

## BAB VI

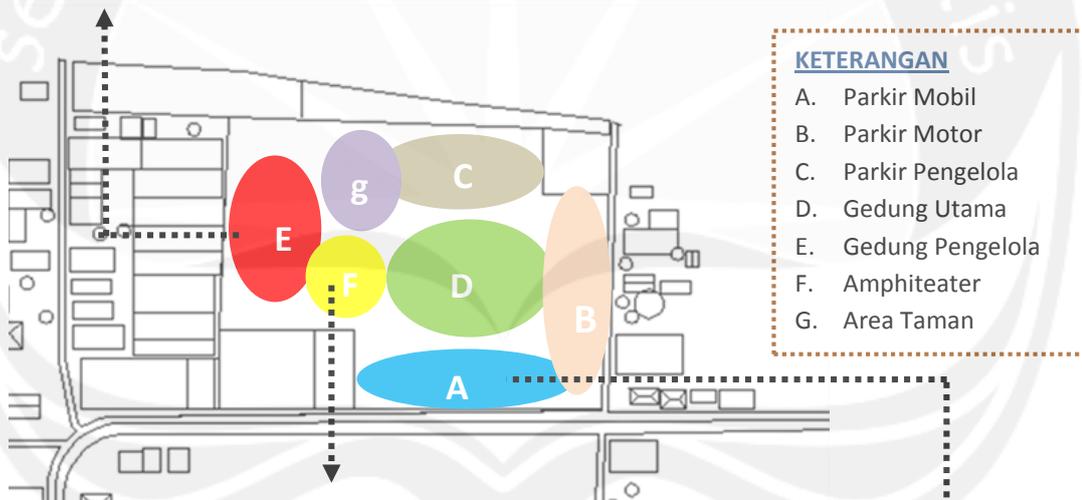
### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 6.1. KONSEP PENEKANAN DESAIN

##### 6.1.1. Konsep Zoning



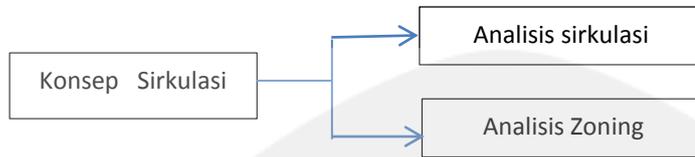
Terdapat dua massa bangunan yang dipisah dan disatukan oleh sebuah amphiteater dan plaza sebagai tempat berkumpulnya aktivitas sosial. Kedua massa bangunan ini memiliki fungsi yang berbeda, pemisahan dilakukan agar pengunjung tidak terlalu padat di satu area.



Amphiteater diletakkan dibagian tengah agar menjadi sebuah magnet penarik kegiatan-kegiatan interaksi sosial yang terjadi di area *site*, amphiteater ini merupakan area pusat kegiatan publik, dengan dikelilingi oleh berbagai macam taman serta area publik yang lainnya.

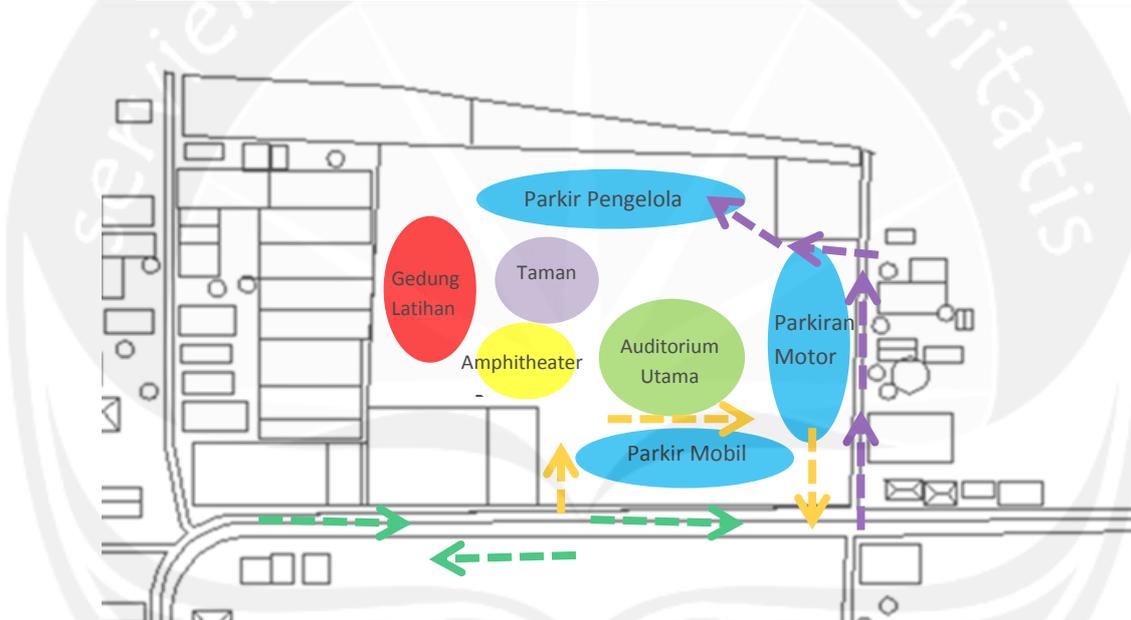
Area parkir diletakkan dibagian depan karena garis sempadan jalan yang memakan area *site* sebesar 8 m dan juga berfungsi sebagai *buffer zone* untuk suara bising kendaraan. Area parkir di bagi menjadi tiga bagian, yaitu area parkir kendaraan mobil, area parkir motor, dan area parkir pengelola yang terletak di bagian belakang

### 6.1.2. Konsep Sirkulasi



Konsep sirkulasi pada *performing art center* menggunakan perbedaan jalur akses antara *main entrance* dan *side entrance* pada jalur-jalur akses manusia dan juga kendaraan.

#### 1. Sirkulasi Main dan Entrance Side



Keterangan :

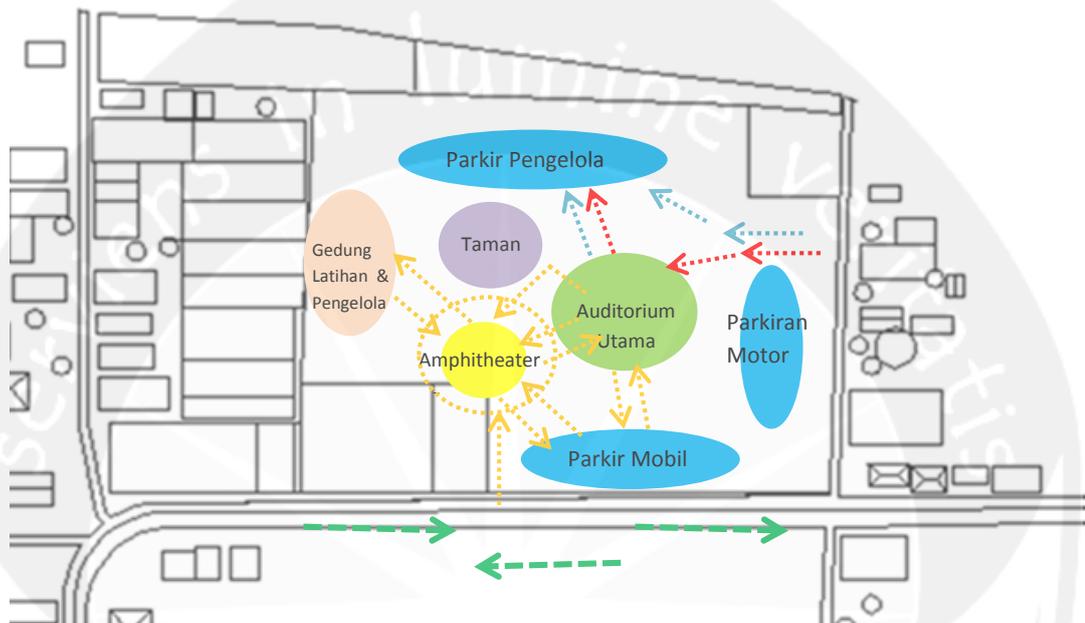


#### 2. Konsep Sirkulasi Manusia

Untuk jalur sirkulasi manusia dibedakan menjadi jalur untuk pengelola, seniman dan pengunjung. Untuk jalur manusia digunakan jalan-jalan setapak yang menghubungkan bangunan-bangunan dengan taman serta amphitheater yang ada, serta disertai permainan ketinggian dengan trap-trap serta ramp yang menjadi *landscape* dari area *performing art center*.

### 3. Konsep Sirkulasi Kendaraan :

Pada jalur sirkulasi kendaraan dibedakan menjadi jalur kendaraan pengunjung, *backstage*, pegawai, dan seniman. Seluruh jalur sirkulasi di lapiasi dengan perkerasan berupa *paving* serta penghijauan di kanan dan kiri jalan.



#### Keterangan :

- |                  |           |
|------------------|-----------|
| Jalan Utama      | Seniman   |
| Akses Pengunjung | Pengelola |

### 6.1.3. Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep tata ruang dalam bangunan *Performing art center* di Yogyakarta akan diterapkan pada empat ruang utama antara lain auditorium, galeri seni, *lobby*, dan ruang latihan Berikut ini merupakan tabel yang merangkum konsep tatanan ruang dalam pada bangunan *Performing art center* :

**Tabel. 6.2. Konsep Tata Ruang Dalam Performing Arts Center**

Ruang	Atraktif	Rekreatif	Ekspresif	Unity	Complexity	Intensity
<b>Auditorium</b>	Leveling, substraksi dan adisi pada dinding	-		Wana putih	-	-
<b>Lobby</b>	Kuning, mozaik	-	Maju, mundur	-	Gelombang, lengkung pada plafon.	-
<b>Rg. Latihan</b>	Permainan bidang geomtri, Kasar dan halus	Material vinil pada lantai.	-	Perulangan bentuk geometris.	-	Warna jingga
<b>Galeri Seni</b>	Tekstur kasar dan halus, material - Batu alam & batu koral	Warna pastel	-	-	Leveling pada plafon	

#### 6.1.4. Konsep Tata Ruang Luar

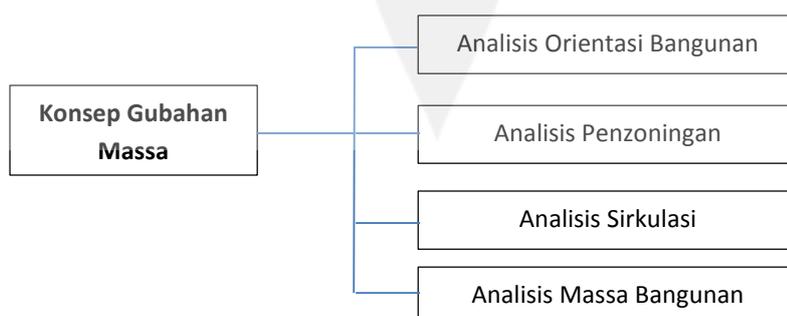
Konsep Berikut ini merupakan tabel yang merangkum konsep tata ruang luar pada bangunan *Performing arts center* :

**Tabel. 6.1. Konsep Ruang Luar *Performing Arts Center***

Ruang	Atraktif	Rekreatif	Ekspresif	Unity	Complexity	Intensity
<b>Gubahan Massa Bangunan</b>	Unsur lengkung pada massa bangunan	-	Massa bangunan diletakkan menghadap ke jalan		-	-
<b>Façade Bangunan</b>	- Leveling pada ketinggian bangunan - Tekstur kasar. - Material <i>Flextile</i> , kaca, kalzip	-	Skala monumental	Garis horizontal	-	Warna jingga

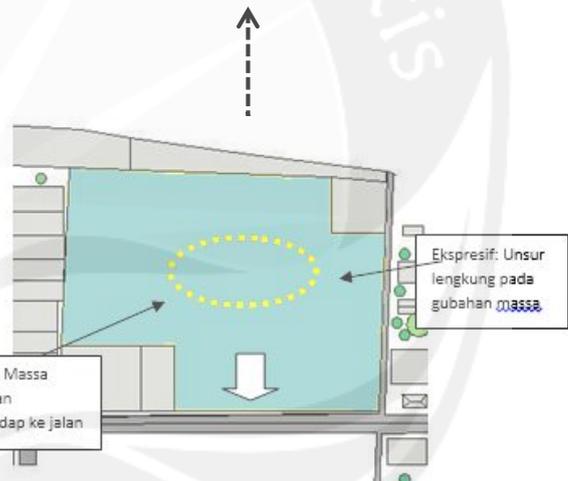
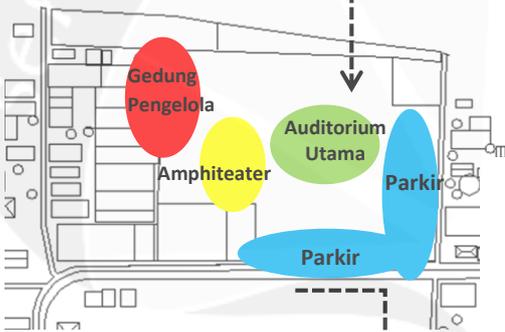
Ruang	Atraktif	Rekreatif	Ekspresif	Unity	Complexity	Intensity
<b>Sirkulasi</b>	-	Pola Massa Memusat	-	Pola Massa Memusat	-	
<b>Taman</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan Lampu LED hias sebagai elemen dekoratif</li> <li>- Tekstur kasar</li> <li>- Vegetasi Palembang raja, pohon flamboyan</li> </ul>	Vegetasi Rumput jepang	-	Warna Abu-abu, coklat. Bentuk Geometri	paving <i>running-bond</i> dan pola <i>circular</i>	Sistem "up-light" lampu Par
<b>Amphiteater</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna kuning, merah coklat muda, jingga.</li> <li>- Penggunaan Lampu LED hias sebagai elemen dekoratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vegetasi: Pohon dadap merah</li> <li>- Tekstur Kasar</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk geometri</li> <li>- Material Paving Blok</li> </ul>	-	Sistem "up-light" lampu Par
<b>Area Parkir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna Abu-abu &amp; coklat,</li> <li>- Material Paving Blok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vegetasi: Pohon Tanjung,</li> <li>- Tekstur Kasar</li> </ul>	Bentuk Gelombang.	-	-	-

#### 6.1.4.1. Konsep Gubahan Massa Bangunan

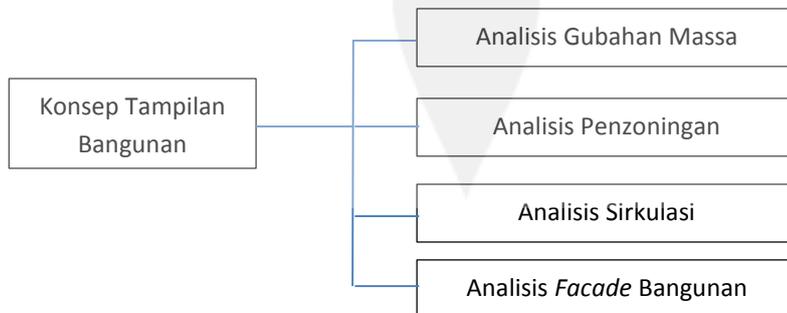




Massa bangunan akan diletakkan dengan menghadap ke jalan akan dapat menarik minat pengunjung, melawan pola grid yang terbentuk. Sedangkan penerapan pendekatan ekspresif berupa pemakaian bentuk yang dinamis, bergerak, dan aktif. Bentuk massa yang diterapkan akan mengandung unsur lengkung yang berkesan dinamis sesuai dengan gambaran seniman yang melakukan gerakan di atas pentas.



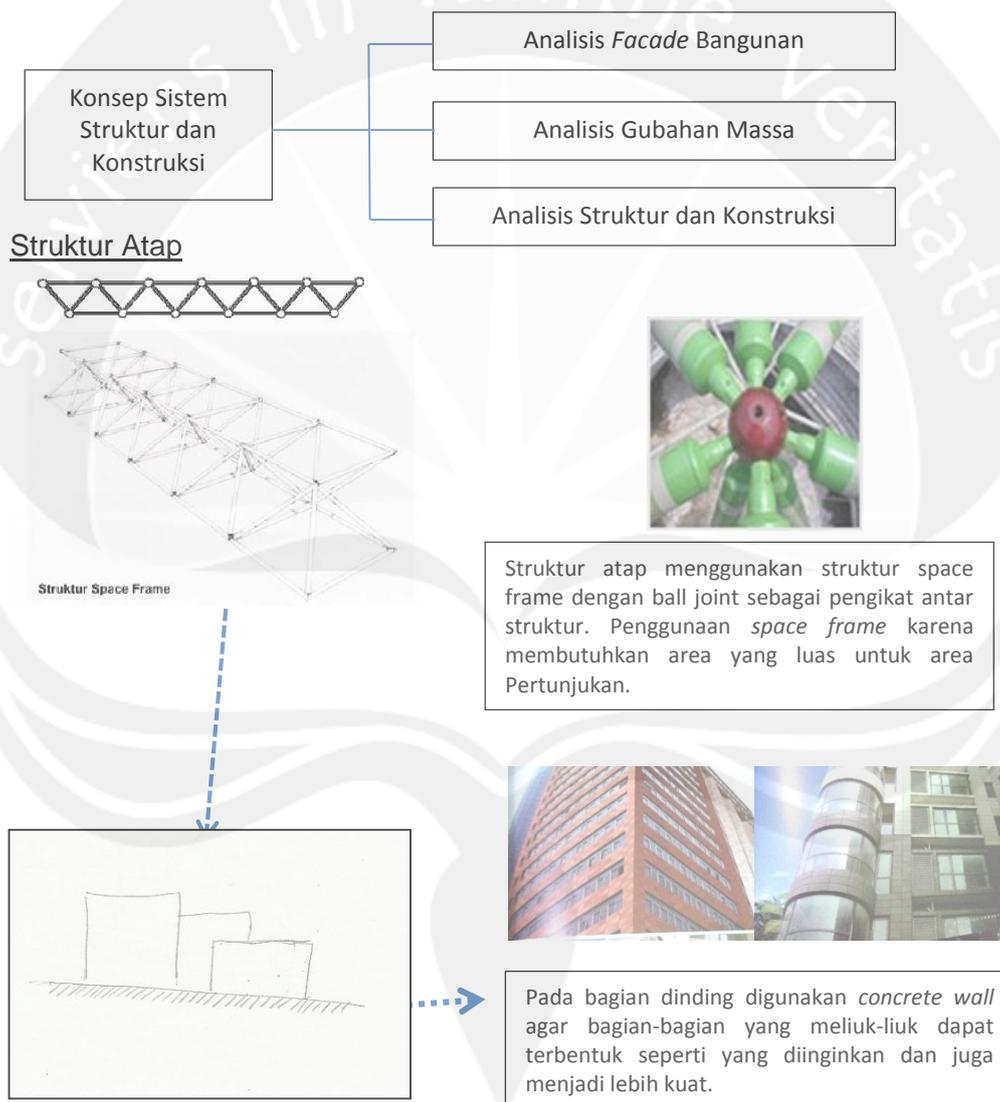
### 6.1.3.2. Konsep Tampilan Bangunan



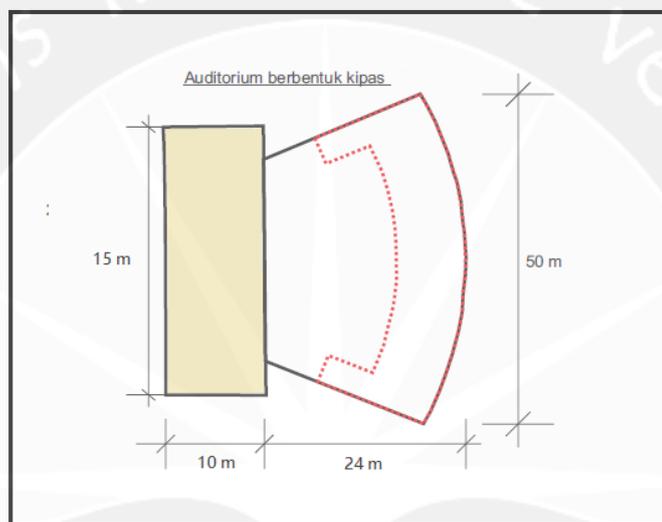
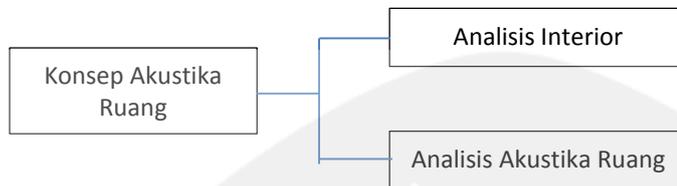
Fasade bangunan dibentuk tidak kaku dengan tujuan agar berbeda dari keadaan di sekitarnya sehingga memancing orang-orang yang lewat untuk melihat dan tertarik untuk masuk ke dalamnya.

## 6.2. KONSEP PROGRAMATIK

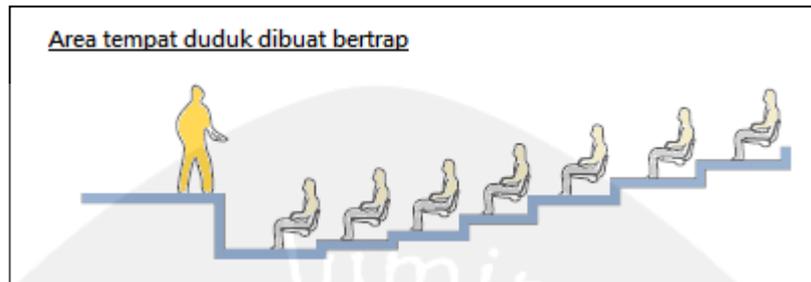
### 6.2.1. Konsep Sistem Struktur Dan Konstruksi



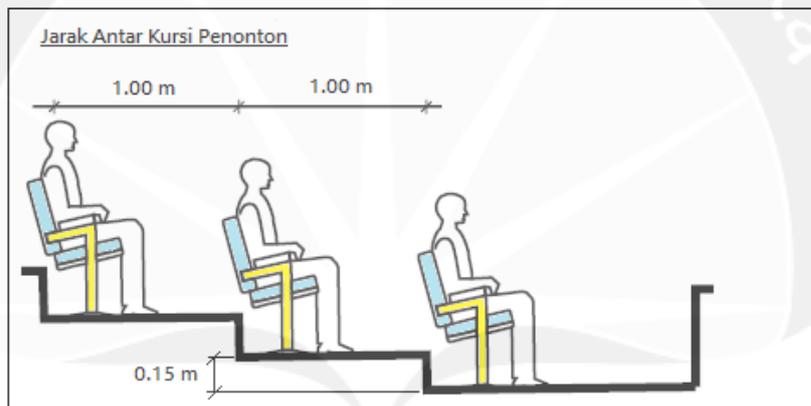
## 6.2.2. Konsep Akustika Ruang



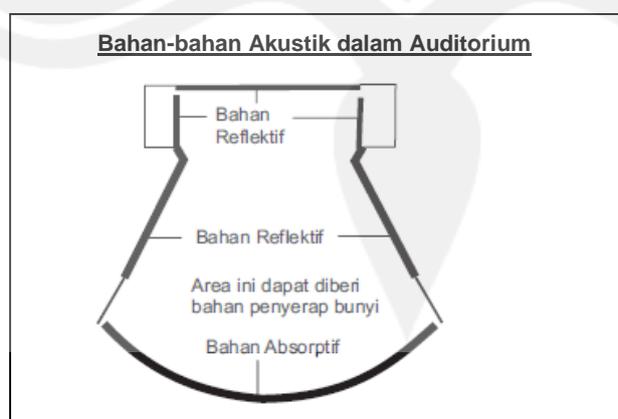
- Auditorium dibentuk seperti kipas agar arah pandang penonton ke area panggung lebih nyaman, tidak terlalu jauh dan juga bentuk kipas sangat menguntungkan dari segi akustik karena ukuran auditorium yang tidak terlalu panjang dan lebar.
- Bentuk panggung dibuat dengan bentuk proscenium atau dengan memakai *frame*, sehingga penonton akan lebih fokus ke area *frame* untuk menonton pertunjukan.
- Pada bagian depan panggung terdapat area bermain musik yang fleksibel, jika saat pertunjukan area tersebut tidak digunakan, maka dapat digunakan sebagai area tempat duduk penonton.



Tempat duduk dibuat bertrap dengan tujuan agar penyampaian suara dapat tersampaikan dengan baik serta arah sudut pandang penonton dapat menjadi lebih baik di bagian belakang.



Area tempat duduk penonton berjarak 1 m antar kursi sehingga memungkinkan area sirkulasi yang cukup besar bagi pengunjung lain yang ingin keluar masuk dari tempat duduk.

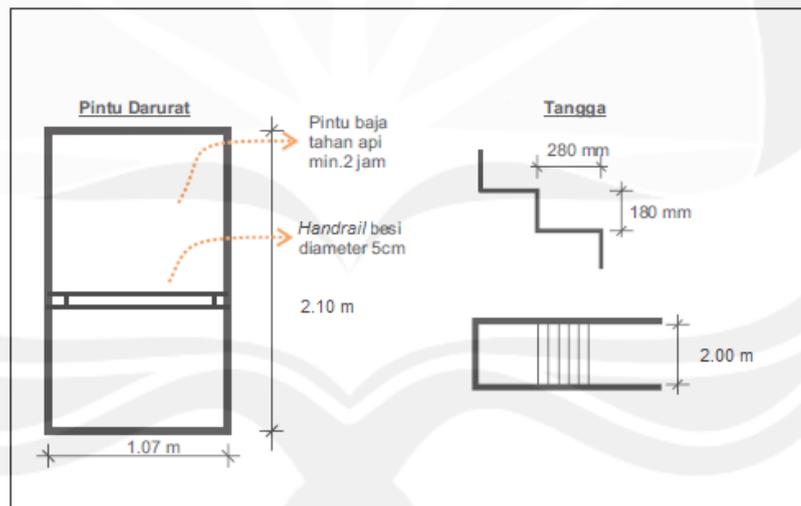


### 6.2.3. Konsep Pencegahan Kebakaran

Konsep pencegahan kebakaran dalam *performing arts center* akan menggunakan jalur evakuasi dan pemakaian alat pencegah kebakaran seperti *sprinkler* dan *fire extinguisher*. Jalur evakuasi akan dibagi menjadi beberapa jalur evakuasi yang berguna untuk mengosongkan auditorium dengan cepat ketika gedung terbakar, beberapa jalur evakuasi tersebut yaitu :

#### 1. Jalur evakuasi penonton

Pada jalur evakuasi penonton yang ada di auditorium, jalan keluar terdiri dari 4 buah yang terletak di kanan dan kiri auditorium sebanyak 2 buah di tiap sisi. Jalur evakuasi ini terbuat dari bahan beton agar tahan terhadap api minimal selama 2 jam, dengan jalan yang lurus serta meminimalkan tangga dan penggunaan *ramp* diharapkan proses evakuasi dapat berjalan dengan cepat



#### 2. Jalur Evakuasi Penonton Di Balkon

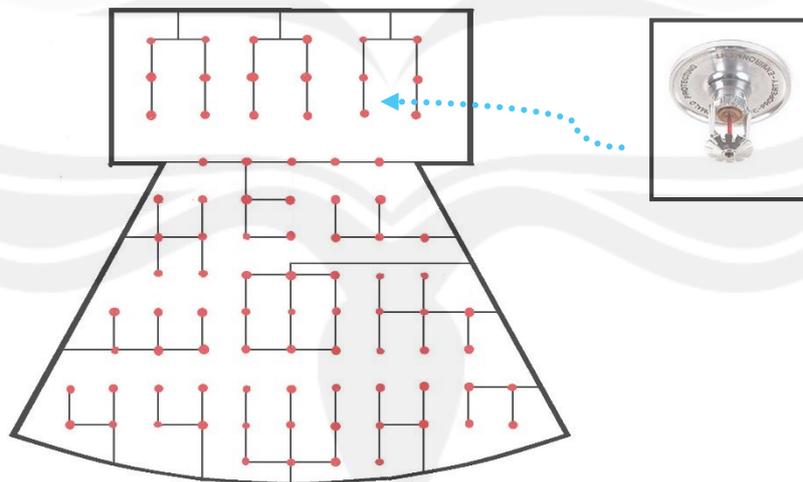
Pada jalur evakuasi penonton di balkon, jalan keluar terdiri dari 2 buah yang terletak di bagian pojok belakang kursi penonton. Jalur evakuasi ini juga terbuat dari bahan beton agar tahan terhadap api minimal 2 jam, serta dilengkapi dengan *exhaust fan* yang berfungsi untuk menghisap asap keluar dari dalam jalur evakuasi. Pada jalur ini digunakan tangga yang

terhubung langsung dengan jalur evakuasi penonton di auditorium sehingga keseluruhan evakuasinya melewati 1 jalur.

### 3. Jalur evakuasi *performer*

Jalur evakuasi untuk *performer* terdapat di area *backstage* yang berada di dekat panggung. Terdiri dari 2 buah pintu keluar yang terletak di kanan dan kiri sisi panggung. Tangga digunakan bagi para *performer* yang berada di lantai yang berbeda dengan panggung, sedangkan *performer* yang berada di panggung dan yang setara dengan panggung dapat segera berlari menuju pintu *exit* dan keluar gedung.

Alat pencegah kebakaran seperti *Fire extinguisher* diletakkan di seluruh area publik yang mudah dijangkau ketika terjadi kebakaran diletakkan dengan jarak setiap 10m. sedangkan untuk *sprinkler* yang akan dipasang setiap jarak 3 meter.

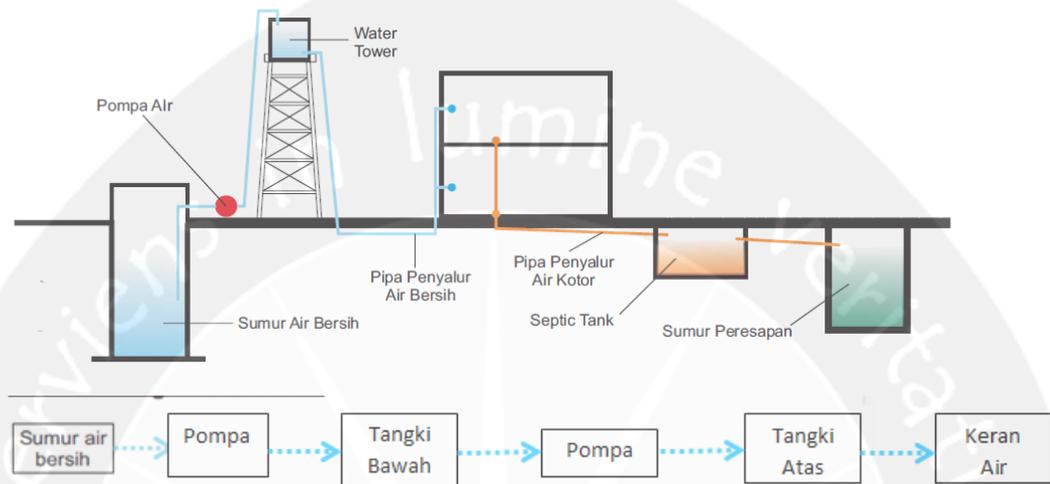


Titik *Sprinkler* pada Auditorium setiap 3 m

### 6.2.4. Konsep Utilitas

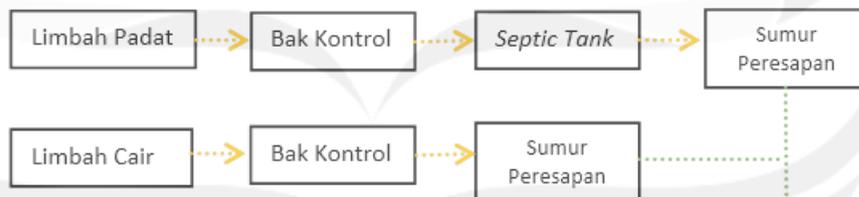
Konsep utilitas jaringan air pada *performing arts center* di Yogyakarta antara lain sebagai berikut:

#### 1. Sistem Jaringan Air Bersih :



#### 2. Sistem Jaringan Air Kotor dan Air Hujan

##### Sistem Jaringan Air Kotor



##### Sistem Jaringan Air Hujan



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A.Karim, 1980. Analisis Kebudayaan, DEPDIKBUD, Direktorat Kesenian Jakarta
- Achmad, A.K. 1990. *Pendidikan Seni Teater*, Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Appleton, I. 2008. *Building for the Performing Arts* (2nd Ed.), Oxford, 1996 : Architectural Press.
- Beardsley, M., 1981. *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*. New York: Harcourt
- BPS Kota Yogyakarta. 2009. Yogyakarta dalam Angka 2009
- BPS Kota Yogyakarta. 2011. Yogyakarta dalam Angka 2011
- Callender, J. H. (1983). *Time-Saver Standard for Architectural Design Data*. Singapore: McGraw-Hill International Book Company.
- Ching, F. D. K. 1991. *Architecture, Form, Space, and Order*. United States of America: McGraw-Hill, Inc.
- Doelle, L. L., 1990. *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
- Hakim, Rustam, Ir. 1987. *Unsur Dalam Perancangan Arsitektur Landscape*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ham, Roderick. 1987. *Theatres : Planning Guidance for Design and Adaptation*. London: Butterworth Architecture.
- Hendraningsih, dkk. 1982. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta: Jambatan.
- Imelda Akmal Architectural Writer Studio, 2011. *40 Padu Padan Warna untuk Rumah Mungil*. Jakarta: Gramedia.
- Imelda Akmal Architectural Writer Studio, 2011. *30 Material Inovatif*. Jakarta: Gramedia.
- Izenour, C. George. 1977. *Theatre Design*. United States of America: McGraw-Hill, Inc.
- Longman Exam Dictionary. 2006. Pearson
- Mediastika, C.E. 2005. *Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Narendra, B. Marsintowati, 2002. *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Jakarta: Sagung Seto.

Neufert, E. 2002. *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Poore, J. 1991. *Interior Colour by Design*. New York: Harper Business.

Sulastianto, H. 2006 . *Seni Budaya untuk kelas IX Sekolah Menengah*. Pertama, Bandung  
: Grafindo Media Pratama

Zahnd, M. 2009. *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur : Metode Untuk  
Menganalisis dan Merancang Arsitektur Secara Efektif*. Yogyakarta: Kanisius.

### **Website**

<http://artwelove.com/explore/Techniques-and-Media/Performance-Art>

<http://tamanbudayayogyakarta.com>

<http://www.archdaily.com>

<http://buildipedia.com/in-studio/featured-architecture/daniel-libeskind-grand-canal-square-theatre>

<http://www.dezeen.com>

<http://www.yogyes.co.id>

<http://www.jogjapages.com/id/yogyakarta-gallery/performing-art/>

<http://artikata.com/arti-326134-ekspresif.html>

<http://www.architecturalhousemodels.com>

<http://www.bedesigninterior.com>

<http://www.mydesignstories.net>

<http://www.dumfriesmutual.com>

<http://www.submaterial.com>

<http://www.acoustic.com>

<http://www.kineticsnoise.com>

<http://www.designshare.com>

<http://www.apora.co.id>

<http://www.irxp.com>