disebut "Ki Garut" oleh anggota komite dan telaga disebut "Ci Garut". Sekarang, bangunan SLTPI, SLTPII, dan SLTP IV Garut berada di lokasi telaga ini. Dikenal sebagai Garut setelah ditemukan Ci Garut. Adipati Adiwijaya, Bupati Kabupaten Limbangan, mengesahkan bahwa Garut akan menjadi ibu kota Kabupaten Limbangan.

II.5 Kesenian Lais

Lais merupakan salah satu budaya khas Garut. berdasarkan kebiasaan lisan yang ada di Kampung Sayang, Desa Cibunar, Kecamatan Cibatu, Kabupaten Garut. Awal mula kesenian Lais ada di kampung ini, pada tahun 1925 dalam kepemimpinan bapak Haji Kurdi. Awal mula kesenian lais berasal dari Seorang pemanjat pohon kelapa di masa Kolonial Belanda bernama Laisan. kesenian Lais berasal dari Kampung Nangka Pait, Kecamatan Sukawening, Kabupaten Garut. Nama Seni Lais kemudian diambil dari nama Laisan, yang berarti pandai memanjat pohon. Lais juga mempunyai arti luas, ikhlas dan sejati. Karena keahliannya, masyarakat selalu menonton Laisan ketika mereka memetik buah kelapa. Mereka biasanya menonton Laisan sambil bersorak dan menabuh sesuatu di sekitarnya untuk mendukungnya. Pada akhirnya, hal itu menjadi kebiasaan, dan para tokoh kesenian di daerah tersebut meminta agar keterampilan ini diubah untuk dipentaskan di depan khalayak ramai.



Gambar 2. 1 Kesenian Lais

(Sumber : <https://digarut.com/kesenian-lais-yang-mendebarkan.html>
, 2022)

Seni Pertunjukan Lais Seni lais adalah seni yang menampilkan akrobatik di mana tali sepanjang enam meter diikat di antara dua bambu setinggi sepuluh hingga tiga belas meter, yang memungkinkan orang untuk memanjat dan melakukan gerakan spektakuler. Lais, yang berasal dari Provinsi Jawa Barat, ditetapkan sebagai warisan budaya takbenda pada tahun 2010. Seni pertunjukan lais adalah salah satu jenis seni pertunjukan tradisional. Seni pertunjukan lais adalah salah satu jenis seni pertunjukan tradisional. Kerajinan tradisional adalah jenis seni yang berasal dan berakar dari peristiwa adat istiadat lokal. Kemudian disimpan dan dilanjutkan dari generasi ke generasi. Menurut Caturwati (2007), hasil kesenian tradisional biasanya dianggap sebagai tradisi, atau pewarisan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Dalam pertunjukan Seni Lais, terdapat beberapa peran. Salah satunya adalah pelais, yaitu individu yang melakukan gerakan akrobat tanpa menggunakan alat pengaman. Pemain Lais dengan cermat menggunakan kedua kaki dan tangannya untuk memanjat tiang bambu tersebut dengan cara yang mirip dengan seekor kera. Setelah sampai di atas ketinggian pemain lais melakukan beberapa Gerakan atraksi kesenian lais di atas tali tambang.

II.5.1 Gerakan-gerakan Kesenian Lais

Gerakan-gerakan yang dilakukan antara lain gerakan *ngaitkeun suku*, *koprol*, *ngolecer* (berputar), gerakan santai dan berleha dan *beulit kacang*.

1. Gerakan "ngaitkeun suku" adalah salah satu gerakan akrobatik yang dilakukan oleh pelais. Gerakan ini melibatkan penggunaan kaki untuk

mengait atau menggantung pada tali atau alat lainnya, biasanya dilakukan tanpa alat pengaman. Gerakan ini menampilkan keterampilan dan kelincahan sang pelais, serta menjadi bagian penting dari pertunjukan seni Lais yang penuh dengan tantangan dan keindahan gerakan tubuh



Gambar 2. 2 Gerakan *ngaitkeun suku*

(Sumber : Ayu Septiani, 2018)

2. Gerakan "koprol" adalah salah satu gerakan akrobatik di mana pelais melakukan putaran tubuh penuh di udara, mirip dengan gerakan salto atau jungkir balik. Tanpa menggunakan alat pengaman, pelais menunjukkan keterampilan dan keberanian mereka dengan melakukan koprol, menambah elemen spektakuler dan mendebarkan dalam pertunjukan seni Lais. Gerakan ini merupakan salah satu dari banyak gerakan akrobatik yang mencirikan keindahan dan keahlian dalam seni Lais.



Gambar 2. 3 Gerakan *koprol*

(Sumber : sumber Ayu Septiani, 2018)

3. Gerakan "ngolecer" (berputar) adalah salah satu gerakan akrobatik di mana pelais berputar di udara atau pada tali tanpa menggunakan alat pengaman. Gerakan ini menunjukkan kemampuan pelais dalam menjaga keseimbangan

dan kelincihan saat berputar, menambah dinamika dan kegembiraan dalam pertunjukan. Gerakan ngolecer ini menjadi salah satu atraksi menarik yang mencerminkan keahlian dan ketangkasan pelais dalam seni Lais.



Gambar 2. 4 Gerakan ngelocer

(Sumber : Ayu Septiani, 2018)

4. Dalam kesenian Lais, selain gerakan akrobatik yang menantang dan penuh keterampilan, pelais juga menampilkan gerakan santai dan berleha-leha. Gerakan ini berfungsi sebagai jeda atau transisi antara aksi-aksi yang lebih intens. Gerakan santai dan berleha-leha ini tidak hanya memberikan waktu bagi pelais untuk beristirahat, tetapi juga menambah variasi dan ritme dalam pertunjukan, membuatnya lebih menarik dan menghibur bagi penonton.



Gambar 2. 5 Gerakan santai dan berleha-leha Pelais

(Sumber : Ayu Septiani, 2018)

5. Gerakan "beulit kacang" dalam kesenian Lais Garut adalah salah satu gerakan akrobatik di mana pelais membelitkan tubuh mereka pada tali atau alat lainnya tanpa menggunakan alat pengaman. Gerakan ini menunjukkan fleksibilitas dan keterampilan pelais dalam mengendalikan tubuh mereka di udara, sering kali menciptakan bentuk atau posisi yang kompleks dan artistik. Gerakan beulit kacang menambah elemen visual yang memukau dalam pertunjukan seni Lais, memperlihatkan keindahan dan ketangkasan akrobatik tradisional.



Gambar 2. 6 Gerakan beulit kacang

(Sumber : Ayu Septiani, 2018)

II.5.2 Ritual Kesenian Lais

Satu hari sebelum pertunjukan berlangsung dilakukan kegiatan pemilihan bambu yang dipimpin langsung oleh Ade Dadang sendiri, karena pemilihan bambu tidak bisa dilakukan secara sembarangan karena ditakutkan akan terjadinya masalah yang akan menimpa pelais. Pada malam harinya melakukan sebuah ritual untuk mengingat leluhur terdahulu, hal tersebut merupakan bagian dari tradisi kesenian Lais, ritual ini juga bukan ritual yang berhubungan dengan hal mistik melainkan sebagai ciri khas kesenian Lais. Sesajen dalam ritual kesenian lais mempunyai arti atau sebuah simbol tersendiri, seperti kopi pahit, kopi manis yang mempunyai arti hidup tidak akan selalu manis sebelum merasakan manisnya hidup, harus belajar berjuang terlebih dulu untuk melewati pahitnya. Dan adanya rujak kelapa, asal muasal dari pohon kelapa yang dijadikan alat untuk berlangsungnya kesenian Lais. Hal tersebut merupakan sebuah tradisi kesenian Lais, karena dalam setiap kesenian pasti ada ritual terlebih dahulu untuk membumbuinya. (Dikutip dari film

dokumenter kesenian Lais | ADE DADANG “Maestro Kesenian Lais” Talkie Films pada 23 mei 2021).



Gambar 2. 7 sesajen

(sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=BvhNpz9qpQw&list=LL&index=23>/Talkie Films, 2021)

Keesokan harinya setelah ritual selesai, barulah pertunjukan kesenian lais dipertontonkan. Setiap pertunjukan Seni Lais diiringi oleh nayaga, yang didirikan oleh Ade Dadang dan terdiri dari lima belas orang. Mereka termasuk terompet, kendang, dogdog. Ada juga yang bermain pencak silat bersama. Pertunjukan Lais dimulai dengan dua batang bambu diletakkan di tanah. Kemudian, tali tambang direntangkan dan diikat di kedua ujung bambu dengan jarak sekitar 9 meter. Setelah itu, tetabuhan juga dibunyikan untuk menandakan awal pertunjukan.

II.5.3 Nayaga

Kelompok nayaga dalam pertunjukan Seni Lais adalah bagian penting dari keseluruhan pengalaman seni ini. Seni Lais merupakan salah satu bentuk seni tradisional Sunda yang dikenal dengan pertunjukan akrobatik yang memukau dan penuh keberanian, diiringi oleh musik yang energik dan ritmis. Kelompok nayaga ini dipimpin oleh Ade Dadang, seorang tokoh yang dihormati dalam komunitas Seni Lais, dan terdiri dari 15 orang

Selain memainkan musik, nayaga juga terlibat dalam berbagai aspek pertunjukan, seperti mengatur tempo dan memberikan isyarat kepada para pemain Lais. Mereka sering kali berimprovisasi dalam permainan mereka, menyesuaikan musik dengan aksi yang dilakukan oleh pemain Lais, menciptakan sebuah sinergi yang harmonis antara musik dan gerakan. Keahlian dan koordinasi para nayaga menjadi kunci keberhasilan setiap pertunjukan Seni Lais, membuat mereka menjadi elemen yang tak terpisahkan dari seni ini. Dalam pertunjukan kesenian Lais, penataan



nayaga (penata musik) memiliki peranan penting untuk menciptakan pengalaman yang harmonis dan sesuai dengan tradisi. Berikut adalah komposisi penataan *nayaga* dalam pertunjukan kesenian Lais:

Gambar 2. 8 *Nayaga*

(sumber : dodotiro.com, 2018)

Setiap alat musik dalam kelompok nayaga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang dinamis dan meriah. Berikut penjelasan mengenai keempat alat musik yang digunakan dalam kelompok nayaga pada pertunjukan Seni Lais:

Tabel II.2 Alat Musik Nayaga

NO	ALAT MUSIK	PENJELASAN
1		Gong adalah alat musik tradisional yang sering digunakan dalam berbagai ensambel musik, termasuk dalam kelompok nayaga pada pertunjukan Seni Lais. Gong memiliki peran penting dalam

		<p>menciptakan elemen dramatik dan menandai perubahan dalam musik atau pertunjukan. Dalam konteks pertunjukan Seni Lais, gong digunakan untuk menandai momen-momen penting, seperti perubahan adegan atau untuk memberikan penekanan pada gerakan tertentu. Bunyi gong yang khas dan resonan membantu menciptakan suasana yang mendalam dan dramatis dalam pertunjukan.</p> <p>Diameter Gong:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Diameter: 30-100 cm b) Tebal: 5-10 cm <p>Dalam pertunjukan kesenian Lais, gong biasanya ditempatkan di bagian belakang panggung. Penempatan ini bertujuan untuk menjaga agar gong tetap berfungsi sebagai penanda dan penambah dimensi suara tanpa mengganggu fokus utama pertunjukan. ..</p>
2		<p>Terompet adalah alat musik tiup yang terbuat dari logam. Terompet menghasilkan suara yang nyaring dan sering digunakan untuk memberikan nuansa semangat atau heroik dalam sebuah pertunjukan. Dalam konteks Seni Lais, terompet dapat digunakan untuk memberikan isyarat tertentu atau menekankan momen-momen penting dalam aksi akrobatik. Mempunyai ukuran sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Panjang: Sekitar 45-60 cm,

		<p>b) pipa utama: Sekitar 1-1,5 cm, c) Diameter corong: Sekitar 10-12 cm</p> <p>Dalam pertunjukan kesenian Lais, terompet biasanya ditempatkan di bagian belakang panggung. Penempatan terompet di belakang ini dilakukan agar suara terompet dapat menyatu dengan baik dengan keseluruhan komposisi musik tanpa mengganggu fokus utama pertunjukan. Dengan posisinya yang berada di belakang, suara terompet dapat menyebar merata ke seluruh area panggung.</p>
3		<p>Kendang</p> <p>Kendang adalah alat musik perkusi yang terdiri dari satu atau dua membran yang dibentangkan di atas rangka kayu. Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tangan. Kendang sering digunakan untuk menjaga tempo dan irama dalam pertunjukan musik tradisional Sunda, termasuk dalam Seni Lais. Irama kendang bisa bervariasi, mulai dari lambat hingga cepat, tergantung pada suasana yang ingin diciptakan. Mempunyai ukuran sebagai berikut :</p> <p>a) Panjang: Sekitar 50-70 cm b) Diameter: 25-35 cm pada bagian kepala yang lebih besar</p> <p>Dalam pertunjukan kesenian Lais, kendang biasanya ditempatkan di bagian depan</p>

		<p>panggung. Penempatan kendang di depan ini memiliki beberapa tujuan penting, karena kendang berfungsi sebagai pengatur tempo dan ritme, posisi di bagian depan memudahkan pemain kendang untuk berkoordinasi langsung dengan penari atau aktor di panggung, sehingga irama dan gerakan dapat diselaraskan dengan baik.</p>
4		<p><i>Dogdog</i></p> <p><i>Dogdog adalah sejenis alat musik perkusi tradisional Sunda yang mirip dengan kendang, namun biasanya lebih kecil dan memiliki bunyi yang lebih tajam. Dogdog sering digunakan dalam musik gamelan atau kesenian tradisional lainnya. Dalam Seni Lais, dogdog berfungsi untuk memperkaya tekstur ritmis musik dan memberikan variasi suara. Mempunyai ukuran sebagai berikut :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>a) Panjang: Sekitar 40-60 cm</i> <i>b) Diameter: Umumnya sekitar 20-30 cm</i> <p><i>dogdog</i> biasanya ditempatkan di bagian tengah atau samping panggung. Penempatan ini memastikan bahwa <i>dogdog</i> dapat berfungsi secara optimal sebagai alat musik pengiring yang menambah dimensi suara pada keseluruhan komposisi musik. Dengan berada di posisi yang strategis, <i>dogdog</i> dapat berkoordinasi dengan baik dengan alat musik utama seperti kendang</p>

II.5.4 Pencak Silat.

Pemahaman umum tentang pencak silat adalah suatu teknik pertahanan diri yang diciptakan untuk melindungi diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan seseorang, dan pencak silat adalah suatu teknik pertahanan diri, yaitu kemampuan untuk menolak serangan. teknik pertahanan (keterampilan) yang digunakan. Dan pada akhirnya menyerang musuh dengan atau tanpa senjata. Lubis, Johansyah, 2004: 1 Pencak Silat merupakan suatu gerakan bela diri untuk melindungi diri dari lingkungan dengan cara mempelajari bentuk gerakan ofensif dan defensif. Pencak Silat merupakan salah satu dari kebudayaan asli masyarakat Indonesia.

Anting Dien Gristyutawati (2015) menyatakan bahwa pencak silat tidak hanya sekedar peragaan dan latihan bela diri, tetapi juga membantu menjaga dan meningkatkan kekuatan, ketangkasan, dan ketahanan fisik. Pencak silat ini juga berfungsi sebagai sarana pendidikan jasmani yang bertujuan untuk mencapai kesehatan jasmani, memberikan hiburan dan meningkatkan prestasi olahraga. Pencak Silat merupakan alat penting untuk membangun dan memelihara kesehatan serta daya tahan tubuh melalui latihan yang terstruktur dan berkesinambungan.

Sebutan Pencak Silat sebagai seni bela diri Indonesia dikukuhkan pada Seminar Pencak Silat yang diadakan di Tugu Bogor pada tahun 1973. Pengertian Pencak Silat menurut PB IPSI (Persatuan Pencak Silat se-Indonesia) dalam Tim Pencak Silat FIK UNP (2006: 8) menyatakan: Keberadaannya (kemandirian) dan keutuhannya terhadap lingkungan hidup dan lingkungan hidup.



Gambar 2. 9 Pencak Silat

(sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=BvhNpz9qpOw&list=LL&index=23>/Talkie

Films, 2021)

II.5.5 Debus

Dalam konteks Islam di nusantara, tradisi Debus merupakan wujud kearifan warisan budaya keagamaan khas Banten yang resmi dijadikan identitas pada masa Sultan Ageng Tirtayasa (Banten). Debus diterapkan melalui pelatihan fisik dan mental. Tradisi Debus berasal dari Tarikat al-Rifa'iyah, sehingga Debus dikenal juga dengan sebutan Rifai atau Al-Madad (disebut Al-Madad/Pembantu dalam permainan). Debus adalah permainan yang didasarkan pada kekebalan tubuh terhadap benda tajam. Tentu saja hal ini tidak terlepas dari praktik magis yang dilakukan pelakunya. Praktik magis dalam permainan Debus adalah kombinasi tradisi Islam, terutama tarekat, dan tradisi yang ada di masyarakat Banten sebelum Islam. Kekebalan tubuh dan kesaktian merupakan hal yang penting dan dicari oleh banyak masyarakat di nusantara sejak zaman pra Islam.

Seiring berjalannya waktu, kesenian Debus kini mengalami akulturasi dengan tradisi lokal lain dan unsur lokal pra Islam Banten. Oleh karena itu, dalam proses akulturasi ini, sulit untuk membedakan dengan jelas antara ritual talekat di satu sisi dan ritual Debus yang merupakan hasil adopsi tradisi lokal di sisi lain. Dengan mengalami akulturasi, seni Debus yang menggabungkan tradisi lokal, bahkan teknologi modern, secara tidak sengaja seni ini mengalami penurunan kemurnian, dengan kata lain Debus mengalami perubahan. Namun agar Islam dapat diterima oleh mayoritas penduduk setempat, maka adaptasi Islam terhadap budaya lokal yang terdapat di Debus tidak dapat dihindari.

Praktik magis dalam permainan Debus adalah kombinasi tradisi Islam, terutama tarekat, dan tradisi yang ada di masyarakat Banten sebelum Islam.



Gambar 2. 10 Debus

(sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=BvhNpz9qpQw&list=LL&index=23>/Talkie

Films, 2021)

II.6 Storyline

Menurut KBBI V, alur adalah sebuah rangkaian peristiwa yang dirancang dengan cermat untuk menggerakkan jalan cerita melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian. Alur ini juga merupakan bagian dari cerita yang berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada pembaca tentang suatu peristiwa yang mungkin berhubungan satu sama lain. Selain itu, alur cerita menjelaskan mengapa dan bagaimana peristiwa atau konflik terjadi, dan mengungkapkan pernyataan atau konsekuensi dari peristiwa tersebut.

Alur cerita yang dimaksud di sini mengacu pada alur cerita dan sistem pameran, serta merupakan kumpulan dokumen yang mendokumentasikan garis besar isi pameran. Dokumen ini tidak boleh diartikan secara sempit hanya sekedar rancangan linier, namun menjadi acuan utama dalam perencanaan dan produksi pameran, termasuk konten pembelajaran dan pewarisan nilai. Plot ini disusun sebagai kerangka untuk mengkomunikasikan hasil interpretasi terhadap tema-tema yang disajikan dalam pameran. Kisah bahwa adalah sumber konspirasi didasarkan pada temuan dari pemeriksaan lapangan dan koleksi. Cerita ini penting karena dapat juga dijadikan tema pameran, biasanya dilakukan oleh kurator atau bagian dari suatu koleksi. Selanjutnya, Anda perlu membuat rangkuman pameran yang memuat judul pameran, tema, subtopik, dan poin. Ikhtisar ini mencakup kumpulan deskripsi, gambar, dan cerita pendukung. Proses penulisan alur dan pengembangan cerita diawali dengan memikirkan ide yang ingin disampaikan. Konsep ide yang

diungkapkan harus mampu menggugah rasa penasaran pengunjung terhadap pesan yang disampaikan. Pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan ide adalah koleksi buah yang dipamerkan. Tetapi, Pengembangan ide tidak harus selalu berdasarkan koleksi. Hal ini harus didasarkan pada informasi tekstual dan gambar ilustrasi serta foto.), terdapat beberapa pendekatan yang berbeda untuk membuat alur cerita. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut: .

1. Pendekatan kronologis bertujuan untuk menampilkan koleksi secara kronologis dari waktu ke waktu dengan menyusun objek-objek koleksi dan informasi pendukungnya secara berurutan dan linier dari awal hingga akhir, mengikuti pergerakan pengunjung melalui ruang pameran
2. Pendekatan taksonomi yang berfokus pada penyajian koleksi yang sejenis dan berdasarkan kualitas, kegunaan, gaya, zaman, dan produsen.
3. Pendekatan tematik lebih menekankan cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan objek yang disajikan..
4. Dijajaki pendekatan kombinatorial yaitu model penyajian materi pada ruang pameran tetap, sehingga pengunjung tidak selalu dibimbing untuk bergerak secara linier, namun pameran disajikan secara tematis. Dalam hal ini, pengunjung bebas menentukan tema pameran yang diinginkan, seperti hewan purba, Pithecanthropus, atau Homo erectus. Presentasi linier disusun secara berkelompok dan jalurnya tidak perlu terlalu panjang.

II.7 Penguayaan

Pengayaan dalam Perancangan Interior Fasilitas eduwisata atraksi Kesenian Lais di Garut menggunakan Penguayaan Kontemporer. Berdasarkan definisi kontemporer dalam KBBI, desain kontemporer mengacu pada desain interior yang lebih modern. Desain kontemporer tahun 2000an dapat dianggap sebagai gaya desain interior vintage saat ini, dan tidak akan lagi dianggap "kontemporer" di masa mendatang. Dalam seni dan desain populer di tahun 1970an, istilah "kontemporer" mengacu pada desain masa kini. Dimulai sebagai penggabungan berbagai gaya, desain kontemporer secara bertahap menjadi lebih unik. Art deco, dekonstruktivisme, futuristik, dan gaya interior lainnya adalah beberapa gaya interior yang diambil dari desain kontemporer.

Penggunaan Kontemporer menggunakan banyak garis yang terlihat ramping dan kontras. Ini cocok dengan penggunaan bahan seperti sutra, beludru, linen, atau wol pada bantal, bedcover, dan perabotan lainnya. Hal ini dilakukan untuk menampakkan aksen yang lebih menarik dan menghilangkan kesan kaku. Dengan warna hitam sebagai aksen utama, bahan seperti baja, krom, dan nikel biasanya digunakan dalam perangkat keras, lampu, dan berbagai aksesoris lainnya. Dalam interior modern, furnitur berukuran besar biasanya tidak cocok.

II.8 Keamanan

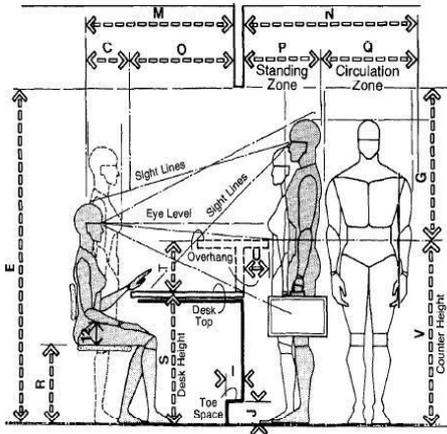
Dari lima olahraga paling populer di Amerika Serikat, bermain di Trampoline Park mengalami tingkat cedera yang paling rendah, menurut Forbes (2016). Di Urban Air Texas, Trampoline Park yang berasal dari Amerika Serikat, luka yang biasanya dialami pengunjung adalah luka kecil seperti benjol atau gores. Proporsi luka yang dialami pengunjung sangat rendah. Michael Browning, CEO Urban Air Adventure Park, menyatakan, "Tingkat insident kita sangat rendah." Selain itu, Trampoline Park di Bounce Street Asia Jakarta termasuk dalam kategori aman, menurut Nerraj Khiani, co-founder kami. Menurutnya, bermain di Trampoline Park sangat penting untuk memiliki kondisi tubuh yang baik untuk berolahraga karena bermain di sana dapat membantu mencegah osteoporosis. Oleh karena itu, bermain di trampolin park sebenarnya disarankan karena itu lebih seru dan menyenangkan daripada berbahaya.

Perancangan interior fasilitas eduwisata atraksi kesenian Lais di Garut melibatkan penggunaan trampolin dan balok busa kubus spons untuk menjamin keamanan selama pelatihan kesenian Lais. Trampolin digunakan untuk meminimalkan risiko cedera serius akibat jatuh dari ketinggian saat berlatih. Balok busa kubus spons juga disediakan untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan peserta selama sesi latihan, sehingga mereka dapat berlatih dengan lebih percaya diri dan aman. Dengan fasilitas ini, peserta diharapkan dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam kesenian Lais secara optimal dan aman.

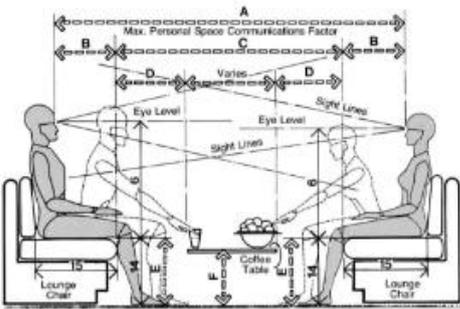
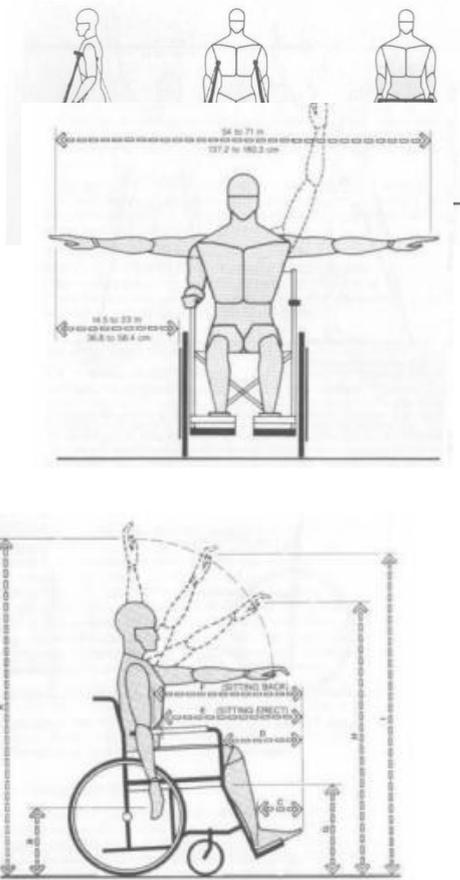
II.9 Studi Antropometri

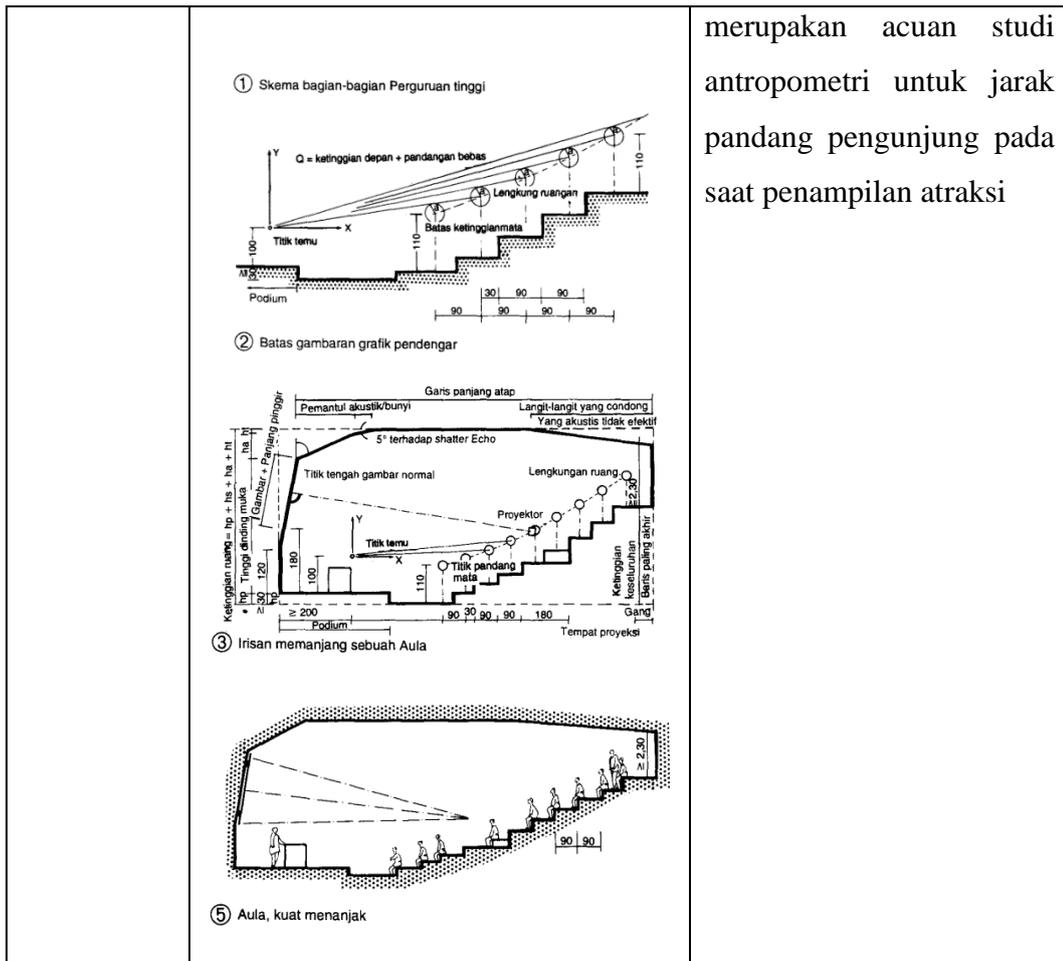
Salah satu syarat yang harus dipenuhi saat merancang fasilitas eduwisata ini adalah studi antropometri. Tujuannya adalah agar para pengunjung mendapatkan informasi sebanyak mungkin dan menikmati fasilitas dengan nyaman. Data dari studi antropometri berikut digunakan sebagai acuan perancangan:

Tabel II.3 Studi Antropometri

AREA	GAMBAR	PENJELASAN
Resepsionis	 <p>Fig. 2 Receptionist's workstation/desk height.</p>	<p>Pada gambar merupakan acuan ukuran manusia untuk area resepsionis terhadap bidang yang dilakukan</p>

<p>Area pamer</p>		<p>Perancang harus mempertimbangkan antropometri dan elemen visual yang disertakan saat merancang instalasi display. Seperti tinggi mata pengamat, perlu diperhatikan tinggi mata saat berdiri atau duduk serta kerucut pandangan yang diperlukan untuk memenuhi jangkauan pandangan. Selain itu, ada masalah tambahan, yaitu postur pengamat yang tidak tinggi.</p>
		<p>merupakan acuan studi antropometri untuk jarak pandang pengunjung pada benda-benda di sekitarnya agar mereka tidak kelelahan saat menikmati fasilitas.</p>

<p>Lounge</p>	 <p>LOUNGE SEATING / CLEARANCES</p>	
		<p>merupakan studi antropometri yang diperlukan untuk menentukan jarak pandang pengunjung pada benda-benda di sekitarnya agar mereka tidak kelelahan saat menikmati fasilitas. Selain itu, perancangan fasilitas pendidikan harus membuatnya mudah diakses oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas. Berikut ini adalah beberapa studi antropometri yang diperlukan</p>

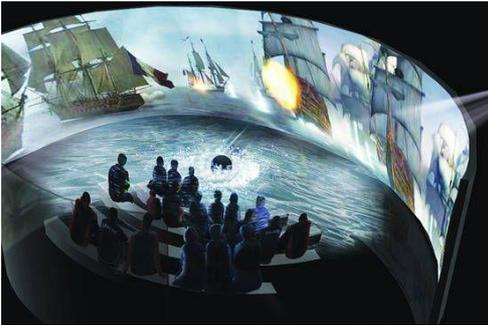


merupakan acuan studi antropometri untuk jarak pandang pengunjung pada saat penampilan atraksi

II.10 Studi Image

Dalam studi *image*, ditemukan beberapa gambar yang suasana, gaya, pengaturan ruang, dan elemen-elemen lainnya dapat memberikan kontribusi pada perancangan kali ini. Berikut ini merupakan studi *image* untuk Perancangan Interior Fasilitas eduwisata atraksi Kesenian Khas Garut di kota Garut

Tabel II.4 Studi *Image*

	<p>Gambar di samping ini dapat diimplementasikan ke dalam perancangan sebagai media pembelajaran berupa Curved Display</p>
	<p>Gubahan yang melengkung dengan efek kabut di implementasikan pada area ritual kesenian. Saat pengunjung melewati ini, sensor gerak dapat memicu tampilan visual atau suara yang terkait dengan ritual kesenian Lais dan menciptakan kesan menakutkan .</p>

II.11 Studi Preseden

II.11.1 National Hangeul Museum

Studi preseden adalah penelitian yang melihat sebuah bangunan atau fasilitas tertentu yang mengandung konsep atau komponen yang dapat digunakan dalam perancangan.

Tabel II.5 studi presedan

Dokumntasi	Keterangan
	<p>Museum Nasional Hangeul di Seoul, Korea Selatan, didedikasikan untuk mempromosikan dan mengapresiasi alfabet Korea, Hangeul. Museum ini dibuka pada tahun 2014 dan menawarkan pengunjung wawasan mendalam tentang sejarah, penciptaan, dan evolusi Hangeul, yang diciptakan oleh Raja Sejong yang Agung bersama para sarjananya pada abad ke-15.</p>

	<p>Pameran di museum ini mencakup naskah kuno, kaligrafi, dan tampilan interaktif yang memungkinkan pengunjung belajar tentang struktur dan makna Hangeul. Museum ini juga menyelenggarakan program edukasi, lokakarya, dan acara budaya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang bahasa dan budaya Korea. Arsitektur museum ini modern dan elegan, mencerminkan aspek tradisional dan kontemporer budaya Korea.</p>
	<p>Gambar tersebut menunjukkan salah satu instalasi interaktif di dalam Museum Nasional Hangeul. Instalasi ini tampaknya berupa sebuah ruang dengan dinding melengkung yang dipenuhi dengan tulisan Hangeul dalam berbagai ukuran. Di tengah ruangan, terdapat sebuah meja atau panel interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan pameran.</p>
	<p>Gambar ini memperlihatkan bagian dari ruang pameran di Museum Nasional Hangeul dengan desain yang sederhana namun elegan. Fokus utama dari ruang ini adalah sebuah artefak atau dokumen yang dipamerkan di dalam kotak kaca di tengah dinding utama. Desain pameran ini sangat minimalis, dengan dinding berwarna netral dan pencahayaan yang diarahkan langsung pada objek pameran, menciptakan suasana yang tenang dan kontemplatif.</p>



ini menunjukkan sebuah ruang pameran di dalam Museum Nasional Hangeul yang menampilkan suasana yang tenang dan minimalis dengan fokus pada beberapa objek yang dipamerkan.

Ruang ini memiliki elemen tradisional dan modern yang harmonis, ditandai dengan adanya tiang kayu yang khas, kemungkinan mengingatkan pada arsitektur tradisional Korea. Di tengah ruangan, terdapat sebuah meja pameran kaca yang menampilkan dokumen atau artefak yang dijaga dengan sangat hati-hati. Pencahayaan diatur dengan lembut, menyoroti objek yang dipamerkan tanpa mengganggu suasana ruang yang tenang dan reflektif.

II.12 Studi Banding Fasilitas Sejenis

A. Saung Angklung Udjo

Saung Angklung Udjo terletak di daerah Cibeunying Kidul, yang merupakan salah satu kecamatan di Kota Bandung. tepatnya di Jl. Padasuka No. 118, Pasirlayung, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Saung Angklung Udjo Bandung didirikan pada tahun 1966 oleh Udjo Ngalagena (Alm), yang dikenal dengan sebutan Mang Udjo, dan istrinya, Uum Sumiati. Saung Angklung Udjo merupakan tempat pertunjukan seni dan objek wisata budaya khas Jawa Barat, yang dibangun dengan semangat gotong royong antara warga sekitar. Almarhum Udjo Ngalagena, seorang arsitek dan penggagas, adalah orang yang memiliki ide untuk mendirikan saung tersebut. Kecintaannya terhadap seni musik telah tertanam sejak masa kecil. Dia belajar musik angklung langsung di bawah bimbingan Almarhum Daeng Soetigna.

Tabel II.6 Studi Banding Saung Angklung Udjo

NO	ASPEK	GAMBAR	POTENSI	KENDALA
1	Lokasi	 <p data-bbox="571 645 818 678">Gambar 2. Lokasi</p>	<p>terletak di daerah Cibeuuying Kidul, yang merupakan salah satu kecamatan di Kota Bandung. tepatnya di Jl. Padasuka No. 118, Pasirlayung, Kec. Cibeuuying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Letaknya cukup strategis membuat pengunjung mudah untuk menemukan dan mengakses fasilitas ini.</p>	<p>Meskipun letaknya yang cukup strategis, ada beberapa kendala seperti akses jalan raya menuju fasilitas ini cukup sempit mengakibatkan kemacetan lalu lintas serta area lahan parkir yang terbatas.</p>
2	Kondisi bangunan Saung Angklung Udjo		<p>Saung angklung udjo dirancang dengan menggunakan gaya arsitektur tradisional sunda. kebersihan dan pemeliharaan bangunan cukup baik meskipun terlihat beberapa</p>	<p>Bangunan saung angklung udjo yang didominasi dengan bambu dan kayu membuat pemeliharaan bangunan memerlukan perawatan yang rutin dan tepat</p>

			<p>bangunan sudah jarang digunakan namun kebersihannya tetap terjaga.</p>	<p>agar tetap dalam kondisi baik.</p>
	<p>Kondisi Geografis</p>		<p>lokasi Saung Angklung Udjo terdapat di bandung area sekitar saung angklung udjo menunjukkan suasana alami dan tradisional, yang mencerminkan keindahan budaya dan alam Sunda. Area sekitar dikelilingi oleh pepohonan dan bambu, memberikan suasana alami yang sejuk.</p>	
3	<p>Fungsi bangunan</p>		<p>Saung Angklung Udjo merupakan pusat seni dan budaya di Kota Bandung, Jawa Barat, yang melestarikan dan mempromosikan</p>	

			<p>seni tradisional Sunda. Dengan fungsi utama sebagai pusat seni dan budaya, Saung Angklung Udjo menjadi wadah untuk memperkenalkan serta mengembangkan seni musik angklung dan tarian tradisional. Selain itu, tempat ini berfungsi sebagai pusat pendidikan, memberikan pelatihan dan pengetahuan tentang seni dan budaya kepada masyarakat Sebagai daya tarik wisata.</p>	
	Akses masuk area		<p>Saung angklung udjo mempunyai 1 akses pintu utama untuk pengunjung.</p>	
	Vegetasi		<p>Saung angklung</p>	

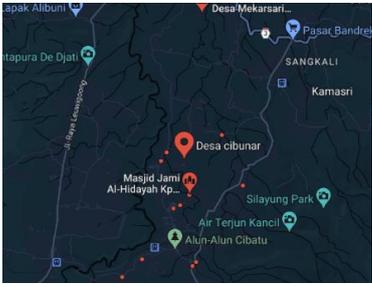
			<p>udjo dikelilingi oleh Vegetasi dan ruang terbuka yang cukup banyak terdapat di beberapa area sehingga membuat udara sejuk meskipun cuaca sedang panas.</p>
	<p>Fasilitas dalam bangunan</p> <p>Area pertunjukan</p>		<p>Area pertunjukan (performance area) fungsi untuk pertunjukan baik itu pertunjukan musik, tari dan arak arakan. Untuk area penonton terdapat 3 area yaitu A B C dan dibagian belakang area b terdapat ruang kontrol panel.</p>
			<p>Area panggung</p> <p>Karena belum ada sanggar tari area ini digunakan untuk latihan tari.</p>

<p>Fasilitas dalam bangunan Exhibition center</p>		<p>Terdapat 7 area Exhibition center</p> <p>Yang menampilkan gambar-gambar aktifitas yang dilakukan di Saung Udjo dan gambar sejarah dan pendiri Saung Udjo.</p>	
<p>Fasilitas komersial</p>	  	<p>terdapat Area F&B (Food and Beverage) di Saung Angklung Udjo</p> <p>terdapat 2 yaitu di dalam dan diluar pintu masuk serta souvenir yang menjual hasil kerajinan tangan masyarakat sekitar</p>	

	<p>Fasilitas dalam bangunan mushola</p>		<p>Terdapat 2 mushola belum area masuk dan berada dalam pintu masuk yang ke2nya menggunakan sebagian besar material bangunannya menggunakan bambu.</p>	
			<p>Saung abah multipurpose hall Saung abah adalah tempat kontemplasi dan berkarya alm Udjo Ngalagena, Eksibisi diskusi hingga pagelaran mini dapat diadakan tempat ini</p>	
	<p>Fasilitas luar bangunan</p>		<p>Lahan parkir Terdapat lahan parkir untuk bus, mobil dan motor dan ada alan parkir khusus pengunjung dan lahan parkir</p>	

			yang masuk ke area dalam yaitu untuk karyawan	
4	Sistem penghawaan		Sistem penghawaan di saung angklung udjo sebagian besar menggunakan sistem penghawaan buatan dari bukaan	Minimnya untuk penghawaan buatan membuat beberapa area cukup terasa panas.
5	Sistem Pencahayaan	 	Pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan alami dibuat dari bukaan bukaan yang besar. Dan pencahayaan buatanya terdapat lampu pijar, lampu halogen serta lampu spotlight.	Karena bukaan yang cukup besar membuat penggunaan lampu kurang efisien

Tabel II.7 Padepokan Kesenian Lais

NO	ASPEK	GAMBAR	KETERANGAN STUDI LAPANGAN
1	Lokasi		Desa Cibunar, Kecamatan Cibatu, Kabupaten Garut
2	Aktifitas		<p>Nagaya</p> <p>pemain terompet, kendang, dogdog. pertunjukan lais tidak dilakukan di hari hari tertentu saja bisa dilakukan di hari biasa bahkan saat 17 agustus pertunjukan seni lais biasanya berdurasi 15 sampai 20 menit</p> <p>tradisi</p> <p>Ciri khas sebelum melakukan atraksi, dilakukan ritual yang bertujuan untuk mengingat leluhur terdahulu, tetapi ini bukan ritual mistik melainkan ciri khas Lais. simbol yang ada yaitu kopi pahit, kopi manis yang artinya hidup tidak akan selalu manis, sebelum</p>

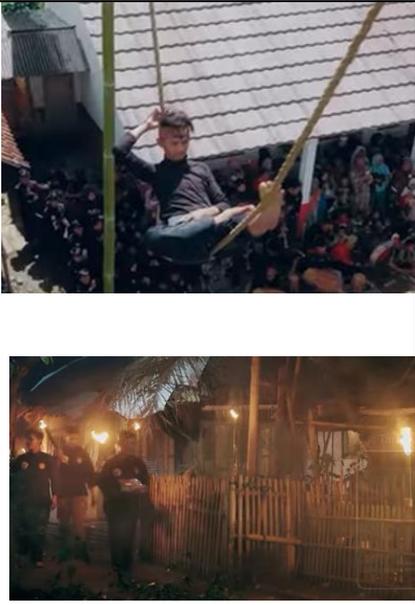


merasakan manisnya hidup kita harus belajar berjuang dulu melewati pahitnya. rujak kelapa mempunyai simbol, asal muasal rujak kelapa dari pohon kelapa sebagai alat latihan lais gabus

kesenian yang mempertunjukkan kebolehan dalam memainkan benda tajam. atraksi debus dalam lais merupakan atraksi tambahan yang di dalamnya ditampilkan yaitu kebolehan dalam memainkan golok. salah satunya pembuatan tangga yang pijakannya terbuat dari golok.

Silat merupakan pengiring atraksi seni lais dilakukan pada saat kegiatan baru dimulai dan diiringi musik nagma

Puncak acara atraksi seni lais dilakukan dengan bambu dan

			tali di atas ketinggian
Fasilitas		<p>Kegiatan dilakukan di lapangan yang kurang aman untuk kegiatan abstraksi</p> <p>Untuk fasilitas penonton terdapat di bagian samping lapangan atraksi dan sangat tidak kondusif</p> <p>padepoknya Sebagian besar menggunakan bangunan rumah bambu</p>	

2.12 Studi Site – Kota Garut



Gambar 2. 11 Peta Wilayah Provinsi Jawa Barat

(sumber : <https://www.geografi.org/2022/12/geografi-provinsi-jawa-barat.html>, 2022)

dari Kabupaten Garut., Kabupaten Garut merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Barat, terletak di lokasi yang strategis sebagai penyangga Ibu Kota Provinsi Jawa Barat, lokasi Kabupaten Garut terletak di 6o56'49" - 7o45'00"

Lintang Selatan dan 107o25'8" - 108o7'30" Bujur Timur. Kabupaten Garut memiliki luas 3.074,07 km², atau 307,407 ha. Secara umum, Kabupaten Garut adalah daerah yang terus mengalami perkembangan, dengan perkembangan yang berbeda di bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Mengakibatkan hampir semua bidang mengalami perkembangan.



Gambar 2. 12 Rencana Tapak

(sumber : <https://earth.google.com/> 2022)

Rencana tapak perancangan interior fasilitas eduwisata atraksi Kesenian Khas Garut di kota Garut yakni terletak tidak jauh dari pusat Kabupaten Garut , tepatnya terletak di Jl. Pakuwon, Kecamatan Garut Kota, Kabupaten Garut, Jawa Barat.