

BAB II

TINJAUAN UMUM RUANG SENI

2.1. Tinjauan Ruang Publik

2.1.1. Pengertian Ruang Publik

Secara umum ruang publik atau *public space* didefinisikan sebagai sebuah ruang yang mampu menampung kebutuhan publik akan ruang interaksi dan beraktivitas yang dapat digunakan publik baik secara pribadi ataupun berkelompok. Bentuk ruang publik sangat tergantung pada pola kegiatan dan susunan massa bangunan. Keberadaan ruang publik dalam sebuah kota dan kawasan menjadi penting sebagai wadah interaksi antar masyarakat yang akan berpengaruh pada stabilitas sosial dan meningkatkan tingkat kebahagiaan kota atau kawasan tersebut.

2.1.2. Jenis-jenis Ruang Publik

Ruang publik atau *public space* memiliki beberapa jenis menurut tipologi, proses pembentukannya dan sifatnya. Menurut Carmona (2008), tipologi ruang publik dibagi menjadi beberapa jenis:

1. *External Public Space*

Ruang publik yang berada pada kawasan publik seperti jalan, pedestrian, taman kota, dll.

2. *Internal Public Space*

Ruang publik yang terletak pada fasilitas-fasilitas umum yang memungkinkan publik untuk mengakses secara bebas seperti ruang publik di perpustakaan umum, museum, bandara, dll.

3. *External and Internal "Quasi" Public Space*

Ruang publik yang terletak pada fasilitas-fasilitas milik *private* sehingga pengelola ruang publik bebas melakukan pengendalian akses dan perilaku pengguna ruang publik seperti, ruang publik pada universitas, bangunan komersial, dll.

Jenis-jenis ruang publik berdasar proses pembentukannya menurut Brodin dibagi menjadi 2 jenis:

1. Ruang Publik Harafiah (*Literal Public Space*).

Ruang publik yang dibentuk secara teknis melalui proses perencanaan dan perancangan sehingga fungsi-fungsi yang ada seluruhnya sudah di rencanakan terlebih dahulu sebagai contoh alun-alun Kota Bandung (**Gambar 2.1**). Keberhasilan ruang publik yang secara teknis sudah dirancang terdapat pada faktor fungsional dan pelingkup fisiknya karena bentuk ruang dan aksesibilitas dapat mengembang ataupun menurunkan sifat publik pada suatu ruang.



Gambar 2.1. Alun-alun Kota Bandung
sumber: www.alaurang.com

2. Ruang Publik Metafora (*Metaphorical Public Space*)

Ruang publik yang terbentuk tidak menurut perwujudan fisik atau fungsi aslinya. Ruang publik terbentuk dalam konteks sosial yaitu melalui proses komunikasi antar manusia. Terbentuknya ruang publik metafora dapat melalui kesepakatan formal maupun informal bagi pemanfaatan ruang secara publik sebagai contoh kegiatan *Car Free Day* di Jakarta (**Gambar 2.2**).



Gambar 2.2. *Car Free Day* Jakarta
sumber: www.thejakartapost.com

Car Free Day yang dilaksanakan setiap hari minggu di seputar Bundaran HI Jakarta sebagai contoh ruang publik metafora yang menjadikan ruang jalan sebagai ruang publik. Ruang publik metafora ini terbentuk melalui kesepakatan formal dan komunikasi massa sehingga dapat merubah ruang jalan menjadi ruang interaksi publik.

Menurut sifatnya, Rustam Hakim (1983) membagi ruang publik menjadi 2 jenis, yaitu:

1. Ruang publik tertutup
Ruang publik yang terdapat dalam suatu bangunan
2. Ruang publik terbuka
Ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering disebut ruang terbuka (*Open Space*)

2.2. Tinjauan Ruang Seni

2.2.1. Sejarah Ruang Seni

Wacana ruang seni pertama muncul ketika terjadi *boom* seni lukis pada era 80-an saat seniman-seniman seni rupa Indonesia mencoba untuk mencari format dan arti keberadaan ruang seni. Pada era itu, ruang seni swasta mulai hadir di berbagai kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Bali, dan Yogyakarta.

Wacana ruang seni kembali muncul di era 1990-an hingga era 2000 awal saat bangkitnya berbagai “ruang seni non galeri” sebagai ruang alternatif seni sebagai contoh lahirnya *Sangkring Artspace* (**Gambar 2.3.**) di Kampung Nitiprayan pada tahun 2002 oleh perupa Putu Sutawijaya. Meledaknya pasar seni Asia di awal 2000, khususnya seni rupa kontemporer Cina berdampak besar bagi perkembangan seni Indonesia. Kolektor seni kian ramai membicarakan seniman-seniman Indonesia sehingga semakin marak ruang seni hadir untuk memenuhi kebutuhan seniman akan ruang seni tersebut.

Ruang seni pada era 1980-an membentuk pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya mengelola ruang seni secara profesional, sedangkan pada era 1990-an ruang seni hadir sebagai kritik atas keberadaan ruang seni seperti galeri yang dianggap mapan. Era 2000-an ruang seni hadir sebagai sebuah kebutuhan seniman untuk menampilkan karya mereka ke tengah masyarakat. Ketiga tajuk wacana muncul

sebagai konsekuensi dari perubahan status seni dan pada akhirnya mempengaruhi dan mengubah cara pandang arti dan fungsi keberadaan ruang seni. Ruang seni senantiasa merupakan produk dari konstelasi kebudayaan yang terus berubah dan berkembang.



Gambar 2.3. Sangkring *Art Space*
sumber: www.sangkringartspace.net

2.2.2. Fungsi dan Tujuan Ruang Seni

2.2.2.1. Fungsi Ruang Seni

Fungsi utama dari ruang seni atau *art space* sesuai dengan hakekat nama ruang seni yaitu:

1. **Presentasi seni;** mencakup pameran seni rupa, pertunjukan seni pertunjukan dan seni media rekam.
2. **Edukasi Seni;** mencakup kuratorial, perpustakaan seni, diskusi dan seminar seni, dan workshop seni.
3. **Apresiasi seni;** Fungsi pendukung dari ruang seni tentunya berhubungan dengan seni ataupun menunjang kegiatan seni yang berlangsung seperti rekreasi seni yang mencakup cafe dan penjualan aksesoris seni.

2.2.2.2. Tujuan Ruang Seni

Ruang seni atau *art space* ditujukan kepada seniman dan pecinta seni. Tujuan dari ruang seni yaitu:

1. Menjadi wadah bagi seniman memamerkan karya seninya kepada publik.
2. Menjadi wadah apresiasi seni.
3. Menjadi sarana edukasi seni baik bagi seniman maupun awam yang ingin memahami seni lebih dalam.

4. Mewadahi pecinta seni untuk menyaksikan karya seni dari berbagai disiplin seni.
5. Menjadi alternatif ruang rekreasi masyarakat.

2.2.3. Tipologi Bangunan

Tipologi utama bangunan ruang seni atau *art space* ini adalah *commercial building* dan *cultural and entertainment building* dengan tipologi *library* sebagai tipologi penunjang.

Tipologi Bangunan Komersial (*Commercial Building*)

Ruang seni merupakan bangunan yang difungsikan untuk mewadahi aktivitas yang bertujuan mendatangkan keuntungan dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang melalui ruang-ruang pameran, pertunjukan, atau berdagang yang disewakan ataupun dijual. Fungsi komersial yang maksimal dapat diperoleh dengan maksimal dengan memperhatikan aksesibilitas, sirkulasi ruang, tata ruang yang ditawarkan, dan peluang pengembangan.

Tipologi Bangunan Budaya dan Hiburan (*Cultural and Entertainment Building*)

Ruang seni merupakan bangunan budaya sebagai sarana edukasi budaya melalui presentasi karya seni, edukasi dan diskusi serta seminar menjadi cara pembelajaran nilai-nilai budaya. Selain itu ruang seni juga sebagai ruang rekreasi bagi masyarakat melalui pameran dan pertunjukan yang ditawarkan. Fungsi tersebut dapat berjalan dengan baik dengan memperhatikan analisis pelaku, kegiatan, dan ruang yang baik sehingga didapatkan organisasi ruang yang optimal untuk fungsi tersebut.

2.2.4. Standar Perancangan Ruang Seni

Terdapat dua area penting pada ruang seni yang menjadi area utama dari kegiatan yang berlangsung di ruang seni yaitu area pameran atau *exhibition area* dan area pertunjukan atau *performance area*.

2.2.4.1. Area Pameran

Area pameran (**Gambar 2.4.**) yang menjadi satu dari dua kunci dari ruang seni harus memperhatikan organisasi ruang, kemungkinan presentasi

materi karya yang dapat ditampung, kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing dan material pelengkap, nuansa ruang, kemungkinan fungsi, dll.



Gambar 2.4. Ruang Pameran Komunitas Salihara
sumber: andreassiagian.wordpress.com

Keberadaan ruangan-ruangan pendukung dari area pameran ini juga sangat penting untuk menunjang fungsi pameran agar lebih maksimal seperti gudang penyimpanan, *lavatory*, ruang komunal, dll.

Metode presentasi karya pada area pameran

a. *Hanging Object*

Benda-benda koleksi dipamerkan dengan cara digantung untuk fleksibilitas presentasi karya.

b. *On Wall*

Karya seni seperti seni lukis di gantungkan di dinding area pameran.

c. *On Floor*

Karya seni diletakan di lantai ruangan seperti untuk seni instalasi atau seni patung juga untuk fungsi fleksibilitas karena karya akan lebih mudah untuk dipindahkan.

d. *On Art Panel*

Karya ditampilkan menggunakan papan panel atau standing panel tambahan agar dapat mempresentasikan karya seni dengan lebih maksimal kepada *viewers*

e. *Audiovisual*

Karya ditampilkan dengan bantuan teknologi *editing computer* dan proyektor serta audio, digunakan untuk seni video.

f. *Live Demonstration*

Karya seni dipaparkan langsung oleh seniman, dapat juga digunakan untuk pertunjukan.

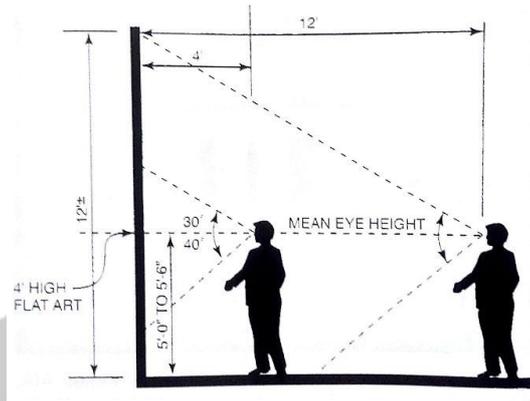
Desain Ruang dan Sirkulasi

Area pameran berfungsi maksimal dengan dengan denah yang sederhana dan *open plan* namun dengan jalur sirkulasi yang menarik baik itu di dalam ataupun di luar ruangan yang masing-masing diperlukan adanya penanganan khusus. Denah yang sederhana dan *open plan* ditujukan agar area pameran dapat mengakomodasi teknologi dan ide-ide pameran yang berbeda-beda di setiap pameran. Sirkulasi yang menarik dibutuhkan untuk memberikan pengalaman meruang bagi pengunjung. Perancangan area pameran juga harus mempertimbangkan ruangan-ruangan penunjang area pameran agar pameran dapat dikelola dengan mudah tanpa mengganggu fungsi lain.

Beberapa aspek harus diperhatikan dalam perancangan ruang seni demi menciptakan kualitas yang maksimal²²:

- a. Area pameran harus memiliki fleksibilitas tinggi untuk menampung pameran dengan beragam *layout* dan konsep.
- b. Pencahayaan alami harus dikontrol jika memang diperlukan dan harus difilter untuk mengurangi gelombang panjang matahari masuk.
- c. Area pameran sebaiknya berdekatan untuk mempermudah pengamanan area dan pengondisian lingkungan.
- d. Terdapat banyak kemungkinan pengunjung untuk menikmati area pameran karena pengalaman pengunjung dalam pameran menjadi dimensi aktif dalam area pameran untuk membuat pengunjung ingin kembali lagi.
- e. Tinggi minimal dinding *display* 3,7 meter dengan tinggi plafon untuk area pameran seni kontemporer 12 meter (**Gambar 2.5.**).

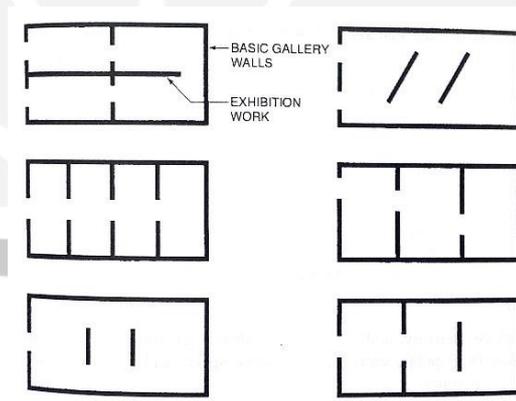
²² Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.



Gambar 2.5. Sudut *viewers* melihat pameran

sumber: Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

- f. Terdapat dua buah pintu keluar pada area pameran, selain untuk alasan keamanan, juga memperbanyak kemungkinan *layout* dan sirkulasi pameran (**Gambar 2.6.**).



Gambar 2.6. Kemungkinan *layout* ruang pameran

sumber: Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

Materi Karya

Meteri karya yang akan dipamerkan akan berpengaruh pada penataan dan layout ruang pameran juga berpengaruh pada kualitas pameran tersebut, dalam penataan *layout* ruang pameran harus mempertimbangkan²³:

- a. Karakteristik seni
- b. Fungsi
- c. Media karya
- d. Komposisi desain
- e. Tema karya
- f. Aliran seni
- g. Ukuran karya seni

Labelisasi Karya

Pemberian label dalam materi karya seni sebaiknya menggunakan prinsip berikut²⁴:

- a. Pembuatan *caption* harus seragam dalam metode penyajian pigura, laminating, penulisan judul, dll
- b. Penulisan harga pada karya seni diletakkan dalam karya seni tersebut namun tidak semua harga dicantumkan.

Pencahayaan

Pencahayaan dalam area pameran memiliki peran penting dalam membentuk nuansa dan kualitas ruang pameran. Pencahayaan yang dibutuhkan setiap materi karya seni pun berbeda-beda agar karakteristik dari materi karya dapat maksimal. Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami atau *natural light* dan pencahayaan buatan atau *artificial light*.

Cahaya yang bisa dilihat manusia merupakan kombinasi dari warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu dengan panjang gelombang 400-700 nm. Sinar ultraviolet berada pada gelombang 300-400 nm. Cahaya warna biru dan sinar UV memiliki kemungkinan untuk merusak karya seni karena

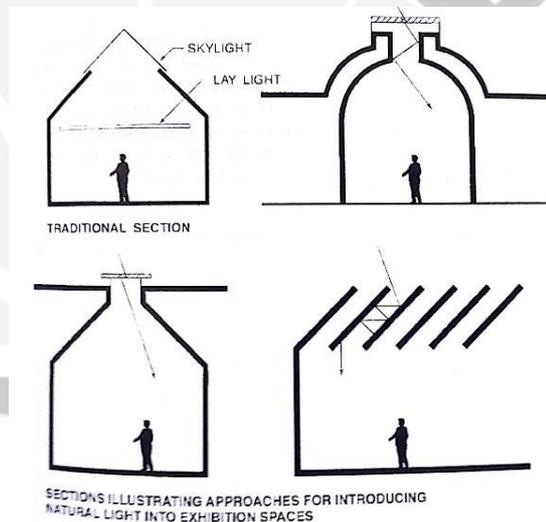
²³ Susanto, M. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

²⁴ Ibid.

akan mengubah struktur kimia pada materi karya seni khususnya seni lukis sehingga keberadaannya di ruang pameran harus di minimalisir atau dihilangkan. Selain sinar UV, keberadaan sinar infrared atau cahaya dengan panjang gelombang lebih dari 700 nm juga harus dihindari karena memberikan panas yang berlebih pada ruang dan akan berpengaruh pula pada karya yang dipamerkan.

Sistem Pencahayaan Alami

Pencahayaan buatan dalam area pameran (**Gambar 2.7.**) biasa digunakan untuk mendramatisir atau menghidupkan desain ruangan keseluruhan sebagai *ambient light* pada siang hari sekaligus menjadi pemberi bentuk pada desain bangunan.



Gambar 2.7. Teknik Pencahayaan Alami Ruang Pameran

sumber: Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

Aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan dengan memanfaatkan pencahayaan alami²⁵:

- a. Pembayangan harus diperhatikan agar cahaya matahari yang masuk tidak langsung masuk ke dalam ruangan dan mengenai materi karya seni secara langsung tetapi memantul terlebih dahulu.
- b. Letak bukaan dan dimensi bukaan
Letak bukaan dan dimensi bukaan berpengaruh pada seberapa besar cahaya matahari yang akan masuk ke dalam ruangan

²⁵ Satwiko, P. 2009. *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: ANDI.

dengan mempertimbangkan luas ruangan dan seberapa banyak cahaya optimal yang dibutuhkan ruangan.

c. Tekstur dan warna ruangan

Tekstur dan warna ruangan berpengaruh pada seberapa baik cahaya yang masuk dapat dipantulkan agar seluruh sudut ruangan mendapat cahaya dan ruangan terdefinisi dengan jelas.

Sistem Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti lilin, obor, dan lampu²⁶. Setiap materi karya memiliki kriteria pencahayaan yang berbeda-beda sesuai dengan material karya tersebut sehingga pencahayaan yang didapat tidak merusak karya.

Tabel 2.1. Standar Light Level Ruang Pameran²⁷

Ruang	Material Pameran	Light Level (fc)
Pameran <i>Sangat sensitif</i>	Karya pada kertas / print, tekstil, kulit	5-10
Pameran <i>Sensitif</i>	Lukisan dan bahan kayu	15-20
Pameran <i>Tidak sensitif</i>	Kaca, batu, keramik, besi	30-50
Penyimpanan Karya		5

Jenis pencahayaan buatan dari sistem pencahayaannya terdiri dari tujuh, yaitu:

a. Penerangan Umum (*General Lighting*)

Jenis sistem pencahayaan ini yang paling umum digunakan dengan iluminasi cahaya merata ke seluruh sudut ruangan.

b. Penerangan Lokal (*Localized Lighting*)

Jenis sistem pencahayaan tidak seragam dan berfokus pada suatu area saja. Sistem ini lebih efisien untuk melakukan aktivitas namun tidak efisien bagi perabot karena peletakan perabot dibatasi oleh lokasi sumber cahaya.

²⁶ Satwiko, P. 2009. *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: ANDI.

²⁷ Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

c. Penerangan Ambien (*Ambient Lighting*)

Jenis sistem pencahayaan tidak langsung dengan memantulkannya ke plafon atau ke dinding sehingga luminasi yang dihasilkan lebih rendah namun karena dipantulkan, pencahayaan yang diterima ruangan akan merata dan memberi suasana ruang yang baik.

d. Penerangan Bidang Kerja (*Task Lighting*)

Jenis sistem pencahayaan pada perabot yang merupakan sistem paling fleksibel, berkualitas, dan efisien karena penerangan hanya ada pada suatu tempat dan area sekeliling saja.

e. Penerangan Aksen (*Accent Lighting*)

Jenis sistem pencahayaan dengan menonjolkan suatu bagian tertentu dari bangunan atau ruang. Besar kuat cahaya sebaiknya 10x lebih tinggi dari pencahayaan sekitarnya, biasanya menggunakan metode *track lighting* atau *downlight* dan cocok digunakan pada ruang pameran untuk memberikan aksen pada setiap karya seni yang dipamerkan.

f. Penerangan Dekoratif (*Decorative Lighting*)

Jenis sistem penerangan dimana sumber cahaya merupakan objek untuk menambah keindahan ruang.

g. Penerangan Efek (*Effect Lighting*)

Jenis sistem penerangan yang menyerupai penerangan aksen namun objek dan cahayanya sendiri yang menjadi pusat perhatian.

Pencahayaan buatan juga membutuhkan armatur untuk mengontrol distribusi cahaya dari lampu yang digunakan sekaligus untuk melindungi lampu. Armatur juga kerap dikenal sebagai rumah lampu.

Berdasar tempat pemasangannya armatur diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. Plafon (*Ceiling*), segala macam lampu yang ditempatkan dan tertumpu di bidang horizontal / *ceiling*.
- b. Dinding (Wall), segala macam lampu yang menggunakan bidang vertikal / dinding sebagai tumpuan pemasangan.

- c. Lantai (Floor), segala macam lampu / armatur yang duduk / berdiri diatas lantai atau berada di atas meja dan perabot interior lain.

Jenis armatur dari jenis pemasangannya terdiri dari lima, yaitu:

a. *Surface mounted*

Jenis pemasangan menempelkan armatur pada permukaan sehingga terlihat menonjol dari ruang (**Gambar 2.8.**).



Gambar 2.8. *Surface mounted*
sumber: www.bizlink-lighting.com

b. *Recessed* (masuk ke dalam)

Jenis pemasangan dengan memasukkan armatur ke dalam, hasilnya armatur lampu tidak mencolok karena rata dengan permukaan tempat armatur ditempatkan (**Gambar 2.9.**).



Gambar 2.9. *Recessed mounted*
sumber: gecem.en.ec21.com

c. *Pendant* (di gantung)

Khusus *armatur* yang diletakkan di plafon dengan menggantung *armatur* beberapa centimeter dari plafon, sebagai elemen dekoratif atau ingin menciptakan *task lighting* (**Gambar 2.10.**).



Gambar 2.10. *Pendant mounted*

sumber: pinterest.com

d. Track

Jenis pemasangan lampu yang ditanam pada sebuah rel / *track*. Jenis ini sangat cocok untuk area pameran karena fleksibel untuk menyesuaikan kebutuhan dari *layout* pameran (**Gambar 2.11.**).



Gambar 2.11. *Track mounted*

sumber: www.architonic.com

e. Architectural

Jenis pemasangan lampu dengan lokasi pemasangan yang dibuat seperti disembunyikan dalam celah pada dinding atau plafon untuk memunculkan unsur estetika dan nuansa tersendiri yang ingin dibentuk.

Temperatur

Temperatur yang rendah lebih baik diaplikasikan pada area pameran, pada area pameran umum suhu baik berada di kisaran 22°C – 24°C dan pada ruang penyimpanan suhu dapat lebih rendah antara 15°C – 20°C. Area pameran lebih sensitif kepada perubahan kelembaban oleh karena itu temperatur ruang harus stabil karena kelembaban sangat dipengaruhi oleh temperatur²⁸.

Standar Ukuran Kelembaban

Area pameran harus memiliki kelembaban di level 50% sepanjang tahun, angka 50% merupakan standar yang tinggi yang harus mendapat perhatian tambahan oleh perancang area pameran. Kelembaban yang konstan dibutuhkan karena material materi karya seni yang dipamerkan dibuat secara khusus dan sangat sensitif terhadap perubahan kelembaban²⁹.

Tabel 2.2. Material dan kelembaban yang diperbolehkan³⁰

Macam Material	Kelembaban
Lukisan	40% - 65%
Kertas	45% - 55%
Foto	30% - 40%
Kayu, kulit, kain	45% - 60%
Metal	<35%
Keramik, kaca, batu	40% - 60%

Penataan sistem HVAC

Ruang-ruang yang membutuhkan sistem HVAC harus dipertimbangkan dalam desain karena harus ada pertimbangan kemungkinan pengembangan dari area pameran tidak akan mengganggu sistem HVAC secara keseluruhan. Lokasi pasokan udara untuk HVAC harus jauh dari gudang, jalan raya, atau ruang kimia untuk mengurangi kemungkinan udara yang masuk ke area pameran terkontaminasi oleh polusi yang akan berpengaruh pada materi karya seni. Sistem HVAC juga harus memiliki tenaga listrik darurat bila listrik padam.

²⁸ Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

²⁹ Ibid.

³⁰ Johnson, J.S. 1999. *Museum Handbook*. New York: National Park Service.

2.2.4.2. Area Pertunjukan

Area pertunjukan (**Gambar 2.12.**) merupakan area yang secara khusus digunakan untuk menampung karya seniman pertunjukan dan mungkin beberapa seni rupa dan media rekam oleh karena itu area pertunjukan harus di desain untuk mengakomodasi minimal dua atau lebih kegiatan dalam sebuah ruangan pertunjukan.



Gambar 2.12. Ruang Pertunjukan Komunitas Salihara
sumber: salihara.org

Desain Ruang

Desain dan bentuk ruang yang dipergunakan sebagai area pertunjukan memiliki macam yang beragam disesuaikan dari seperti apa seni yang akan dipertunjukan. Berdasarkan bentuk secara umum area pertunjukan terbagi dua, yaitu³¹:

- a. Area Pertunjukan Terbuka
Pertunjukan seni dilakukan pada ruangan terbuka
- b. Area Pertunjukan Tertutup
Pertunjukan seni dilakukan pada ruangan tertutup

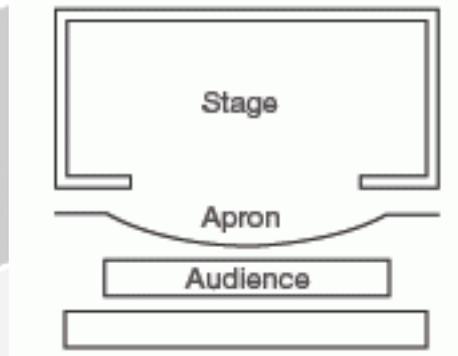
Seiring berkembangnya jaman, bentuk area pertunjukan yang cukup banyak mengerucut pada tiga jenis bentuk, yaitu:

a. *Proscenium Theaters*

Bentuk *Proscenium* juga bisa disebut sebagai bentuk bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (**Gambar 2.13.**). Bingkai yang dipasang layar

³¹ HAM, Roderick. 1972. *Theatre Planning, The Architectural*. London.

atau gorden menjadi pemisah antara pelaku pertunjukan dengan penonton. Adanya pemisah tersebut digunakan untuk menyajikan cerita apa adanya seolah tidak ada orang yang menyaksikan, namun tidak membuat suasana pertunjukan yang intim walaupun pelaku pertunjukan dan penonton berada pada ruang yang sama.



Gambar 2.13. *Proscenium Stage*

sumber: edweb.tusd.k12.az.us

Dalam pengaplikasian bentuk proscenium ini harus memperhatikan³²:

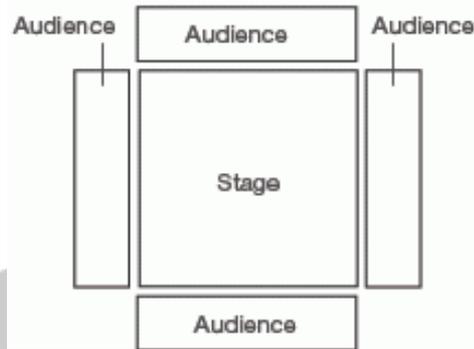
- Adanya sudut yang terbatas yang dimiliki penonton untuk menyaksikan pertunjukan karena penonton hanya menyaksikan dari satu sudut saja.
- Bentuk ini menciptakan batas dan *frame* yang tetap dalam komposisi pertunjukan.
- Diperbolehkan untuk *director* mengarahkan langsung *performer* agar memastikan penonton dapat menangkap maksud dari setiap adegan.

b. Arena Theaters

Bentuk *arena* merupakan suatu area pertunjukan dengan penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung karena bentuknya dikelilingi penonton, penataan panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor (**Gambar 2.14.**). Inti dari bentuk ini adalah untuk mendekatkan penonton dengan pemain pertunjukan.

Selain menguntungkan karena mendekatkan pemain dengan penonton, juga dengan penonton duduk melingkar sehingga menghasilkan *minimum enclosure* pada penonton untuk menyaksikan pertunjukan.

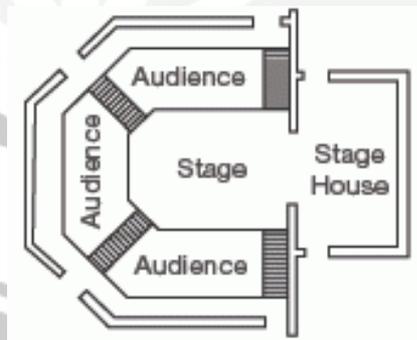
³² Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.



Gambar 2.14. Arena Stage
sumber: edweb.tusd.k12.az.us

c. **The Thrust atau Open Stage**

Bentuk *thrust* berbentuk seperti *proscenium* tetapi dua per tiga bagiannya menjorok ke arah penonton, nampak seperti gabungan dari *proscenium* dan arena (**Gambar 2.15.**). Bagian depan yang menjorok ke penonton diperlakukan seolah bentuk arena. Bagian belakang diperlakukan seolah bentuk *proscenium* yang dapat menampilkan kedalaman obyek atau pemandangan secara perspektif.



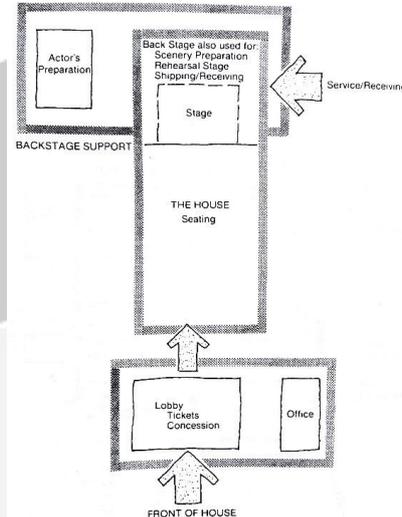
Gambar 2.15. Thrust Stage
sumber: edweb.tusd.k12.az.us

Tabel 2.3. Bentuk Umum Bangunan Pertunjukan³³

Jenis Pertunjukan	Bentuk Umum
Drama	Proscenium, Arena, Thrust
Opera	Proscenium
Musik (konser)	Arena
Ballet dan tarian lain	Proscenium
Teater musikal	Proscenium
Film	Lain

³³ Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

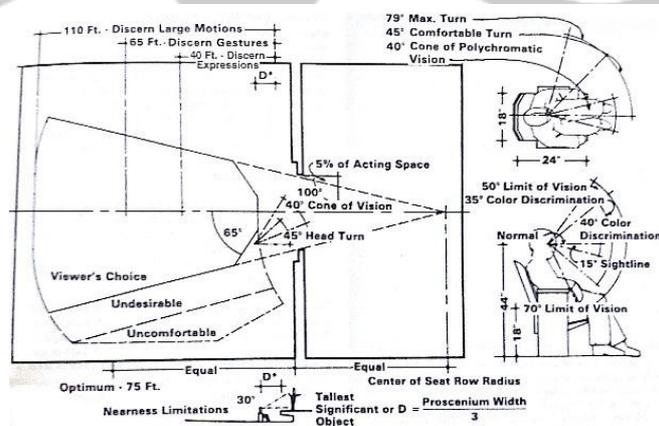
Sama halnya dengan area pameran, area pertunjukan merupakan bagian penting dari ruang seni yang membutuhkan ruang-ruang penunjang untuk area pertunjukan seperti *lobby*, *ticketing*, kantor, dan ruang persiapan (Gambar 2.16.).



Gambar 2.16. Organisasi Ruang Area Pertunjukan

sumber: Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

Untuk jarak nyaman bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan bergantung pada pertunjukan seperti apa yang ingin disaksikan, untuk dapat melihat ekspresi dengan jelas dilihat maksimal berada di 12 meter, untuk gestur pemain maksimal dari jarak 20 meter, dan untuk pergerakan tubuh berada di jarak maksimal antara 20 – 33,5 meter. Sudut optimum seseorang menyaksikan pertunjukan 30° vertikal dan 40° horizontal (Gambar 2.17).



Gambar 2.17. Sudut Optimal Viewers

sumber: Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

Sirkulasi

Jalur sirkulasi utama harus di desain sehingga mudah diakses dan mengakses lobi. Penataan ruang sirkulasi di daerah kamar mandi, lift, dan ruang masuk ruang pertunjukan jangan sampai menimbulkan antrian yang mengganggu jalur sirkulasi utama. Menyediakan jalur dan tempat khusus bagi pengguna kursi roda untuk menonton pertunjukan.

Akustika

Desain akustika dalam proses perencanaan dan perancangan area pertunjukan. Akustika ruangan mempengaruhi segala ukuran dan bentuk dalam area pertunjukan seperti letak ruang kontrol, pemilihan *speaker*, pemilihan material pelapis, hingga pada pemilihan pintu dan jendela. Isu dalam akustika dapat di turunkan kedalam beberapa sub-disiplin yaitu:

Room acoustics

Aspek *room acoustics* berbicara mengenai interior ruang pertunjukan dan desain panggung untuk menciptakan atmosfir akustik yang baik dan dapat menyesuaikan dan menampung lebih dari satu tipe pertunjukan.

Akustik ruang pertunjukan yang dapat menyesuaikan tipe pertunjukan dibutuhkan karena setiap tipe pertunjukan membutuhkan atmosfir akustik yang berbeda-beda. Perbedaan kebutuhan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4. Syarat Akustika sesuai Jenis Pertunjukan³⁴

Jenis Pertunjukan	Lingkungan Akustik	Dampak Arsitektural
Musik simphoni	Sangat hidup, resonansi terdefinisi jelas, dan hangat	Ruang tertutup dengan volume besar dengan kapasitas kurang dari 1000 orang. Material berat, dan memantulkan suara.
Opera dan ballet	Hidup, resonansi terdefinisi jelas, dan hangat	Lebih kecil 20-40% dari ruang musik simphoni. Material tetap berat, dan memantulkan suara.
Drama	Kering, artikulasi dapat ditangkap jelas	Ruang kecil dengan kursi yang diatur dan estetik secara arsitektural. Material perpaduan bahan serap dan bahan pantul.
Musik dan pidato	Sangat kering, artikulasi dapat ditangkap jelas	Ruang kecil dengan kursi yang diatur dan estetik secara arsitektural. Material menggunakan bahan serap dengan presentase tinggi.

Kelembaban dalam ruang pertunjukan harus secara hati-hati dikontrol, kelembaban relatif dalam ruang musik berada pada 40%. Bila kelembaban berada di bawah 40% membuat udara lebih banyak menyerap suara dengan frekuensi tinggi dan kondisi seperti itu harus dihindari.

Sound and vibration isolation

Aspek *sound and vibration isolation* dibutuhkan untuk menjaga ketenangan dalam ruang dan menghindari suara dari luar ruangan masuk dan mengganggu pertunjukan. *Sound isolation* yang dibutuhkan setiap ruang pertunjukan berbeda-beda bergantung pada jenis pertunjukan, sumber suara yang berada di sekitar ruang pertunjukan, dan letak tapak. *Vibration isolation* memiliki penekanan agar tidak ada suara yang merambat melalui getaran pada struktur.

Mechanical services noise and vibration control

Aspek *mechanical services noise and vibration control* dibutuhkan untuk melayani bangunan kontemporer dalam mengolah sistem kelistrikan dan air sebagai sumber suara dan getaran. Peralatan berat seperti *chiller*, *boiler* dan

³⁴ Chiara, Joseph De. 2001. *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

generator berada jauh dari ruang pertunjukan dan memiliki struktur yang terpisah dari ruang pertunjukan.

Untuk mengurangi *noise* akibat sistem mekanikal dan sistem lain ada beberapa cara yang dapat dilakukan:

- Membuat saluran yang besar dan memotong ruang dengan memberi menyerap suara.
- Meletakkan ruang mekanikal jauh dari ruang pertunjukan, menggunakan saluran yang panjang merupakan cara paling mudah dan murah untuk menjauhkan *noise* akibat sistem HVAC.
- Hindari meletakkan kamar mandi atau fasilitas dengan sistem pemipaan menempel pada ruang pertunjukan.

Electroacoustics

Aspek *electroacoustics* digunakan pada banyak bangunan musik kontemporer dan teater musikal dengan desain sangat memikirkan kejelasan dalam berbicara dan bermusik. Sistem elektroakustik membutuhkan beberapa infrastruktur penunjang seperti ruang kontrol. Ruang ini diletakkan pada baris paling belakang dan bila memungkinkan diletakkan satu garis dengan bagian tengah panggung. Ruang ini seharusnya dipisah dengan ruang kontrol pencahayaan.

Selain ruang kontrol, sistem ini juga membutuhkan ruang peralatan dan penyimpanan audio. Letak ruangan ini dekat dengan panggung. Ruang kontrol dan ruang peralatan harus dengan pengudaraan buatan untuk mengurangi panas dari manusia dan peralatan.