

BAB II

TINJAUAN UMUM PUSAT KESENIAN TARI TRADISIONAL

2.1 Tinjauan Umum Seni Tradisional

2.1.1 Pengertian Seni

Seni berasal dari Bahasa Sansekerta “*sani*” yang berarti persembahan atau pemujaan. Secara umum, seni didefinisikan sebagai suatu karya yang memiliki nilai estetika atau keindahan yang diciptakan sebagai bentuk ekspresi diri dan mengembangkan kreativitas. Dari segi bentuk, seni dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu seni dua dimensi (*dwitarma*) dan seni tiga dimensi (*tritama*). Dari segi jenisnya, Oswald Kulpe membagi seni menjadi tiga macam, yaitu:

a. Seni rupa (*visual art*)

Seni rupa merupakan seni visual yang memiliki wujud nyata dan pasti sehingga dapat dilihat langsung melalui elemen visual, seperti gambar, lukisan, kerajinan tangan, patung, multimedia, dan grafis.

b. Seni musik (*audio art*)

Seni musik merupakan seni yang dapat dirasakan dan dinikmati melalui media pendengaran dengan elemen utama berupa unsur suara, melodi, harmoni, dan notasi musik, misalnya lagu.

c. Seni *audio visual art*

Seni audio visual merupakan seni yang dapat dinikmati dengan media penglihatan maupun pendengaran, misalnya seni teater dan seni tari.

2.1.2 Pengertian Seni Tari Tradisional

Berdasarkan jenisnya, seni dibagi menjadi seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater atau drama, dan seni sastra. Seni tari merupakan seni yang dihasilkan dari gerakan tubuh manusia sebagai media komunikasi, media hiburan, bentuk ekspresi diri, sarana pertunjukan, atau sarana upacara seperti ritual keagamaan.

Seni tari terdiri dari unsur-unsur seperti gerakan, irama, dinamika, rasa, kostum, tata rias, properti, pola lantai, dan pola panggung (Soedarsono, 1978).

Berdasarkan jumlah pemain atau penyajiannya, Kartono membagi seni tari ke dalam tiga jenis, yaitu tari tunggal (solo), tari berpasangan (duet), dan tari berkelompok (grup). Menurut aliran dan genrenya, tarian dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Tari tradisional, merupakan tarian klasik dan tarian rakyat yang telah diwariskan secara turun-temurun sebagai salah satu ciri khas dan simbol kebudayaan daerah setempat.
- b. Tari kreasi baru, merupakan jenis tarian kreasi baru yang diciptakan dan dikembangkan secara bebas oleh koreografer.
- c. Tari kontemporer, merupakan jenis tarian yang menerapkan gerakan-ger simbolik, unik dan mengandung sebuah pesan atau makna tertentu.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tradisional didefinisikan sebagai tingkah laku, cara pandang, dan tindakan yang selalu berpedoman dengan norma dan adat kebiasaan yang ada turun-menurun. Menurut Soedarsono, semua tari yang telah melewati perjalanan sejarah yang panjang dan berpedoman pada pola tradisi masyarakat setempat dapat dikatakan sebagai tari tradisional. Dalam tari tradisional, terdapat pesan masyarakat berupa gagasan, kepercayaan, nilai, pengetahuan hingga norma yang mengutamakan ekspresi penjiwaan serta tujuan dari gerak yang dilakukan.

Tarian tradisional dapat dibedakan berdasarkan nilai artistik garapannya. Humardani (dalam Septiana, 2015) membedakannya menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Tari primitif, yaitu tarian yang sangat sederhana dan belum mengalami penggarapan koreografis dari bentuk gerak dan iringannya. Busana dan tata rias belum menjadi elemen penting yang perlu diperhatikan.
- b. Tari tradisional atau tari klasik, merupakan jenis tarian yang terlahir dari kalangan keraton atau bangsawan yang telah mengalami nilai artistik

yang tinggi melalui gerak dan iringannya. Tarian ini memiliki aturan-aturan tertulis yang dikembangkan secara turun-temurun.

- c. Tari rakyat, yaitu tarian sederhana dengan pola langkah dan gerak badan yang telah mengalami penggarapan koreografis, terlahir dari budaya khas masyarakat pedesaan. Berbeda dengan tari klasik, tari rakyat tidak mengutamakan nilai estetika yang tinggi.

2.1.3 Fungsi Seni Tari

Secara umum, seni tari berfungsi sebagai cara atau wujud mengungkapkan ekspresi secara eksternal, yaitu melalui orang lain maupun lingkungan. Jazuli (dalam Septiana, 2015) menyatakan bahwa tari memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Tari sebagai sarana upacara

Tari dapat berfungsi untuk menyambut upacara keagamaan, upacara adat, serta upacara yang berkaitan dengan peristiwa kehidupan, seperti kelahiran, perkawinan, penobatan, hingga kematian.

- b. Tari sebagai sarana hiburan

Tari berfungsi untuk memberi kepuasan dan menyalurkan kesenangan seni bagi individu tanpa memiliki tujuan tertentu.

- c. Tari sebagai pertunjukan dan tontonan

Sebagai media pertunjukan, tari memiliki nilai seni dan keindahan yang tinggi yang ditujukan untuk menarik perhatian dan memberi kesan bagi penontonnya sehingga memberi perubahan dan pengetahuan baru.

- d. Tari sebagai media pendidikan

Dalam bidang pendidikan, seni dapat berfungsi sebagai edukasi untuk membentuk pribadi manusia seiring dengan perkembangan pribadinya dengan memperhatikan lingkungan sosial, budaya, serta hubungannya dengan sang pencipta.

2.2 Tinjauan Pusat Kesenian Tari Tradisional

2.2.1 Pengertian Pusat Kesenian Tari Tradisional

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat diartikan sebagai pokok pangkal; menjadi pempunan berbagai urusan, hal, dan sebagainya. Menurut Poedarminto, W.J.S, pusat merupakan tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah sekitar.

Pusat Kesenian Tari Tradisional merupakan sebuah tempat atau sentral yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan seni yang memiliki nilai estetika atau keindahan gerak tubuh manusia melalui tarian tradisi yang telah diwariskan secara turun-temurun.

2.2.2 Tinjauan Galeri Seni

2.2.2.1 Pengertian dan Fungsi Galeri Seni

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003), galeri adalah ruangan atau bangunan untuk memamerkan benda atau karya seni tiga dimensi. Galeri dapat diartikan sebagai tempat untuk mewadahi interaksi sosial antara seniman dengan kolektor maupun masyarakat umum melalui adanya pameran.

Sebagai tempat yang menampung kegiatan pameran karya seni, galeri tidak sama dengan museum. Menurut Djulianto Susantio, seorang arkeolog, galeri merupakan sarana untuk memasarkan benda atau karya seni, sementara museum tidak diperbolehkan melakukan transaksi karena museum berfungsi untuk mewadahi koleksi-koleksi pameran benda yang langka dan memiliki nilai sejarah (Susantio dalam koran.tempo.co, 2013).

Secara umum, fungsi utama galeri adalah sebagai sarana yang mewadahi bertemunya produsen dan konsumen. Produsen yang dimaksud

merupakan para seniman, dan konsumen adalah kolektor atau masyarakat umum. Menurut Kakanwil Perdagangan, fungsi galeri adalah:

1. Sebagai wadah untuk menggelar dan promosi karya seni
2. Mewadahi berkembangnya pasar bagi kalangan seniman
3. Menjadi tempat melestarikan dan mengenalkan karya seni
4. Sebagai wadah pembinaan usaha dan organisasi usaha antara para seniman dan pengelola
5. Menjembatani perkembangan kewirausahaan
6. Sebagai salah satu objek perkembangan pariwisata.

2.2.2.2 Objek Pameran pada Galeri Seni

Seni rupa merupakan cabang seni yang mewujudkan pengalaman artistik melalui bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, yang memerlukan tempat dan tahan terhadap waktu (Yulimat, 1983). Seni dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sehingga hanya dapat dilihat secara visual dari satu arah pandang, seperti seni lukis dan seni grafis. Sementara, seni tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, sehingga karya ini menempati ruang dikarenakan adanya volume, seperti seni patung dan seni kriya.

Murianto (dalam Sutrisno, 2011) membagi cabang-cabang seni rupa menjadi beberapa jenis berdasarkan wujud dan fungsinya, yaitu:

1. Seni lukis

Merupakan seni rupa murni yang tersusun dari elemen garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, serta warna yang bersifat dua dimensional.

2. Seni patung

Merupakan seni rupa murni tiga dimensional yang biasanya diciptakan dengan cara memahat atau mencetak suatu bentuk yang memiliki nilai estetika.

3. Seni grafis

Merupakan seni yang tergolong ke dalam seni murni maupun terapan berbentuk dua dimensi yang pada umumnya berkaitan dengan pembuatan buku dan ilustrasi.

4. Seni reklame

Merupakan seni rupa yang berhubungan dengan dunia bisnis, komersial maupun perdagangan yang umumnya berupa ajakan secara langsung tanpa membutuhkan penghayatan, misalnya poster, foto, dan film.

5. Seni dekorasi

Merupakan cabang seni terapan yang berhubungan dengan interior bangunan.

6. Seni kerajinan

Merupakan cabang seni terapan yang meliputi elemen-elemen, seperti seni lukis pada sebuah media.

2.2.2.3 Jenis-jenis Galeri Seni

Priyanto (2005) membagi galeri menjadi dua jenis menurut karya koleksi yang dipamerkan, yaitu:

1. Galeri pribadi

Galeri ini difungsikan untuk memajang karya pribadi seniman tanpa adanya campuran hasil karya dari seniman lain.

2. Galeri umum

Galeri ini memamerkan hasil karya dari berbagai seniman dan diperjual-belikan terbuka bagi masyarakat umum.

3. Galeri kombinasi

Galeri ini menggabungkan fungsi antara kedua galeri di atas. Hasil karya yang ditampilkan merupakan karya dari gabungan

beberapa orang seniman, namun tidak semua karya tersebut dapat diperjual-belikan secara umum.

Ditinjau dari tingkat luas dan koneksi, galeri dapat dibagi menjadi:

1. Galeri lokal

Galeri ini memiliki koneksi objek karya yang diperoleh dari daerah sekitar.

2. Galeri regional

Galeri ini memiliki koneksi objek karya yang diperoleh baik dari lingkungan sekitar, provinsi, maupun skala regional.

3. Galeri internasional

Galeri ini memiliki koneksi objek karya yang diperoleh dari berbagai tempat di dunia.

Selain itu, pameran pada galeri juga dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori, yaitu pameran tetap yang dilaksanakan setiap waktu tanpa ada batasan; pameran temporer yang dilaksanakan dengan adanya jangka waktu tertentu; serta pameran keliling yang dilaksanakan dengan sistem yang berpindah-pindah ke berbagai tempat.

2.2.2.4 Jenis Kegiatan pada Galeri Seni

Berdasarkan pelaku kegiatannya, jenis-jenis galeri dapat dibagi menjadi berikut.

1. Aspek pengunjung galeri

Secara umum, kegiatan yang dilakukan dimulai dari kegiatan pendaftaran hingga kegiatan rekreasi, edukasi, maupun bisnis dalam galeri.

2. Aspek kurator seni

Kurator seni merupakan bagian operasional atau pengawas institusi warisan budaya atau karya seni yang bertugas untuk:

- a. Mengumpulkan objek karya seni yang akan dipamerkan

- b. Melakukan seleksi pada karya seni yang akan dipamerkan
- c. Melakukan pengawasan dan menjaga semua karya koleksi
- d. Mempublikasi dan memasarkan karya yang dipamerkan
- e. Ikut mempertimbangkan tata ruang pameran, dokumentasi, dan sistem pengelolaan koleksi.

Sementara, kegiatan yang dimaksud meliputi:

i. Pengadaan

Berupa pengadaan karya seni yang masuk untuk dipamerkan dalam galeri.

ii. Pemeliharaan

Terbagi ke dalam dua aspek, yaitu aspek teknis yang menjaga dan merawat karya sehingga mencegah kemungkinan akan kerusakan; serta aspek administrasi yang memastikan benda koleksi mempunyai keterangan tertulis.

iii. Konservasi

Yaitu kegiatan pelestarian atau perlindungan terhadap karya seni.

iv. Restorasi

Yaitu pemulihan karya seni ke dalam keadaan awal, berupa perbaikan skala kecil, seperti perbaikan pada bagian objek yang dianggap sudah tidak layak dipamerkan karena adanya kerusakan atau tergerus usia.

v. Penelitian

Penelitian dalam galeri dapat dibagi ke dalam dua jenis, yaitu penelitian internal oleh kurator seni sebagai pengembangan ilmu pengetahuan; serta penelitian eksternal yang dilakukan dari pihak di luar galeri, seperti pengunjung dan mahasiswa untuk kepentingan jurnal, skripsi, karya ilmiah, dan lainnya.

vi. Pendidikan

Melalui objek pameran karya seni dan penjabaran di baliknya, secara langsung maupun tidak langsung, pengunjung diajak melakukan kegiatan edukasi dengan bantuan pemandu.

vii. Rekreasi

Dilakukan pengunjung untuk menikmati dan mengapresiasi karya seni yang ada.

viii. Bisnis

Dimana galeri menjadi sarana untuk mewadahi aktivitas jual-beli objek karya seni yang dipamerkan.

2.2.2.5 Fasilitas Galeri Seni

Umumnya, fasilitas yang ada pada sebuah galeri seni meliputi:

1. *Exhibition room* (ruang pameran)

Sebagai tempat untuk memajang objek karya seni yang dapat berupa ruang pameran tetap maupun ruang pameran temporer.

2. *Workshop*

Sebagai tempat untuk memproduksi dan memperbaiki karya seni.

3. *Restoration room*

Sebagai tempat pemeliharaan objek karya seni.

4. *Auction room*

Merupakan fasilitas penunjang sebuah galeri untuk mewadahi kegiatan promosi dan transaksi objek karya seni.

5. *Stock room*

Sebagai tempat untuk mengumpulkan karya seni.

6. Ruang seminar

Sebagai tempat pendidikan masyarakat.

7. Tempat berkumpul para seniman dan penggemar karya seni.

2.2.2.6 Prinsip Perancangan Interior

Menurut Neufert (1996:250), ruang pameran dalam galeri sebagai sarana yang mewadahi kegiatan pameran objek karya seni harus memenuhi persyaratan umum, seperti terlindungi dari cahaya matahari langsung, debu, kelembaban, kekeringan, kerusakan, serta potensi adanya pencurian. Hal tersebut dicapai dengan memperhatikan pencahayaan yang mencukupi, penghawaan yang baik dan dalam kondisi ruang yang stabil, serta tampilan *display* yang ditata menarik agar mudah dijangkau secara visual.

Ukuran ruang pameran bergantung pada ukuran karya seni yang dipamerkan. Elemen interior yang perlu diperhatikan dalam galeri, yaitu:

1. Elemen Lantai

Lantai berperan penting sebagai elemen horizontal pembentuk dasar ruang. D.K. Ching (1979) menyatakan, elemen ini dapat ditekankan dengan cara menaikkan dan merendahkan volume permukaan lantai dari dasar, sehingga membentuk ruang yang menyatu secara visual.

2. Elemen Langit-langit

Gardner (1960) menyatakan, bentuk langit-langit yang cocok digunakan untuk ruang pameran yaitu dengan dibiarkan terbuka pada beberapa bagiannya untuk memudahkan akses peralatan yang digantungkan pada langit-langit, yang berfungsi untuk menempatkan komponen terkait dengan pencahayaan. Selain itu, bentuk langit-langit yang terbuka sebagian ini sekaligus juga dapat menekan biaya yang dikeluarkan.

3. Elemen Fleksibilitas

Menurut Homby (1987), fleksibilitas merupakan elemen dasar yang membentuk ruang pameran sehingga memungkinkan ruang dapat berubah menyesuaikan kondisi kegiatan yang diwadahi seoptimal mungkin pada ruangan yang sama.

2.2.2.7 Prinsip Penataan Benda Koleksi

Salah satu unsur penting dalam pameran adalah cara memajang karya sehingga dapat dinikmati pengunjung dengan nyaman. Tata letak koleksi merupakan salah satu bentuk komunikasi antara pengunjung dengan objek koleksi yang dipamerkan, dan dilengkapi dengan teks, ilustrasi, foto, gambar, dan pendukung lainnya. Sudut pandang manusia dewasa biasanya berada pada 54° atau 27° dari ketinggian. Menurut Panero (dalam Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003), standar jarak pandangan mata yang nyaman terhadap objek koleksi adalah sesuai dengan tinggi rata-rata pandangan mata.

Tabel 2.1 Standar Kenyamanan Jarak Pandang Mata terhadap Objek Pamer

Pelaku Kegiatan	Tinggi Rata-rata	Tinggi Rata-rata Pandangan Mata
Pria	165 cm	160 cm
Wanita	155 cm	150 cm
Anak-anak	115 cm	110 cm

Sumber: Panero (dalam Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003)

Penyusunan kelompok karya seni pada satu sisi permukaan akan memberikan kesan sempit pada ruang (Neufert, 2002:250). Patricia Tutt dan David Adler (dalam *The Architectural Press*, 1979) menyebutkan tiga cara tata letak (*display*) objek koleksi sebagai berikut.

1. *In show case*

Objek koleksi dengan ukuran yang kecil membutuhkan sebuah wadah berupa kotak transparan yang pada umumnya memakai material kaca. Di samping berfungsi sebagai pelindung, wadah ini juga dapat menguatkan atau menegaskan konsep penataan objek koleksi.

2. *Free standing on the floor, plint or supports*

Apabila objek yang ditampilkan memiliki ukuran yang besar, dibutuhkan perbedaan ketinggian lantai, misalnya panggung, untuk memberi batasan tiap objek. Karya seni yang dimaksud misalnya patung, produk instalasi seni, dan sebagainya.

3. *On wall or panels*

Umumnya, objek seni dua dimensi ditampilkan pada bidang vertikal seperti dinding ruang maupun partisi yang dibentuk sebagai pembatas ruang. Karya seni yang dimaksud misalnya fotografi, seni lukis, dan sebagainya.

Beberapa syarat yang harus diperhatikan untuk memajang objek karya seni, yaitu:

1. *Random Typical Large Gallery*

Penyajian koleksi secara acak, tata letak objek koleksi yang dipamerkan umumnya memamerkan benda-benda non klasik dengan bentuk ruang pameran yang asimetris. Disajikan dengan menggolaborasikannya menurut jenis dan media menguatkan kesan acak, misalnya dengan menggabungkan *display* benda dua dimensi dengan tiga dimensi seperti fotografi, seni kriya, dan seni patung.

2. *Large Space with an Introductory Gallery*

Dengan cara ini, pengolahan ruang pameran dilakukan dengan membagi area untuk menegaskan kategori objek karya seni, misalnya dengan memulai pada ruang pameran utama, setelah itu mengenalkan dahulu objek yang ingin dipamerkan.

Menurut Sunarso (2000), dalam mempersiapkan penyelenggaraan pameran, diperlukan adanya sarana pendukung yang memadai dan menarik untuk meletakkan karya seni, antara lain:

1. *Vitrine*

Vitrine merupakan lemari yang digunakan untuk meletakkan dan menyajikan objek karya seni yang umumnya berukuran kecil, tidak boleh disentuh, atau memiliki nilai yang tinggi. Bentuk *vitrine* perlu disesuaikan dengan bentuk ruang pameran. Bentuk dan penempatan *vitrine* dapat dibedakan menjadi lima jenis, yaitu:

a. *Vitrine* dinding

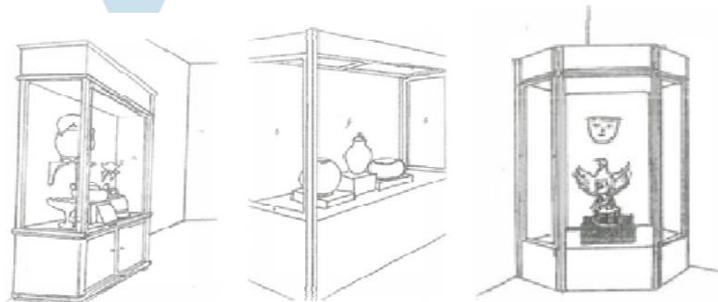
Sesuai dengan namanya, *vitrine* ini diletakkan berhimpit dengan dinding sehingga memungkinkan benda koleksi dapat dilihat dari arah depan dan samping.

b. *Vitrine* tengah

Vitrine ini terletak di tengah ruangan dan tidak berhimpit dengan dinding, sehingga benda koleksi dapat dilihat dari segala arah.

c. *Vitrine* sudut

Vitrine ini memungkinkan peletakkan di sudut ruang dan hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang, yaitu dari depan, sementara sisi lainnya melekat pada permukaan dinding.



Gambar 2.1 *Vitrine* Dinding (kiri), *Vitrine* Tengah (tengah), dan *Vitrine* Sudut (kanan)
Sumber: DPK, 1994

d. *Vitrine* lantai

Sesuai dengan namanya, *vitrine* ini diletakkan di atas lantai, agak mendatar di bawah pandangan mata yang pada umumnya digunakan untuk memamerkan benda koleksi berukuran kecil.

e. *Vitrine* tiang

Memanfaatkan tiang, *vitrine* digunakan untuk menghemat tempat dan memanfaatkan ruang yang ada. Umumnya, *vitrine* ini digunakan pada galeri dengan gaya bangunan tradisional.

2. Panel

Berfungsi sebagai sekat pemisah ruangan, sarana pameran, dan sarana penerangan, bentuk panel tidak selalu berbentuk bidang datar yang tegak. Panel dapat terdiri dari beberapa bidang yang berdiri tegak, berbentuk melengkung, miring, dan sebagainya.

3. Boks standar (alas berbentuk kotak)

Berfungsi untuk memamerkan benda koleksi yang berbentuk tiga dimensi. Boks standar dapat diletakkan sebagai alas benda kecil di dalam *vitrine* sebagai alat bantu, agar benda koleksi di dalam lemari dapat ditata dengan komposisi yang baik.

4. *Stage* (pedestal)

Merupakan alas benda koleksi berupa panggung yang berfungsi untuk memamerkan benda koleksi yang berukuran besar atau terdiri dari kelompok (gabungan).

2.2.2.8 Sistem Pencahayaan

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan No. 1405 Tahun 2003, jumlah penyinaran pada bidang kerja memerlukan standar tertentu untuk

dapat melakukan aktivitas dengan efektif. Selain itu, cahaya pada interior dapat berfungsi sebagai elemen dekorasi yang bertujuan untuk menyinari bentuk elemen dalam ruang, sehingga menegaskan suasana secara visual (Honggowidjaja, 2003).

Sistem pencahayaan pada galeri memiliki peranan besar dalam menampilkan karya seni sehingga memiliki kekuatan dan mempertegas fokus sehingga lebih menonjol dibandingkan suasana ruang pameran secara menyeluruh. Pencahayaan buatan (*general artificial lighting*) merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah galeri. Untuk menghadirkan suasana yang dibutuhkan dalam ruang, diperlukan sistem tata cahaya dalam ruang tanpa memberi pertambahan suhu udara yang berlebihan.

Talty (dalam *Industrial Hygiene Engineering*, 1998) menyatakan bahwa teknik pendistribusian cahaya dibedakan ke dalam lima jenis, yaitu:

1. *Direct Lighting*

Pada sistem ini, hampir seluruh cahayanya dipancarkan secara langsung, baik menyebar maupun terpusat pada bidang kerja sehingga 90-100% cahaya terarah kepada objek koleksi.

2. *Semi Direct Lighting*

Dalam sistem ini, 60-90% cahaya ditujukan secara langsung pada objek koleksi yang membutuhkan pencahayaan buatan, sementara sisanya dipantulkan ke dinding dan langit-langit.

3. *General Difus Lighting*

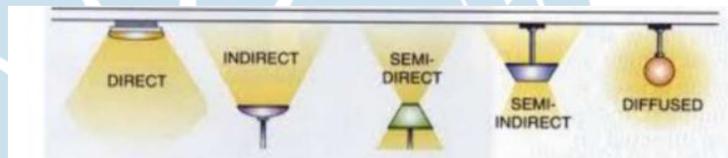
Dalam sistem ini, 40-60% cahaya dipancarkan pada objek koleksi yang membutuhkan penyinaran, sementara sisa cahaya disebarkan ke dinding dan langit-langit sehingga cahaya yang dipantulkan terbagi ke arah bawah dan atas objek. Kekurangan dari sistem ini adalah potensi silau dan terjadinya bayangan masih dapat terjadi.

4. *Semi Indirect Lighting*

60-90% cahaya pada sistem ini difokuskan ke arah atas, yaitu langit-langit dan sebagian dinding. Untuk mengurangi potensi silau, sebagian sisa cahaya diarahkan pada bagian bawah.

5. *Indirect Lighting*

Secara tak langsung, 90-100% cahaya pada sistem ini tertuju pada dinding bagian atas dan langit-langit, sehingga menjadi sumber cahaya yang menerangi ruang karena adanya pantulan. Kelebihan sistem ini terletak pada ketiadaan bayangan dan kesilauan yang timbul, namun mengurangi kadar cahaya yang jatuh di atas permukaan objek.



Gambar 2.2 Lima Teknik Pendistribusian Cahaya
Sumber: *Philips Methods of Light Dispersement*

Menurut cakupan cahayanya, sistem pencahayaan buatan dibedakan menjadi:

1. *Ambient Lighting (General Lighting)*

Sistem ini bertujuan untuk memberi kesan cahaya yang merata pada seluruh ruang dengan memasangnya secara terpusat atau di beberapa titik yang ditata dengan simetris.



Gambar 2.3 *Ambient Lighting*
Sumber: vibia.com (diakses April 2020)

2. *Task Lighting*

Sistem pencahayaan ini hanya terfokus pada satu titik dan area sekelilingnya yang terkena cahaya. Pencahayaan ini berfungsi untuk membantu dalam melakukan aktivitas tertentu dan dapat membentuk suasana.



Gambar 2.4 *Task Lighting*

Sumber: vibia.com (diakses April 2020)

3. *Accent Lighting*

Pencahayaan ini hanya terfokus pada objek tertentu sehingga menonjolkan detail benda tersebut, misalnya pada lukisan atau foto.



Gambar 2.5 *Accent Lighting*

Sumber: vibia.com (diakses April 2020)

4. *Decorative Lighting*

Pencahayaan ini menggunakan lampu sebagai elemen dekorasi dengan tujuan utama untuk menonjolkan tampilan dekoratif pada suatu konsep penataan ruang. Berbeda dengan *accent lighting* yang menonjolkan objek, *decorative lighting* menjadikan lampu sebagai elemen dekoratif itu sendiri.

Swadaya (2006:26) dalam Ruang Artistik dengan Pencahayaan membagi sistem pencahayaan buatan menurut arah pencahayaannya, yaitu:

- a. *Downlight* (cahaya tertuju ke arah bawah objek)

Sistem ini bertujuan untuk memberi distribusi cahaya secara merata ke bagian bawah.

- b. *Uplight* (cahaya diarahkan ke arah atas objek)

Sistem ini diarahkan dari bawah sebagai elemen dekoratif untuk memberi kesan yang dramatis, megah, dan menonjolkan dimensi pada objek.

- c. *Backlight* (cahaya diarahkan dari bagian belakang objek)

Sistem ini diarahkan langsung melalui bagian belakang objek sehingga aksentuasi siluet dari objek menonjolkan bentuk objek secara visual.

- d. *Sidelight* (cahaya diarahkan dari bagian samping objek)

Pencahayaan yang diarahkan dari samping objek memperkuat dan mempertegas aksentuasi yang ada. Pada umumnya, sistem ini digunakan pada untuk menguatkan elemen dan nilai seni.

- e. *Frontlight* (cahaya diarahkan dari bagian depan objek)

Sistem ini umumnya digunakan pada objek karya dua dimensi, misalnya lukisan.

2.2.2.9 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan berkaitan dengan kenyamanan fisik pengguna ruang pada umumnya dapat diperoleh pada temperatur $\pm 23^{\circ}\text{C}$. Di samping mengandalkan penghawaan alami, koleksi pada galeri memerlukan adanya pengaturan suhu dan kelembaban yang tepat agar tetap terawat. Suhu pada galeri harus berkisar antara $20^{\circ}\text{-}25^{\circ}$, kelembaban 65%, dan penyinaran 50 lux. Suhu dan penyinaran yang tinggi dapat menimbulkan pengeringan kadar cat, memudarkan warna, serta membuat serat menjadi rapuh sehingga

mudah rusak. Sementara, kelembaban yang tinggi akan membuat jamur dan serangga tumbuh dengan cepat⁵.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan adanya penghawaan buatan seperti *Air Conditioner* atau *Fan*. *Air Conditioner* memiliki fungsi untuk mengondisikan suhu, kelembaban, dan kebersihan udara sehingga ruangan terasa nyaman dan sejuk. Menurut peletakkannya, *Air Conditioner* dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. *Mounted type* (diletakkan pada bagian dalam permukaan plafon atau dinding)
2. *Ceiling type* (diletakkan di bagian atas, misalnya pada plafon)
3. *Custom floor type* (diletakkan di atas bidang lantai)
4. *Wall mounted type* (diletakkan pada bagian dalam dinding)

Beberapa macam *Air Conditioner* yang tersedia di pasaran, yakni:

1. *AC Window*

Jenis ini biasanya dipakai pada rumah tinggal, diletakkan pada salah satu permukaan bidang vertikal dengan ketinggian yang dapat dijangkau. Umumnya, jenis ini difungsikan pada ruangan yang berukuran kecil, sehingga dapat dimatikan apabila ruang tidak digunakan.

2. *AC Central*

Pengontrolan pengendalian dilakukan dari satu tempat. Jenis ini umumnya digunakan pada unit-unit seperti perkantoran dan hotel.

3. *AC Split*

Sekilas, bentuk AC ini tidak jauh berbeda dengan *AC window*, namun dengan alat kondensator yang berada di luar ruang. *AC*

⁵ (Dahlan, 2018)

split umumnya lebih disukai karena kelembutan suara mesin yang tidak menimbulkan kebisingan (Suptandar, 1982:150).

2.2.2.10 Sistem Sirkulasi

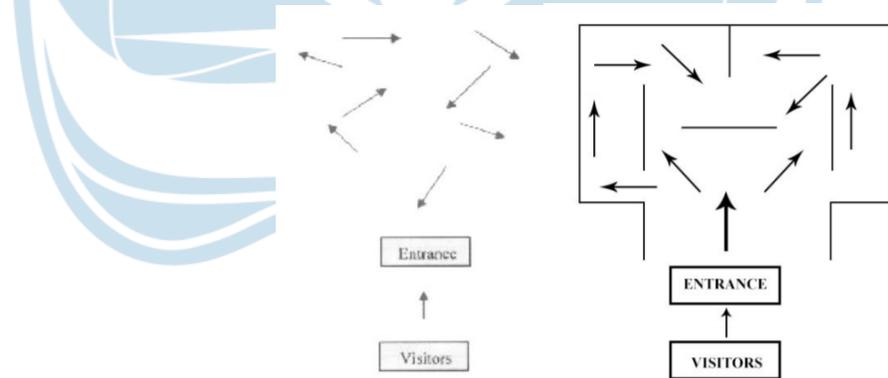
De Chiara dan Calladar dalam *Time Saver Standards of Building Types* (1973) menyebutkan, alur sirkulasi sebuah ruang diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. *Squential Circulation*

Sirkulasi berbentuk ulir atau sentralis sehingga akses keluar ruang dicapai melalui pintu masuk bangunan.

2. *Random Circulation*

Sirkulasi ini memungkinkan bagi para pelaku kegiatan untuk memiliki jalur tersendiri tanpa ada ikatan pada kondisi, bentuk ruang tertentu yang membatasi, misalnya partisi.



Gambar 2.6 Pola Jalur *Squential Circulation* (kiri) dan *Random Circulation* (kanan)

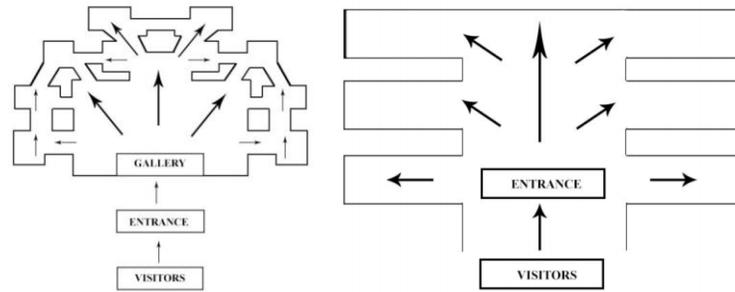
Sumber: De Chiara dan Calladar, 1973

3. *Ring Circulation*

Pola ini memberikan penawaran dua jalur alternatif berbeda untuk menuju pintu keluar.

4. Linear Bercabang

Sirkulasi ini memberi jalur bagi pengunjung dengan informatif karena objek karya diletakkan secara runut dan teratur sehingga tidak membatasi alur sirkulasi.



Gambar 2.7 Pola Jalur *Ring Circulation* (kiri) dan *Linear Bercabang* (kanan)

Sumber: De Chiara dan Calladar, 1973

2.2.3 Tinjauan Sanggar Tari

2.2.3.1 Pengertian dan Fungsi Sanggar Tari

Sebagai salah satu tempat atau sarana untuk memwadahi sekumpulan orang atau suatu komunitas, sanggar berbentuk sebuah lembaga pelatihan pendidikan non-formal yang meliputi proses pengenalan (melalui pelatihan singkat atau *workshop*), kegiatan belajar-mengajar, hingga proses produksi atau pembuatan karya. Menurut Rusliana (1990:13), sanggar merupakan sebuah sarana yang berfungsi untuk memberikan dukungan dan tunjangan dalam pemahaman dan kesuksesan pada bidang yang dipelajari.

Sanggar tari merupakan wadah untuk menunjang berbagai aktivitas seni tari, meliputi kegiatan pembelajaran, sarana berkarya dan ekspresi diri, dan bertukar pikiran tentang segala hal yang berkaitan dengan karya seni tari. Didirikannya sebuah sanggar tari memiliki tujuan dalam melestarikan tari tradisi, menanamkan benih kecintaan pada budaya bangsa, di samping mengembangkan tari modern yang saat ini cenderung lebih disukai akibat pengaruh masuknya budaya asing (Sakti, 2005:13).

2.2.3.2 Fasilitas Sanggar Tari

Sanggar tari memerlukan ruang-ruang penunjang yang berfungsi untuk mendukung kegiatan dalam sanggar tari berjalan dengan baik, yaitu:

1. Lobi dan resepsionis area

Lobi berfungsi sebagai ruang tunggu bagi pengunjung maupun siswa sanggar tari. Standar ukuran untuk lobi dan resepsionis area adalah 2 m² per orang.

2. Kelas teori

Kelas teori difungsikan mewadahi kegiatan belajar-mengajar dengan sistem tatap muka antara tenaga pengajar dengan siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.3 Tahun 2009, standar ukuran ruang kelas adalah 7x8 meter dan koridor selebar 1,8-2 meter dan tinggi plafon minimal 3,5 meter dari lantai.

3. Studio tari

Studio tari digunakan sebagai tempat latihan praktik menari dan mencari ide saat proses pembuatan garapan tari. Fasilitas yang dibutuhkan pada studio tari adalah ruang dengan cermin, ruang ganti, ruang istirahat, ruang alat musik, ruang audio, dan tempat duduk untuk pelatih.

4. Ruang pertunjukan

Merupakan tempat untuk memenuhi kebutuhan pertunjukan seni. Fasilitas yang diperlukan pada ruang pertunjukan utama adalah panggung, tempat duduk penonton, *foyer*, toilet, ruang rias, ruang kontrol audio dan pencahayaan.

5. Ruang tata rias dan busana

Ruang tata rias dan busana digunakan untuk *workshop* merias dan menggunakan kostum tari. Fasilitas yang dibutuhkan pada

ruang ini adalah ruang kaca rias, ruang ganti, dan penyimpanan kostum.

6. Ruang kesehatan

Ruang kesehatan atau yang biasa disebut dengan ruang UKS berfungsi untuk menanggulangi keadaan siswa yang sedang tidak sehat atau cedera ketika berlatih tari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.3 Tahun 2009, standar ruang UKS ialah 3x4 meter. Ruang UKS harus memiliki ventilasi dan pencahayaan yang cukup.

2.2.3.3 Prinsip Perancangan Interior

Menurut DK Ching (dalam Sekarwuni, 2017), pendekatan fungsi pada sanggar tari dalam mengakomodasi aktivitas pengguna meliputi: (1) pengelompokan perabot yang spesifik aktivitas; (2) ukuran dan ruang gerak pengguna ruang; (3) batas yang memadai; (4) adanya privasi secara akustik maupun visual; serta (5) elemen fleksibilitas yang memadai.

Sanggar tari membutuhkan ruang yang besar dan lebar dengan langit-langit yang tinggi, sekitar 3,5 meter. Selain itu, permukaan lantai perlu diperhatikan karena pada umumnya penari tidak mengenakan alas kaki saat menari, sehingga selain membutuhkan pemilihan material yang tidak licin, suhu yang dihasilkan material juga patut dipertimbangkan sehingga tidak membahayakan penari akibat suhu yang rendah ditransfer oleh tubuh penari yang memerlukan suhu tubuh yang hangat.

Ventilasi yang cukup juga diperlukan untuk menghasilkan sebanyak mungkin udara segar. Sirkulasi udara yang baik menghasilkan oksigen dan mengurangi bau yang terperangkap dalam ruang akibat aktivitas fisik yang dihasilkan. Ventilasi juga berperan sebagai penghasil cahaya alami yang dapat memberikan pengaruh psikologis yang baik bagi penari.

2.2.3.4 Sistem Akustika

Sarwono (2014) membedakan karakteristik permukaan ruangan ke dalam tiga jenis, yaitu:

1. Bahan yang menyerap bunyi (*absorber*)

Material ini tersusun dari permukaan yang dapat menyerap datangnya energi bunyi, seperti *mineral wool*, *glasswool*, dan *foam*. Material ini dapat berupa sebagai bahan tunggal maupun gabungan sistem penyerap bunyi.

2. Bahan yang memantulkan bunyi (*reflektor*)

Material ini tersusun pada permukaan yang memiliki sifat pantul, sehingga berperan dalam mendukung pantulan energi bunyi yang diterima, seperti aluminium, *gypsum board*, keramik, beton, dan marmer.

3. Bahan penyebar suara (*diffuser*)

Yaitu material dengan permukaan yang tidak rata atau simetris secara akustik untuk menyebarkan energi bunyi yang diterima, seperti BAD panel, dan *diffsorber*.

Doelle (1900) menyatakan, untuk memperoleh kualitas akustik yang nyaman, ruang pertunjukan perlu memperhatikan standar berikut.

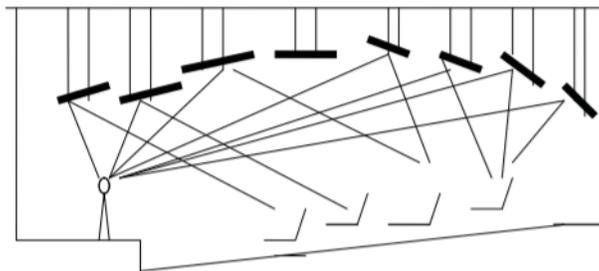
1. Tingkat kekerasan (*loudness*) yang sesuai

Ruang pertunjukan dengan ukuran besar dapat menyebabkan hilangnya energi akibat perambatan gelombang bunyi. Hal ini dapat disebabkan oleh jarak tempuh bunyi yang panjang, serta bunyi yang diterima penonton dan perabot yang digunakan, seperti karpet dan kursi penonton. Untuk mengatasi hilangnya energi bunyi dilakukan dengan mempersingkat kedudukan penerima bunyi dari sumber datangnya bunyi, memiringkan bidang vertikal, menaikkan sumber suara, penggunaan material *reflektor* untuk memantulkan bunyi pada sumber suara, serta

volume gedung pertunjukan yang menyesuaikan luas lantainya.

Standar jarak penonton dari sumber suara untuk mendapatkan hasil yang baik adalah tidak lebih dari 20-40 meter. Memiringkan lantai pada area penonton menyebabkan bunyi mudah diserap dan diterima oleh penonton dengan gradien kemiringan tak melebihi 1:8 atau 30° sebagai standar keamanan.

Sumber bunyi memerlukan permukaan reflektor, seperti *gypsum board*, *plywood*, dan *flexyglass* pada langit-langit serta dinding samping ke arah dinding di bagian belakang penonton (pada titik ini, kualitas suara diperoleh secara minim) untuk memantulkan energi suara ke seluruh ruang.



Gambar 2.8 Penempatan Langit-langit sebagai Media Reflektor
Sumber: Doelle (1990)

Doelle merekomendasikan volume area duduk penonton pada ruang pertunjukan setidaknya 5,1 m³, optimal 7,1 m³ dan maksimal 8,5 m³ per area tempat duduk.

2. Bentuk dan ukuran ruang yang tepat

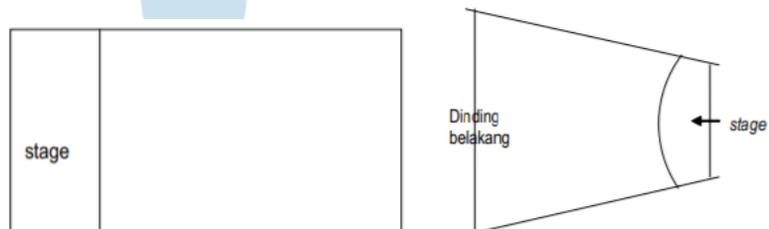
Menurut Doelle, model ruangan akan mempengaruhi kualitas suara. Bentuk-bentuk ruang pertunjukan yang umumnya dapat ditemui di Indonesia ialah sebagai berikut.

a. Persegi empat (*rectangular shape*)

Segi empat merupakan bentuk ruang pertunjukan yang sering kali dijumpai. Bentuk ini memungkinkan panggung terletak dalam satu area dan ruang penonton di sisi lainnya. Sisi panjang yang terbentuk menyebabkan jarak penonton menjadi terlalu jauh. Kelebihan dari bentuk ini adalah pada tingkat keseragaman energi bunyi yang tinggi sehingga suara terdengar seimbang.

b. Model kipas (*fan shape*)

Model ini menciptakan area pengamat melingkar pada sisi panggung, sehingga memungkinkan kenyamanan visual bagi setiap pengamat terfokus pada area panggung. Bentuk melingkar umumnya digunakan untuk menampung ruang dengan kapasitas yang besar. Kekurangan dari bentuk ini adalah bentuk dinding di kedua sisi yang melebar ke arah belakang mendorong terjadinya pantulan yang lebih cepat ke bagian belakang sehingga menimbulkan adanya gema dan pemusatan suara. Hal ini menyebabkan area pengamat di bagian tengah memiliki kualitas akustika yang kurang.



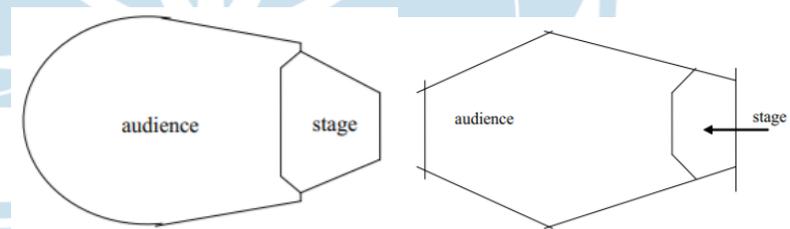
Gambar 2.9 Bentuk Ruang *Rectangular Shape* (kiri) dan *Fan Shape* (kanan)
Sumber: Doelle (1990)

c. Model tapal kuda (*horse-shoe shape*)

Model ini memungkinkan terjadinya penyerapan suara secara efektif oleh karena tersedianya waktu dengung yang relatif pendek. Selain itu, model ini memungkinkan area pengamat lebih dekat pada area panggung sebagai sumber datangnya bunyi. Bentuk ruang memantulkan gelombang secara terpusat di area dinding yang cekung, menyebabkan terjadi penerimaan bunyi yang berlebih pada area tersebut.

d. Heksagonal (*hexagonal shape*)

Model ini memungkinkan area pengamat dengan mudah menjangkau area panggung. Bentuk ini memungkinkan bunyi menghasilkan pantulan dengan waktu tunda singkat.



Gambar 2.10 Bentuk Ruang *Horse-shoe Shape* (kiri) dan *Hexagonal Shape* (kanan)
Sumber: Doelle (1990)

3. Pendistribusian suara secara menyebar

Agar distribusi suara dalam setiap bagian ruang terbagi dengan rata, dibutuhkan perlakuan terhadap elemen-elemen dasar yang membentuk ruang, yakni unsur langit-langit, lantai, dan dinding. Pengolahan ini dapat dilakukan dengan membuat permukaan bidang tidak merata dalam jumlah dan ukuran yang tertentu untuk menciptakan waktu dengung yang lebih lama.

4. Terbebas dari adanya cacat secara akustik

Cacat akustik adalah kondisi kurangnya pengolahan elemen yang membentuk ruangan sehingga terjadi ketidakaturan, seperti timbulnya gema, gaung atau pantulan terus-menerus, distorsi, pemusatan suara, bayangan bunyi, serambi bisikan, dan ruang gandeng.

5. Penggunaan material *absorber*

Material *absorber* berfungsi sebagai pengendali bunyi dalam ruang bising, yaitu:

a. Bahan berpori

Karakteristik bahan ini ialah menyerap energi suara yang diterima dan menggantinya menjadi energi panas. Sisa energi tersebut kemudian dipantulkan oleh permukaan material. Contoh material ini ialah *mineral wools*, *soft plasters*, *fiber board*, dan selimut isolasi.

b. *Panel absorber*

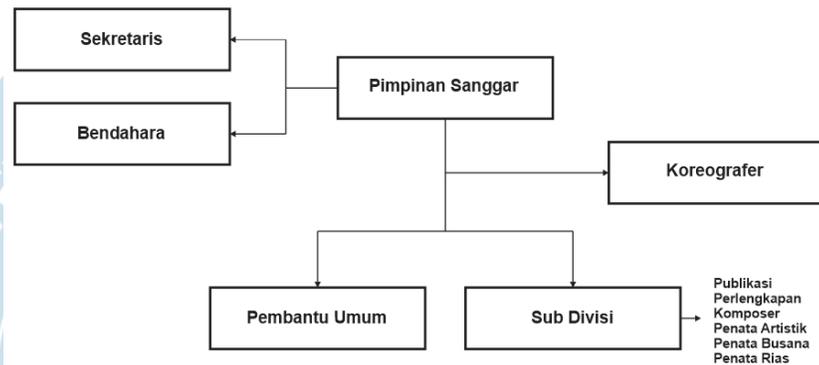
Panel berbahan kedap suara ini dirangkai ke dalam lapisan penunjang padat namun diberi jarak berupa rongga untuk menyerap panel dan mengubah energi suara yang datang menjadi energi panas. Panel ini dapat dipasang dengan disemen, dipaku atau dibor pada permukaan yang padat, dan digantung pada langit-langit.

c. Karpet

Selain menjadi penutup lantai, karpet mampu mereduksi bising yang ditimbulkan dari benturan di atas permukaan lantai, seperti bunyi langkah sepatu, dan sebagai pelapis bidang horizontal. Kemampuan karpet dalam mereduksi kebisingan dipengaruhi oleh tebalnya volume karpet.

2.2.3.5 Struktur Organisasi Sanggar Tari

Organisasi merupakan hubungan kerja antara orang yang terlibat dalam usaha kegiatan. Hal tersebut diwujudkan ke dalam wujud struktur organisasi, dengan uraian pekerjaan yang berisi kewajiban dan wewenang yang dimiliki anggota. Di bawah ini merupakan struktur organisasi pada Sanggar Tari Sarai Sarumpun Padang:



Bagan 2.1 Struktur Organisasi Sanggar Tari
Sumber: Amniaty (2018:75-76)

2.2.4 Fasilitas Pendukung Pusat Kesenian Tradisional

Menurut Ham (dalam *Theater Planning*, 1972:211), fasilitas yang ada pada sebuah gedung seni pertunjukan memiliki area publik untuk menunjang aktivitas, meliputi:

1. Area parkir

Menurut Callender dan Egan (dalam Larasati, 2013:5), persyaratan area parkir adalah cukup luas untuk menampung kendaraan para pengunjung dengan perhitungan satu mobil setiap tiga penumpang; pintu keluar memiliki akses yang baik terhadap rute lalu lintas; dilapisi dengan aspal atau kerikil yang memiliki peresapan yang baik; memudahkan sirkulasi kendaraan dalam keadaan darurat; serta lokasinya tidak mengganggu kegiatan pertunjukan dan pintu masuk.

2. Pintu masuk

Pintu masuk harus ditandai dengan jelas dan cukup dekat dengan area parkir. Pintu masuk juga harus cukup jauh dari lokasi pertunjukan untuk menghindari kebisingan.

3. Loket

Loket harus dekat dengan tempat parkir dan pintu masuk, serta dekat dengan fasilitas toilet.

4. Ruang penyimpanan

Ruang penyimpanan difungsikan sebagai tempat penyimpanan jas, jaket, dan lainnya yang harus dekat dengan tempat pemesanan tiket.

5. Ruang *front office*

Ruang ini merupakan ruang pengelola yang menangani aktivitas dan berhubungan langsung dengan pengunjung.

6. Ruang penjualan buku atau *stationery*

Merupakan salah satu penunjang fasilitas gedung pertunjukan dalam menyediakan keperluan buku dan peralatan tulis.

7. *Lavatory*

Lavatory dibagi setiap lantai sesuai dengan jumlah lantai yang ada untuk memudahkan akses bagi pengunjung, serta mempunyai akses langsung dengan gedung pertunjukan.

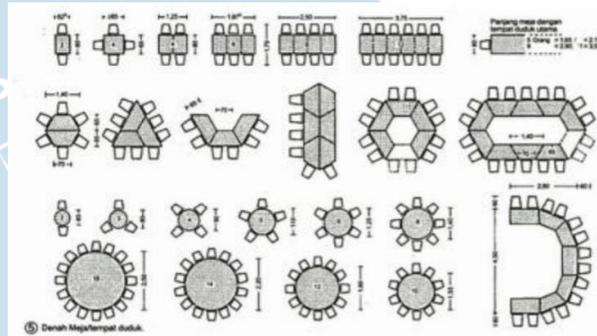
8. Ruang pertemuan

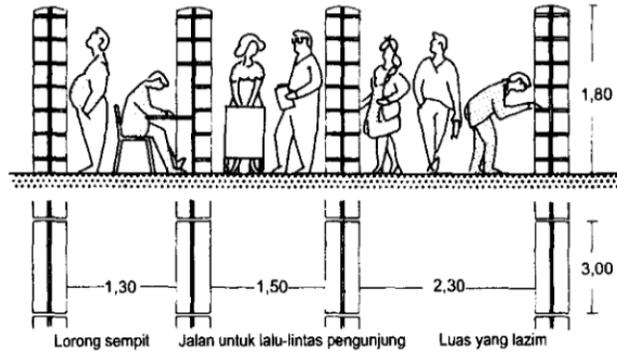
Ruang ini difungsikan sebagai fasilitas yang dapat digunakan publik untuk mewadahi aktivitas sekumpulan orang banyak.

9. Restoran atau *cafeteria*

Sebagai fasilitas untuk publik, lokasi restoran atau *cafeteria* harus berdekatan dengan sirkulasi publik dan sejalan menuju atau kembali ke ruang pertunjukan. Menurut Soekresno (2000), pedoman tata letak kursi pada *cafeteria* adalah sebagai berikut.

- a. Jarak kursi antar kursi yang saling membelakangi ialah 135 cm untuk memberi akses lewat dua orang atau 90 cm bagi akses satu orang.
- b. Jarak untuk memungkinkan adanya kursi bergerak maju-mundur ialah 10-20 cm untuk duduk, sementara untuk kebutuhan berdiri, perlu diperhitungkan jarak sekitar 30 cm.





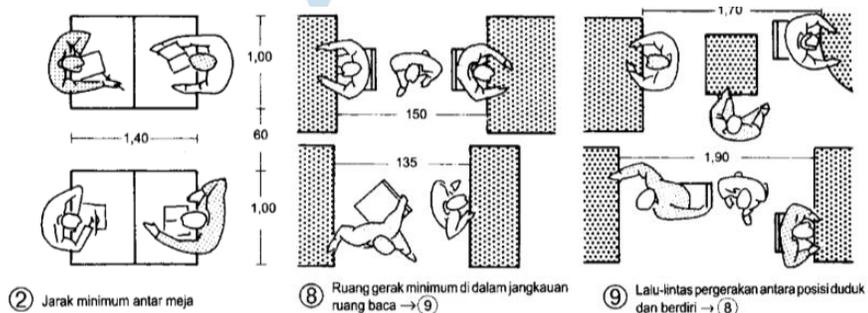
Gambar 2.12 Standar Lorong Antar Rak Buku
 Sumber: Neufert (2002:4)

Menurut sistem penyusunan koleksi, tiap rak buku tersusun atas 5-6 bidang yang dan tinggi tidak melebihi 180 cm, panjang 300 cm, dan lebar 54 cm.



Gambar 2.13 Standar Tinggi Rak Buku
 Sumber: Neufert (2002:3)

Selain jarak antar rak buku, penataan meja juga perlu diperhatikan untuk memudahkan lalu lintas pergerakan.



Gambar 2.14 Jarak Minimal Antar Meja
 Sumber: Neufert (2002:3)

Pencahayaan pada ruang disesuaikan dengan berbagai macam fungsi wilayah pemakaian. Pencahayaan alami dapat digunakan pada ruang baca, sementara area rak dan lemari buku sebaiknya terlindung dari sinar matahari langsung untuk menjaga buku dalam kondisi yang baik. Pengaturan pencahayaan area kerja disarankan dapat dijangkau dan diatur oleh pengguna.

Tabel 2.2 Standar Pencahayaan pada Perpustakaan

Ruang pada Perpustakaan	Standar Pencahayaan
Ruang tunggu	100-300 lux
Gudang	150-300 lux
Ruang kerja dan kartu katalog	300-850 lux
Kantor dan administrasi	250-500 lux

Sumber: Neufert (2002:3)

2. Ruang kantor

Kantor merupakan tempat yang mewadahi aktivitas karyawan dalam bekerja, menerima tamu perusahaan, dan menyimpan dokumen dan arsip penting. Penggunaan jenis furniture, tata letak, pemilihan warna dan material furniture, serta kadar cahaya secara khusus diperlukan untuk mendukung kegiatan. Berikut ini merupakan ruang-ruang yang dibutuhkan pada kantor.

Tabel 2.3 Standar Ukuran Ruang Kantor

Tipe Ruangan	Ukuran Minimal
<i>Open Office</i>	Minimal 6 m ² per <i>workstation</i>
<i>Private Office</i>	Minimal 9 m ² per <i>workstation</i>
<i>Team Room</i>	Minimal 6-7,5 m ² per <i>workstation</i>
<i>Small Meeting Room</i>	Minimal 2 m ² per orang
<i>Large Meeting Room</i>	Minimal 2 m ² per orang

<i>Library</i>	Minimal 1 m ² per <i>book cabinet</i> dan minimal 3 m ² per <i>study place</i>
<i>Brainstroming Room</i>	Minimal 3 m ² per orang
<i>Print and Copy Area</i>	Minimal 6 m ² per <i>copier</i>
<i>Break Area</i>	Minimal 2 m ² per <i>seat</i>
<i>Waiting Area</i>	Minimal 2 m ² per <i>seat</i>
<i>Circulation Space</i>	Minimal lebar koridor 1,2 m ²

Sumber: *Planning Office Space* (2010)

2.2.5 Pengelompokan Sifat Ruang

Pengelompokan sifat dibagi berdasarkan fungsi dan jenis kegiatan yang terjadi ke dalam empat kelompok, yakni:

a. Zona kegiatan pengunjung (publik)

Zonasi ini dapat dilalui pengunjung secara bebas untuk melakukan aktivitas, mulai dari area parkir, lobi, loket tiket, ruang tunggu, dan lain-lain.

b. Zona kegiatan pelaksana (semi-privat)

Zonasi ini dapat dilalui penyelenggara kegiatan secara bebas untuk mendukung keberlangsungan aktivitas utama, misalnya ruang latihan dan persiapan di belakang panggung.

c. Zona kegiatan pengelola (privat)

Zonasi ini kegiatan memungkinkan akses hanya dilalui pengelola, seperti bagian pemasaran, informasi, layanan, dan keamanan.

d. Zona kegiatan servis

Merupakan zona yang memiliki fungsi sebagai penunjang sistem bangunan mulai dari kegiatan perawatan hingga pengolahan sistem dalam bangunan.

2.2.6 Jenis Kelembagaan

Sistem kelembagaan dalam kepemilikan dalam bangunan memiliki empat alternatif, yaitu:

a. Swasta

Kelembagaan dan kepemilikan bangunan sepenuhnya dimiliki oleh pihak swasta, dapat berupa kepemilikan dengan status tetap maupun temporer di luar kemungkinan penjualan hak milik bangunan di masa yang akan datang.

b. Pemerintah

Kepemilikan sepenuhnya dimiliki oleh pemerintah.

c. Swasta dan pemerintah

Sistem ini merupakan kepemilikan bersama antara pihak swasta dan pemerintah melalui kontrak kerjasama kedua pihak dengan perjanjian dan syarat-syarat tertentu.

d. Organisasi atau komunitas

Bangunan dimiliki oleh kelompok organisasi atau komunitas, seperti komunitas tari, komunitas pelestarian budaya, dan sebagainya.

1.3 Studi Preseden

1.3.1 Galeri Nasional Indonesia

Sebagai lembaga museum dan pusat kegiatan seni rupa di ibu kota, Galeri Nasional Indonesia yang telah beroperasi sejak tahun 1999 mengemban peran untuk mendorong pertumbuhan apresiasi karya seni melalui agenda pemanfaatan, pengembangan, serta perlindungan karya seni rupa di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan. Galeri ini memiliki sekitar 1785 koleksi karya seni, seperti lukisan, sketsa, patung, grafis, keramik, seni kriya, hingga seni instalasi dalam kegiatan pameran tetap, pameran temporer, maupun pameran keliling.



Gambar 2.15 Lokasi Galeri Nasional Indonesia
 Sumber: Google Maps (diakses Maret 2020)

Sebagai museum dan pusat kegiatan seni rupa, Galeri Nasional Indonesia bukan hanya melaksanakan pameran, namun juga kegiatan preservasi berupa konservasi dan restorasi, dokumentasi dan akuisisi, festival, *performance art*, *workshop*, pemutaran film atau video (*screening*), seminar, diskusi, lomba, serta turut memberikan pelayanan penelitian karya dan *tour* bagi masyarakat umum.

Galeri ini dibentuk oleh Pusat Pengembangan Kebudayaan Nasional yang mulai dirintis pada tahun 1960-an. Bangunan ini memiliki karakteristik arsitektur kolonial, dimana pada mulanya bangunan ini termasuk ke dalam wilayah Gedung Pendidikan yang dicetuskan Yayasan Carpentier Alting Stiching (CAS) sebagai pendidikan khusus wanita pertama di era Hindia Belanda (Setiadarma, 2014).



Gambar 2.16 Eksterior (kiri) dan interior (kanan) Galeri Nasional Indonesia
 Sumber: ilhamfauzan.net (diakses Maret 2020)

1. Fasilitas pada Galeri Nasional Indonesia

Galeri ini mempunyai fasilitas utama dan fasilitas penunjang yang lengkap, yakni:

- a. Ruang pameran tetap, seluas 1400 m² dan 840 m²

Ruang pameran tetap menyajikan tata ruang yang didasarkan pada alur periode perkembangan seni rupa di Indonesia, terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu Galeri I dan Galeri II, yang terdiri dari 13 ruang dan dilengkapi dengan teks informasi dalam bentuk cetak maupun multimedia.

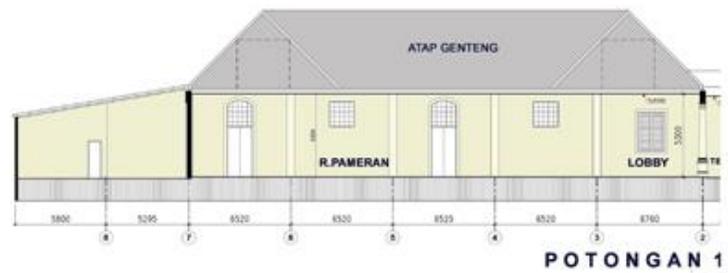
Galeri I menampilkan pameran seni rupa modern, baik dari Indonesia maupun internasional yang terbagi menjadi tujuh ruang, yaitu koleksi internasional, Raden Saleh Sjarif Bustaman, Mooi Indie dan Persagi, era pendudukan Jepang, kemerdekaan Republik Indonesia, lahirnya era sanggar, serta era akademi seni rupa.

Sementara, Galeri II dibagi menjadi empat ruang, yaitu ruang gerak seni rupa baru dan seni rupa kontemporer Indonesia⁶.

- b. Ruang pameran temporer

- Gedung A seluas 1350 m² dengan kapasitas 150 karya
- Gedung B seluas 180 m² dengan kapasitas 50 karya
- Gedung C seluas 840 m² dengan kapasitas 100 karya
- Gedung D seluas 600 m² difungsikan sebagai ruang pameran dengan sistem terbuka, area pementasan seni, dan *workshop*.
- Ruang seminar, seluas 95 m² dengan kapasitas 150 orang
- Ruang auditorium, seluas 75 m² dengan kapasitas 100 orang
- Plaza seluas 4000 m²

⁶ galeri-nasional.or.id



Gambar 2.17 Potongan Ruang Pameran Temporer
 Sumber: galeri-nasional.or.id (diakses Maret 2020)



Gambar 2.18 Denah Ruang Pameran Temporer
 Sumber: galeri-nasional.or.id (diakses Maret 2020)

- c. Area parkir, dengan kapasitas 200 kendaraan
- d. Gedung Perpustakaan Kebudayaan dan Pariwisata
- e. Ruang Laboratorium, untuk konservasi dan restorasi
- f. Cafeteria dan *shop*
- g. Ruang administrasi dan tata usaha
- h. Kuratorial
- i. Ruang simpan koleksi, dilengkapi dengan pengatur suhu udara
- j. Gudang, mushola dan *lavatory*



Gambar 2.19 Site Plan Galeri Nasional Indonesia
 Sumber: galeri-nasional.or.id (diakses Maret 2020)

2. Struktur Organisasi



Bagan 2.2 Struktur Organisasi Galeri Nasional Indonesia
 Sumber: galeri-nasional.or.id (diakses Maret 2020)

1.3.2 Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

Padepokan Seni Bagong Kussudiardja (PSBK) merupakan sebuah pusat seni dengan tujuan mendukung pelestarian budaya melalui praktik seni sebagai lembaga pendidikan non formal dengan mengutamakan prinsip kekeluargaan (Kussudiardja, 1998:13).

PSBK didirikan pada tahun 1978 oleh seniman Bagong Kussudiardja dengan misi mendukung inovasi artistik, pembelajaran kreatif, penyediaan akses seni bagi masyarakat luas yang meliputi seni tari, karawitan, teater, ketoprak, musik, dan sebagainya. PSBK bukan hanya sekedar menyediakan ruang fisik untuk menampung kegiatan kesenian, namun juga menyusun program dan mengimplementasikannya terhadap panggung seni budaya di Indonesia dengan tiga misi utama, yaitu kreasi atau eksploitasi cara berpikir, apresiasi potensi kreativitas dan nilai kemanusiaan, serta refleksi diri. PSBK dikelola oleh Yayasan Bagong Kussudiardja (YBK) dan terdiri dari gabungan kelompok seni, misalnya Sanggar Kuaetnika dan Orkes Sinten Remen⁷.



Gambar 2.20 Area Depan Padepokan Seni Bagong Kussudiardja
Sumber: Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

1. Lokasi Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

Padepokan ini terletak di Dusun Kembaran, Tamantirto, Kasihan, Bantul, di atas lahan dengan luas 4000 m² yang terdiri dari kelompok bangunan, termasuk rumah pribadi Bagong Kussudiardja. Berlokasi tak jauh dari sentra industri keramik Kasongan, padepokan ini memiliki aksesibilitas yang luas, tak jauh dari jalan utama, memiliki

⁷ psbk.or.id (diakses 22 Maret 2020)

parkiran yang memadai untuk menampung kendaraan pribadi maupun kendaraan umum seperti bus wisata.



Gambar 2.21 Lokasi Padepokan Seni Bagong Kussudiardja
Sumber: Google Maps (diakses Maret 2020)

2. Fasilitas Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

PSBK memiliki beberapa massa bangunan yang terdiri dari studio tari, perpustakaan, pendopo, galeri, ruang karawitan atau ruang musik, kantor, asrama, ruang makan, area parkir, ruang ibadah, dan rumah pribadi Bagong Kussudiardja (Yulianto, 2015:259-260).

a. Bangsal Diponogoro

Bangsal atau studio Diponogoro digunakan sebagai sarana latihan dan kegiatan-belajar mengajar praktik tari serta kesenian lain yang saling terpadu, seperti karawitan, sinden, dan pendalangan. Bangsal ini juga menjadi ruang uji coba pertunjukan pagelaran tari berukuran 6x12 meter, yang dilengkapi dengan satu set gamelan khas suku Jawa, area penonton, dan gudang peralatan. Bangsal Diponegoro terletak di bagian depan padepokan, diapit asrama siswa (disebut dengan *cantrik*) dan Wisma Damarwulan.

b. Studio Layang-layang

Dikenal juga sebagai studio kaca, ruang ini mewadahi kegiatan pembelajaran seni tari yang dilengkapi dengan cermin besar untuk memudahkan proses belajar-mengajar.

c. Saung Arjuna Wiwaha

Saung merupakan area berlatih dan menguasai gerak tari dengan sistem yang rekreatif, memiliki ruang terbuka seluas 5x5 meter.

d. Studio tari pribadi

Dulunya, studio tari ini adalah bagian dari rumah pribadi yang difungsikan untuk memproduksi karya seni, namun sejak Bagong Kussardiardja meninggal, studio ini tidak lagi digunakan.

e. Pendopo penguasaan gerak tari

Pendopo ini digunakan sebagai tempat latihan tari, baik bagi *cantrik* maupun tamu dari luar padepokan. Letaknya berada di depan pintu masuk, berukuran 8x10 meter.

f. Ruang pagelaran

Ruang pagelaran digunakan sebagai ruang untuk pertunjukan tari, teater, dan musik dengan model menyerupai *amphitheater*.

g. Kantor Pengurus Yayasan Bagong Kussardiardja (YBK)

Sebagai pusat administrasi padepokan, ruangan ini menjadi ruang kontrol pelaksanaan kegiatan di padepokan dan komunitas lain di bawah naungan YBK. Ruangan ini terdiri dari ruang tamu, ruang ketua, manajer, kantor staf, dan ruang penyimpanan dokumen.

h. Ruang rekaman dan studio karawitan

Selain menjadi ruang rekaman dan memproduksi karya untuk Orkes Sinten Remen dan Kuaetnika, studio berukuran 15x9 meter difungsikan sebagai area berlatih. Terdiri dari tiga ruangan yang berisi berbagai alat musik daerah, studio dua lantai ini memiliki ruangan yang privat, jauh dari kebisingan dan memiliki akustika yang baik. Dalam ruangan ini juga terdapat ruang souvenir, ruang operator induk, kantor Kuaetnika dan Orkes Sinten Remen. Untuk mencegah terjadinya gema dalam proses rekaman, dinding pada ruang rekaman dan ruang operator dimiringkan 1° terhadap lantai.

i. Galeri lukisan

Merupakan tempat memamerkan seni rupa, baik oleh seniman lokal maupun karya Bagong Kussudiardja.



Gambar 2.22 Ruang Pertunjukan (kiri) dan Galeri (kanan)
Sumber: Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

3. Program Rutin Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

Beberapa kegiatan rutin yang dilakukan dalam padepokan ini yaitu:

a. Jagongan Wagen

Jagongan berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti aktivitas berkumpul bersama dalam suasana santai dan akrab, sementara *wagen* dimaknai sebagai putaran waktu atau berulang. Sehingga kegiatan ini merupakan program pagelaran dan apresiasi pementasan yang dilaksanakan setiap bulan secara rutin sebagai sarana berbagi pengetahuan dan kreativitas.

b. Among Sedulur

Dalam bahasa Jawa, *among* berarti memberi contoh, sementara *sedulur* berarti saudara. Dengan memanfaatkan seni pertunjukan sebagai pembelajaran dengan menyertakan masyarakat. Among sedulur terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu:

- Ajangsana, yaitu pagelaran karya seni di hadapan masyarakat setempat yang sekaligus berfungsi sebagai ajang edukasi.

- Among seni, yaitu kegiatan seni yang melibatkan publik atau masyarakat setempat secara langsung dan aktif terlibat dalam mengolah inovasi dan kreativitas melalui proses produksi, dengan menekankan pada nilai-nilai kebersamaan.

4. Sistem Pembelajaran

Padepokan Bagong Kussudiardja memiliki sistem pembelajaran dengan prinsip pondok pesantren, yakni: (1) praktis, dimana sistem ini bertujuan mendorong *cantrik* mampu mengolah kemampuannya bahkan seusai mengakhiri masa pembelajarannya di padepokan; dan (2) kekeluargaan, dimana sistem yang terjalin selama proses belajar dilandaskan dengan memelihara keharmonisan dan terbuka layaknya sebuah keluarga (Kussudiardja, 1998:13).

Priyanto (2005:318-321) menjelaskan, keberhasilan pelaksanaan pembelajaran didasarkan oleh unsur-unsur pendidikan dalam sistem belajar-mengajar, yaitu:

a. Pengajar

Pengajar memiliki beberapa istilah berdasarkan tingkatannya yang berlandaskan kebudayaan Jawa, dimana sikap hormat antara kelompok berusia lebih muda dan yang lebih tua patut dipelihara.

b. Siswa atau *cantrik*

Status *cantrik* dikelompokkan menjadi tiga bagian berdasarkan waktu pembelajaran, yaitu:

- Kelas privat dalam periode 1-2 pekan
- Kelas reguler dalam periode 3 bulan
- Kelas reguler dalam periode 6 bulan

Secara keseluruhan, total *cantrik* dapat mencapai 60 orang.

c. Materi dan kurikulum pembelajaran

Sistem pembelajaran di padepokan ini didominasi oleh kegiatan praktik sebesar 75%, sementara sisanya dilakukan secara teori, meliputi tari kreasi baru sebagai pelajaran pokok, dan penunjang seperti seni membatik, karawitan, teater, tata busana dan tata rias, teknik dan apresiasi pementasan, serta manajemen produksi. Selain mempelajari tari-tari kreasi karya Bagong Kussudiardja, pengajar, dan alumni terpilih, *cantrik* juga dituntut melatih dan mengolah inovasi dan sisi kreatif dalam membuat gerakan baru.

d. Waktu pembelajaran

Aktivitas pembelajaran berlangsung sepanjang hari dengan durasi pertemuan 2x45 menit. Pendekatan yang diterapkan dalam proses pengajaran adalah pendekatan kebebasan, edukatif, individual, dan kelompok. Metode pembelajaran yang digunakan merupakan kombinasi antara beberapa metode untuk menghindari kebosanan, seperti metode anatik, sintesik, struktur, metode imitatif dialogis, metode demonstrasi, pemberian tugas, eksperimen, improvisasi, serta program kunjungan dan diskusi.

e. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi dilakukan setelah materi selesai, dimana satu materi dapat dilakukan dalam waktu enam kali proses tatap muka. Unsur penting yang diperhatikan dalam kegiatan evaluasi ialah unsur gerak, irama, rasa, dan hapalan.