

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

II.1. Tinjauan Wayang Orang

II.1.1. Definisi Wayang Orang

Wayang Orang adalah salah satu jenis teater tradisional Jawa gabungan antara seni drama yang berkembang di Barat dengan pertunjukan wayang yang tumbuh dan berkembang di Jawa. Jenis kesenian ini pada mulanya berkembang terutama di lingkungan keraton dan kalangan para priyayi (bangsawan) Jawa (R.M Soedarsono, 1990: 4). Wayang Orang adalah sebuah pertunjukan seni tari drama dan teater yang mengambil cerita Ramayana dan Mahabarata sebagai induk ceritanya. Wayang Orang digolongkan ke dalam bentuk drama seni tari tradisional yang dimainkan oleh manusia. Sebutan wayang berasal dari bahasa Jawa Kuno yang berarti bayangan.

II.1.2. Perkembangan Wayang Orang

Wayang Orang diciptakan pertama kali pada pertengahan abad ke-18 oleh Adipati Mangkunegara I (1757-1795), yang awalnya berupa seni pertunjukan istana. Lalu pada abad ke XIX Wayang Orang bergeser menjadi pertunjukan komersial ketika seorang pengusaha dari Cina kaya Gan Kam berhasil memboyong pertunjukan ini untuk di komersialkan. Tata busana dikembangkan dengan inspirasi dari relief Bima di Candi Suku dan Wayang Kulit Purwa (Soedarsono, 2002:220-223). Hingga sekarang, Wayang Orang tetap menjadi tontonan yang di komersilkan dan memunculkan grup-grup wayang orang baru seperti Wayang Orang Ngesti Pandawa (Semarang), Wayang Orang Bharata (Jakarta), Wayang Orang Sri Wahito (Yogyakarta), Wayang Orang RRI Surakarta, dan Wayang Orang Sriwedari (Soedarsono, 1984: 39).

II.2. Tinjauan Wayang Orang Sriwedari

II.2.1. Definisi Wayang Orang Sriwedari

Wayang Orang Sriwedari adalah kelompok kesenian klasik Surakarta di antara beragam kesenian lain di Kota Surakarta (Hersapandi, 1991:xi). Kelompok kesenian tersebut memiliki spesialisasi dalam menyajikan pertunjukan Wayang Orang.

II.2.2. Perkembangan Wayang Orang Sriwedari

Sal Murgiyanto (1979) mengatakan jika Wayang Orang pertama di Surakarta diciptakan untuk memberi semangat kepada rakyat dalam melawan Belanda oleh R.M Said atau Mangkunegara I (1757 – 1795). Tetapi, Sudarsono (1990) mengatakan jika Wayang Orang Surakarta muncul karena renaissance Wayang Orang dari jaman kerajaan Majapahit. Lelyved (1931) dalam bukunya “*De Javaansche Danskuns*” mengatakan jika Wayang Orang mengalami puncak perkembangan pada pemerintahan Sri Mangkunegara V, hal ini ditandai dengan tata busana berdasarkan gambar Bima di relief Candi Sukuh dan wayang kulit pura. Selain itu, Clifford Geertz (1981) mengatakan jika Wayang Orang adalah kebangkitan seni klasik jawa karena desakan masuknya agama Islam.

Dalam hasil penelitian, Hersapandi (1991) mengatakan jika Wayang Orang Sriwedari mengalami kemunduran sejak tahun 1970 an. Kemunduran ini disebabkan oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternalna adalah banyak jenis hiburan lain, keberagaman masyarakat dan perkembangan wajah kota yang cenderung urban. Sedangkan, faktor internalnya adalah pertunjukan yang statis, lambatnya regenerasi, pendidikan seniman rendah (\pm 87% tamat SD), dan sistem produksi kurang profesional.

Wayang Orang Sriwedari belum pernah bubar, walaupun penonton dan peminat yang berkurang. Hal ini juga karena penghasilan pemain tidak tergantung pada penonton. Pertunjukan dikelola oleh Dinas Pariwisata Kota Surakarta dan mengharuskan

adanya pertunjukan Wayang Orang setiap malam dikarenakan termasuk paket wisata Kota Surakarta. Untuk sekali pertunjukan biaya yang dibutuhkan tidak sedikit, yaitu sebesar Rp 200.000,- untuk lampu dan sound saja, belum terhitung *make up*, kostum, dan lain-lain.

Menurut Agus Prasetyo, koordinator pertunjukan Wayang Orang Sriwedari pada tahun 2018, menyebutkan minat warga terhadap Wayang Orang Sriwedari meningkat. Hal ini bisa terjadi karena usaha dari pihak Pemkot Surakarta dan juga pihak kelompok Wayang Orang Sriwedari. Menurut penelitian yang dilakukan tentang “Eksistensi dan Perlindungan Wayang Orang Sriwedari Surakarta Ditinjau Dari Aspek Hukum Hak Cipta” oleh Maharsidewi Kusharyani, Budi Santoso, dan Fifiana Wisnaeni, periodisasi eksistensi Wayang Orang Sriwedari dibagi menjadi 5 periode, yaitu:

1. Di Bawah Keraton Kasunan Surakarta (1901-1946)

Perkembangan pada periode ini bergantung sekali pada situasi ekonomi dan politik dikarenakan sedang melawan penjajah. Tata pentas Wayang Orang Sriwedari pada periode ini diadakan di panggung terbuka dengan penonton melihat dari segala penjuru panggung yang kemudian berkembang ke panggung prosenium secara permanen. Bentuk panggung prosenium merupakan adaptasi dan transformasi tata teknik pentas model Eropa

2. Di Bawah Dinas Pendapatan Daerah Kotamadya Surakarta (1946-1980)

Pada periode ini Wayang Orang Sriwedari mengalami kemunduran akibat dari gagalnya regenerasi pemain dan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang tidak memberi manfaat pada seni pertunjukan tradisional. Hal ini juga di akibatkan oleh keadaan ekonomi

dan politik negara yaitu perubahan keadaan politik dari Orde Lama menjadi Orde Baru. Namun pada periode ini sistem keuangan Gedung Wayang Orang sudah berkembang, para pemain menerima gaji dengan ketentuan yang berlaku dan hasil penjualan tiket menjadi pemasukan keuangan daerah.

3. Di Bawah Dinas Pariwisata Kotamadya Surakarta (1980-1991)

Pada periode ini Wayang Orang Sriwedari mengalami kemunduran karena krisis penonton. Hal ini disebabkan sarana dan prasarana yang kurang baik dan cara publikasi yang kurang inovatif. Padahal di sisi lain sudah dilakukannya kerjasama dengan sekolah seni di Surakarta dan Yogyakarta untuk meningkatkan kemajuan Wayang Orang Sriwedari. Peningkatan kualitas pemain juga ditingkatkan melalui pemberian dana insentif Presifen dan para pemain diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil pada tahun 1986. Pada periode ini jelas bahwa Wayang Orang Sriwedari tidak bersifat komersial lagi tetapi hanya bersifat pemeliharaan dan pelestarian budaya.

4. Pasca Bantuan Dana Pemerintah Jepang (1994-2004)

Pada awal tahun 1994 pemerintah Jepang memberikan bantuan dana sebesar satu milyar rupiah untuk meningkatkan sarana dan prasarana. Dilain sisi, perkembangan Wayang Orang Sriwedari juga didukung oleh perubahan pola pikir para pemain untuk menjadi lebih modern. Wayang Orang Sriwedari mulai mengubah konsep pertunjukannya menjadi 2-3 jam saja dan melahirkan lakon-lakon baru.

5. Di Bawah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta (2004-2020)

Pada periode ini Wayang Orang Sriwedari bisa dikatakan berkembang secara baik. Hal itu terjadi karena dukungan sistem dan dana dari pemerintah dan juga kreatifitas dari para pemain. Jumlah penonton pun sudah mendapatkan eksistensinya kembali dan pertunjukan diadakan setiap hari Senin-Sabtu pada malam hari.



II.3. Tinjauan Gedung Pertunjukan

II.3.1. Definisi Gedung Pertunjukan

Gedung berarti bangunan (rumah) untuk kantor, rapat/tempat mempertunjukan hasil-hasil kesenian (Poerwadarminta, 1976:303). Pertunjukan adalah tontonan (seperti bioskop, wayang, wayang orang, dsb), pameran, demnstrasi (Poerwadarminta, 1976:1109). Jadi, gedung pertunjukan merupakan suatu tempat yang dipergunakan untuk mempergelarkan pertunjukan, baik itu bioskop, wayang, pagelaran musik, maupun tari (arsitur.com, diakses pada 11 Maret 2020).

II.3.2. Fungsi dan Tipologi Gedung Pertunjukan

1. Fungsi Gedung Pertunjukan

Berdasarkan buku "*Building For The Performing Arts*" karya Ian Appleton, fungsi penting gedung pertunjukan secara umum bagi sebuah kota adalah sebagai berikut:

a. Budaya

Pada aspek budaya adanya gedung seni pertunjukan berperan dalam upaya menjaga warisan budaya; kelangsungan bentuk kesenian, pertunjukan tradisi nasional, lokal atau etnis tertentu.

b. Ekonomi

Pada bidang ekonomi adanya gedung seni pertunjukan dapat berdampak positif bagi sebuah perusahaan maupun masyarakat awam dengan menyediakan lapangan pekerjaan baru.

c. Pendidikan

Untuk mendukung program pendidikan berbasis seni budaya pada anak maupun dewasa, dengan tujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat khususnya generasi muda terhadap seni budaya.

d. Prestise

Prestise dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai prestasi. Arti tersebut dapat dikaitkan dengan peran gedung seni pertunjukan sebagai sebuah icon.

e. Kualitas hidup masyarakat

Dalam aspek ini peran gedung seni pertunjukan sebagai kehidupan masyarakat dalam berbudaya dan bersosialisasi satu dengan yang lain.

f. Regenerasi

Adanya gedung seni pertunjukan sebagai pendukung program yang lebih luas untuk merevitalisasi kota khususnya dalam aspek budaya sehingga dapat membantu dalam pembentukan komunitas seni baru, dan meningkatkan kualitas industri kesenian dalam sebuah kota.

g. Demokrasi Budaya

Untuk meningkatkan partisipasi dalam seni pertunjukan oleh seluruh masyarakat, yang didefinisikan secara umum sebagai kegiatan kreatif guna melestarikan budaya nasional, lokal, maupun etnis tertentu.

2. Tipologi Gedung Pertunjukan

Tipologi Gedung Pertunjukan menurut buku *Time Saver Standards for Building Types* adalah *performing arts spaces* atau berarti ruang/area seni pertunjukan.

II.3.3. Standar Perencanaan dan Perancangan Gedung Pertunjukan

1. Jenis Gedung Pertunjukan

Menurut Neufert (2002:137), gedung pertunjukan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu Teater dan Opera, berikut adalah penjelasannya:

a. Teater

Teater memiliki karakter dengan adanya bentuk tempat duduk di lantai bawah (penonton duduk pada bidang besar

berbentuk kurva yang menanjak/naik) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas, depan panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu gerbang di ruang penonton).

b. Opera

Opera memiliki karakter adanya pemisahan ruang yang jelas secara arsitektur antara ruang penonton dan panggung melalui musik orkestra, kemudian banyaknya tempat duduk dari 1000 sampai hampir 4000 tempat duduk dan sistem balkon yang penting untuk jumlah penonton yang banyak.

2. Tata Panggung

Berdasarkan buku "*Building For The Performing Arts*" karya Ian Appleton, tata panggung dibagi menjadi 2 format yaitu *Proscenium* dan *Open Stage*:

a. Bentuk *Proscenium*

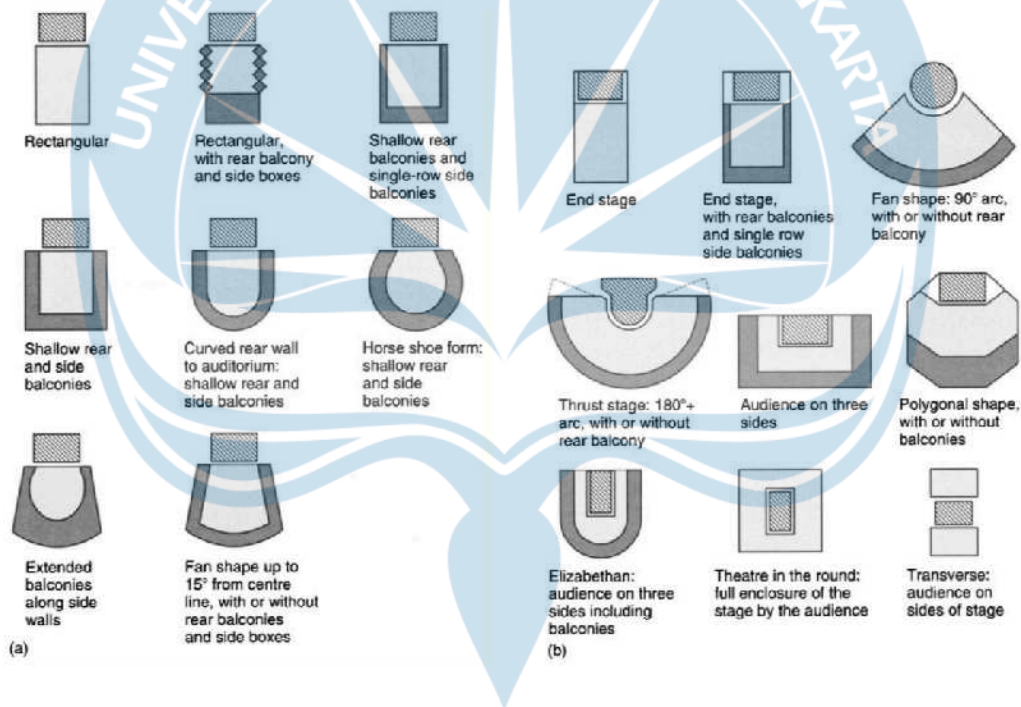
Bentuk ini memiliki arti penonton berada dalam satu kelompok dan penampil bisa berinteraksi dengan penonton secara bersamaan. Dalam hubungannya dalam perpetaan panggung, dinding yang memisahkan auditorium dengan panggung itulah yang disebut *proscenium*. Panggung *proscenium* pada mulanya dirancang untuk membatasi penampil dengan penonton, memberikan jarak dan memberikan pandangan yang lebih terpusat satu arah ke panggung.

b. Bentuk *Open Stage*

Bentuk ini memiliki arti penonton dan penampil tidak terlalu dipisahkan oleh pembatas-pembatas. Bentuk *Open Stage* diklasifikasikan menjadi 5 kategori, yaitu:

- *End Stage* : penonton difokuskan pada panggung berbentuk persegi dengan panggung dan penonton pada ruang yang sama (tanpa penyekat).

- *Fan-Shaped* : bentuk panggung dikelilingi penonton 90°, bentuk ini memungkinkan penampil untuk berinteraksi secara akrab dengan penonton.
- *Thrust Stage* : panggung yang dikelilingi penonton di tiga sisinya.
- *Theatre-in-the-round* : bentuk pertunjukan yang dikelilingi penonton pada semua sisi.
- *Traverse Stage* : panggung yang dikelilingi penonton di dua sisinya.



Gambar 2. 1 (a) *Bentuk Proscenium* (b) *Bentuk Open Stage*

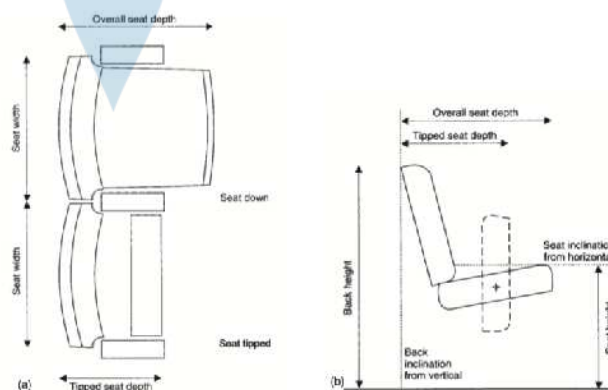
Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

3. Tata Area Penonton

Berdasarkan buku “*Building For The Performing Arts*” karya Ian Appleton, tata area penonton perlu memerhatikan 6 aspek, antara lain:

a. Desain Kursi Individual

- Lebar kursi (*seat width*) dengan tempat istirahat tangan adalah 500 mm dan tanpa tempat istirahat tangan adalah 450. Kursi selebar 525 dianggap minimum kenyamanan yang wajar.
- Ketinggian dudukan kursi (*seat height*) 430-450 mm dari permukaan lantai dan sudut $7-9^\circ$ ke arah horizontal.
- Tinggi punggung kursi 800-850 mm dari permukaan lantai dengan sudut belakang $15-20^\circ$ ke arah vertikal.
- Kedalaman kursi saat terbuka (*overall seat depth*) 600-720 mm dan saat tertutup (*tipped seat depth*) 425-500 mm.
- Kedalaman kursi bervariasi, tergantung pada ketebalan pelapis dan penyangga dan apakah bagian belakang terdapat AC. Untuk kursi sederhana dengan lengan, bisa 520 mm saat terbuka dan 340 mm saat tertutup.
- Sandaran tangan memiliki lebar minimum 50 mm, dengan panjang bertepatan dengan kursi pada posisi miring untuk menghindari orang yang lewat terhalang; tingginya cenderung 600 mm di atas lantai, dengan permukaan atas miring atau datar.



Gambar 2. 2 Dimensi Kursi. (a) Denah; (b) Tampak Samping

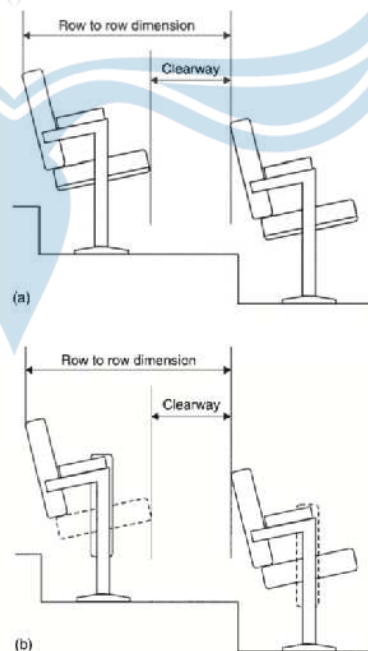
Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

b. Jumlah Kursi Dalam Satu Baris

Dalam tempat duduk tradisional, jumlah maksimum dalam satu baris dibatasi hingga 22 kursi jika ada gang di kedua ujung baris dan 11 kursi jika hanya ada gang di satu sisi. Baris dengan kursi lebih dari 22 buah dapat diizinkan jika penonton tidak terancam keselamatannya dalam proses evakuasi. Tempat duduk yang tidak tradisional mengacu pada deretan kursi lebih dari 22 kursi dan lebih banyak pintu keluar daripada tempat duduk tradisional.

c. Jarak Antar Baris

Untuk tempat duduk tradisional minimum 300 mm dan dimensi ini bertambah dengan jumlah kursi berturut-turut. Untuk tempat duduk tidak tradisional, jarak antar kursi (*clearway*) tidak kurang dari 400 mm dan tidak lebih dari 500 mm. Legislasi juga menentukan dimensi baris ke baris minimum pada 760 mm (biasanya tidak memadai) dan minimum harus 850 mm untuk tempat duduk tradisional.



Gambar 2. 3 Jarak Antar Baris. (a) Kursi tetap. (b) Kursi tidak tetap.

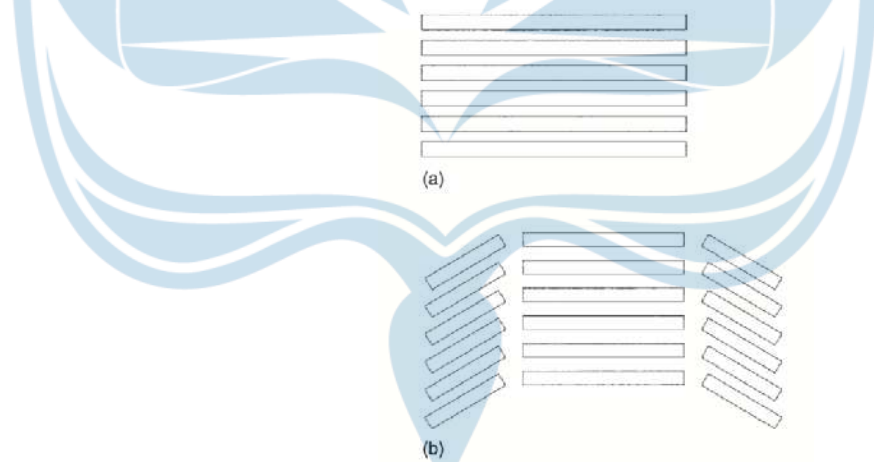
Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

d. Gang Sirkulasi

Lebar gang di tata letak tempat duduk di setiap tingkat dalam auditorium ditentukan oleh peran mereka sebagai rute pelarian dan jumlah kursi yang dilayani. Lebar minimum adalah 1100 mm. Gang sirkulasi dapat ditingkatkan hingga rasio 1,10 atau 1,12 untuk sirkulasi kaum difabel.

e. Geometri Kursi

Tempat duduk biasanya diletakkan dalam baris lurus atau melengkung yang berfokus pada pertunjukan. Bentuk selanjutnya adalah baris miring, baris lurus dengan perubahan arah melengkung. Baris melengkung sedikit lebih efisien dalam hal jumlah dalam area tertentu tetapi dapat meningkatkan biaya konstruksi.



Gambar 2. 4 Geometri Kursi. (a) Baris lurus. (b) Baris melengkung.

Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

f. Kepadatan Kursi

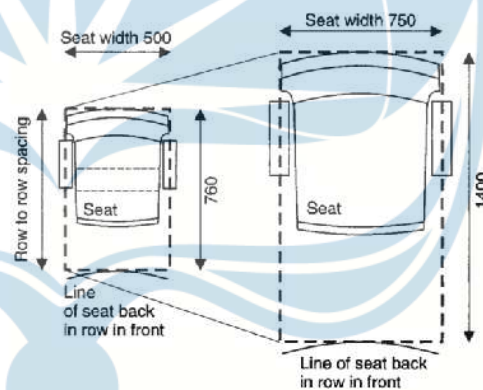
Kepadatan tempat duduk dapat bervariasi, kursi dengan lengan dan kursi yang dapat dilipat dapat menempati area sekecil 500 mm, dan lebih sedikit dengan kursi tanpa lengan, dengan jarak antar baris 760 mm, tetapi juga dapat

sebesar selebar 750 mm x 1400 mm. Ini adalah variasi dari 0,38 M² hingga 1,05 M², dengan contoh-contoh ini, dan dimensi yang meningkat berarti lebih sedikit kursi di area tertentu dan mengurangi kapasitas tempat duduk. Dimensi minimum yang ditetapkan oleh undang-undang menawarkan standar kenyamanan yang rendah untuk penonton. Kenyamanan perlu dipertimbangkan, terutama ruang lutut, dan dimensi ini tidak boleh dianggap sebagai norma.

Gambar 2. 5 Kepadatan Kursi.

Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

4. Kenyamanan Akustika



Untuk mencapai suatu kenyamanan akustika pada sebuah ruangan perlu memikirkan penggunaan material akustik dan detail perancangan pada ruang, yang disertai perilaku ruang. Pada ruang tertutup, jenis frekuensi dan pembatas ruang akan sangat memengaruhi, sehingga bunyi mengalami berbagai peristiwa seperti pemantulan (refleksi), pemantulan menyebar (difusi), penyerapan (absorpsi), pembelokan (difraksi), dan pembiasan (refraksi). Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai kenyamanan akustika adalah sebagai berikut:

a. Bentuk Ruang

Bentuk ruang pertunjukan akan mempengaruhi kejelasan bunyi di dalam ruangan



Gambar 2. 6 Bentuk Ruang. (a) Segiempat. (b) Trapesium. (c) Kipas

Sumber: Everest dan Pohlmann, 2009

- Denah segi empat

Keuntungan denah segi empat adalah memiliki keseragaman suara yang baik. Kelemahan dari bentuk ini adalah terlalu jauhnya jarak penonton jika terlalu panjang. (Mills, 1976:28)

- Denah trapesium

Keuntungan denah trapesium adalah jumlah penonton dapat lebih banyak dan sudut pandang maksimum bagi penonton. Kelemahannya adalah pemantulan terlalu cepat ke dinding belakang yang sehingga menciptakan gema sehingga ruang cenderung memiliki akustik tidak seragam

- Denah kipas

Keuntungan denah kipas sama dengan denah trapesium adalah penonton dapat lebih banyak dengan sudut pandang maksimum. Tetapi, denah kipas lebih minim akan potensi gema.

b. Penempatan Speaker

Untuk mendapatkan kekerasan yang cukup dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut (Doelle, 1990:54):

- Mengelilingi bunyi dengan material pemantul
- Jarak sumber bunyi dan penonton diperpendek
- Memiringkan lantai
- Menaikan sumber bunyi
- Luas lantai sesuai dengan volume gedung
- Menghindari material pemantul berhadapan
- Menempatkan penonton di area yang baik

Untuk mendukung itu semua dan menyesuaikan desain ruang terdapat 4 tipe penempatan *loudspeaker*, yaitu

- Terpusat (*Central Cluster*)

Speaker berada di atas sumber suara dengan sedikit kedepan dengan tinggi 7 hingga 13 meter.

- Tersebar (*Distributed*)

Kumpulan *speaker* diletakan diatas pendengar. Ruangan dengan langit-langit relatif pendek (kurang dari 7 m) akan cocok menggunakan tipe ini.

- Terpadu dengan Kursi (*Seat Integrated*)

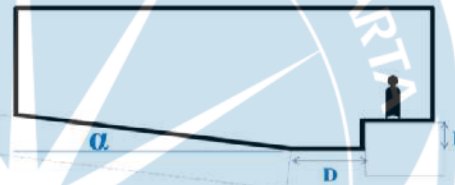
Speaker diletakan di belakang kursi penonton untuk mendapatkan suara yang jelas, pelan, dan merata.

- Kombinasi

Tipe ini adalah gabungan antara tipe tersebar dan terpusat. Tipe ini menggunakan alat penunda agar suara di deretan belakang meunggu suara dari tipe terpusat di depan.

c. Lantai

Dalam hal lantai, dipisahkan menjadi dua macam yaitu lantai penampil dan lantai penonton. Untuk mendapatkan kenyamanan akustika pada hal ini terdapat standar dimensi yang diatur sebagai berikut:



Gambar 2. 7 Penentuan Desain Lantai

Sumber: Everest and Pohlmann, 2009

Keterangan:

$\alpha \geq 15^{\circ}$ untuk *lecture theatre*

$\alpha \geq 8^{\circ}$ untuk auditorium musik

$D \geq 10$ meter untuk auditorium musik jika $P = 1,5$ meter

$D \geq 15$ meter jika $P = 2,25$ meter

Mill (1976: 15) mengatakan pendapat persyaratan jarak penonton tidak boleh lebih dari 20 m dari panggung agar penyaji dapat terdengar jelas. Jarak terjauh penonton dengan panggung adalah 40 m. Lantai memiliki gradien kemiringan yang tidak lebih dari 1:8 atau 30° , hal ini membuat bunyi lebih gampang diserap karena bunyi merambat dengan arah datang miring.

d. Dinding

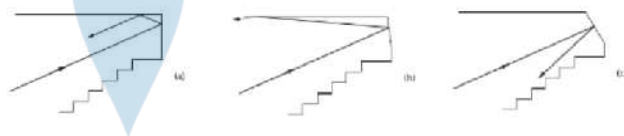
Dinding akan berfungsi untuk mengontrol dan mengarahkan suara. Dinding dengan material pemantul akan berfungsi mengarahkan suara ke arah yang ingin di tuju, sedangkan dinding dengan material peredam akan berfungsi mengontrol suara yang berlebihan.



Gambar 2. 8 Sifat Bunyi yang Mengenai Bidang Bercelah

Sumber: Mediastika, 2005

Bentuk langit-langit dan dinding di bagian belakang bisa menjadi penyebab terjadinya gaung apabila terpantulkan ke penonton terdekat. Selain itu suara yang dipantulkan dinding kebelakang tidak boleh kembali ke lokasi sumber suara.



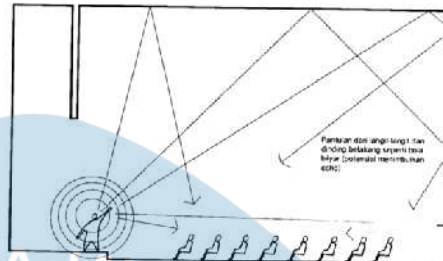
Gambar 2. 9 Bentuk Dinding Belakang Dan Langit-Langit Auditorium

Sumber: Barron, 2009

e. Plafon

Plafon atau langit-langit biasa digunakan untuk pemantul suara dengan menyesuaikan pemerataan suara yang ingin di capai. Bentuk langit-langit paralel secara horizontal tidak dianjurkan, dikarenakan akan terjadi

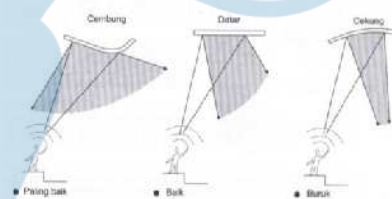
pemantulan kembali ke sumber bunyi dan kemungkinan besar terjadi gema.



Gambar 2. 10 Pantulan bunyi pada plafon datar cenderung menimbulkan gema

Sumber: Fisika Bangunan, 2009

Untuk menentukan ketinggian langit-langit pada umumnya ketinggian langit memiliki rasio 1/3 sampai 2/3 dari lebar ruangan. Untuk ruangan besar menggunakan rasio paling rendah, sedangkan untuk ruangan kecil menggunakan rasio yang paling besar. Langit-langit juga penyebar bunyi atau suara yang utama. Maka dari itu, langit-langit dibuat beberapa segmen dengan masing-masing ukuran serta sudut yang dibuat untuk memantulkan bunyi ke segala arah (Everest dan Pohlmann, 2009).



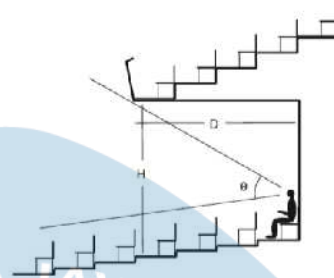
Gambar 2. 11 Macam – Macam Bentuk Plafon

Sumber: Mediastika, 2005

f. Balkon

Balkon tidak boleh menghalangi pandangan visual dan penerimaan suara hingga posisi penonton yang berada di paling belakang. Proporsi balkon overhang dasar, sudut vertikal pandang θ harus lebih besar dari 30° . Kedalaman

ruang dibawah balkon tidak boleh melebihi dua kali tinggi ruang di bawah balkon untuk menghindari terjadinya echo.



Gambar 2. 12 Proporsi Balkon

Sumber: Barron, 2009

g. Penerapan Material

Pemilihan dan pengkombinasian material peredam dan pemantul perlu mempertimbangkan sifat-sifat material yang akan dipilih. Berikut adalah sifat material akustik:

Tabel 2. 1 Sifat- Sifat Material Akustik

Bahan Berpori	Bahan penyerap bunyi yang efisien. Mampu mengubah energi bunyi yang datang menjadi energi panas dalam pori-pori. Jaringan selular dengan pori-pori yang saling berhubungan. Contoh : papan serat, plesteran lembut, <i>minerals wools</i> dan selimut isolasi.
Penyerap Panel	Bahan yang dapat menyerap frekuensi rendah dengan efisien. Digunakan pada lapisan penunjang tetapi dipisah oleh suatu rongga terletak pada bagian bawah dinding (Doelle, 1990:39). Bahan ini mempunyai ciri bergetar jika menabrak gelombang bunyi. Contoh bahan : panel kayu, <i>hardboard</i> , <i>gypsum board</i> , panel kayu yang diletakkan di langit-langit.
Lubang Resonansi	Sangat efektif ketika penyerapan karena terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding-dinding untuk resonansi bunyi dan dihubungkan oleh lubang sempit ke ruang diselenggaranya yang dapat menyebabkan gelombang bunyi merambat.
Karpet	Mampu mereduksi dan meniadakan bisung benturan seperti bunyi seretan kaki, bunyi langkah kaki dan sebagainya. selain untuk bahan penutup lantai, karpet juga digunakan sebagai bahan penutup dinding agar peredaman suara lebih optimal.

Sumber: Doelle, 1990

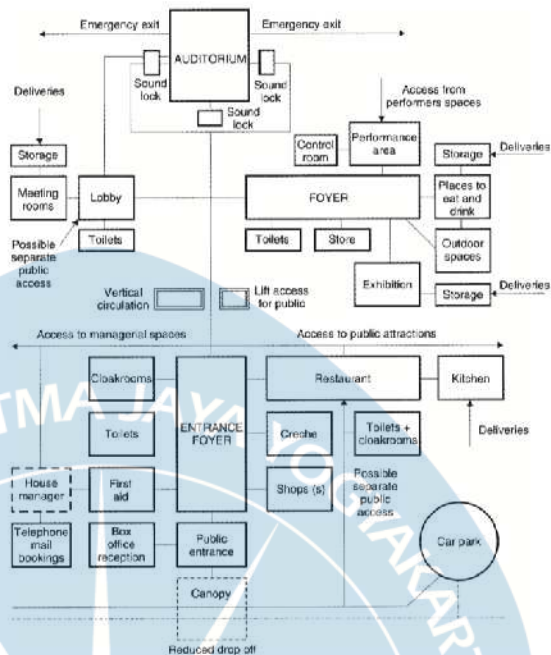
5. Fasilitas Pendukung

Menurut buku *Buildings for the Performing Arts*, fasilitas pendukung yang diperlukan pada suatu gedung pertunjukan adalah:

a. Ruang Publik

Ruang publik merupakan ruang di antara pintu masuk dan auditorium yang ditujukan untuk publik. Bagi mereka yang menghadiri pertunjukan, ruang publik adalah bagian dari pengalaman yang lebih luas dari kunjungan ke gedung pertunjukan seni. Didalam ruang publik terdiri atas:

- Pintu masuk publik
- Entrance foyer
- Box office
- Ruang mengurus bayi (*Creche*)
- Toko
- Ruang penitipan pakaian
- Toilets
- Ruang pertolongan pertama
- Foyer
- Sirkulasi
- Titik masuk auditorium
- Tempat makan dan minum
- Ruang pameran
- Ruang meeting
- Ruang pertunjukan
- Ruang luar (*outdoor*)



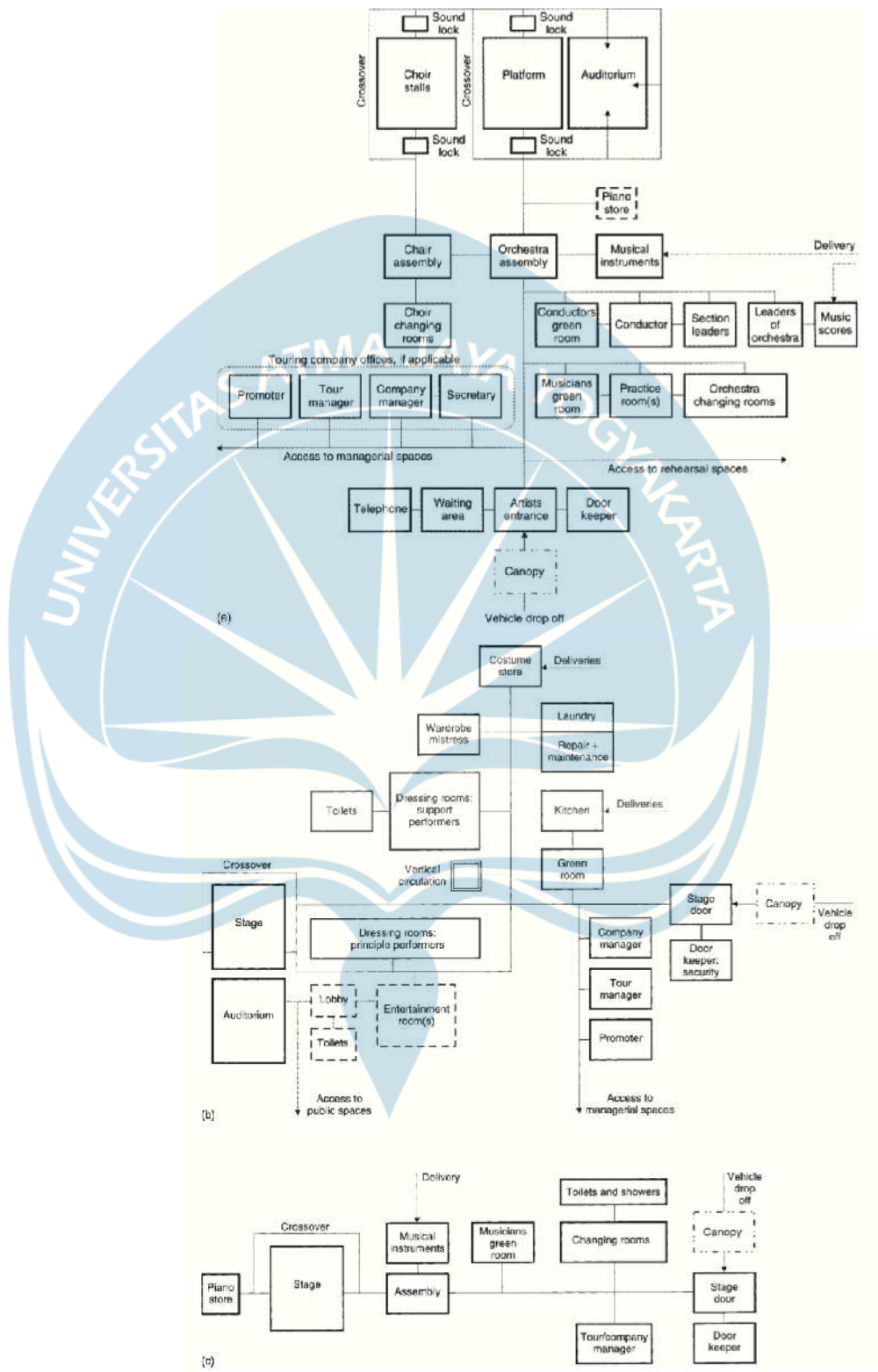
Gambar 2. 13 Hubungan ruang pada ruang publik

Sumber: Building For The Performing Arts, 2008

b. Ruang Penampil

Penampil membutuhkan ruang dimana mereka bersiap-siap untuk melakukan pertunjukan, rileksasi, dan penyegaran. Di dalam ruang penampil terdapat:

- Ruang tunggu
- Ruang ganti
- Ruang rias
- Ruang latihan / persiapan
- Pintu masuk panggung
- Ruang kerja perusahaan / tim (pilihan)



Gambar 2. 14 Hubungan ruang pada ruang penampil. (a) Musik Klasik. (b) Musik pop/rock. (c) Musik Jazz

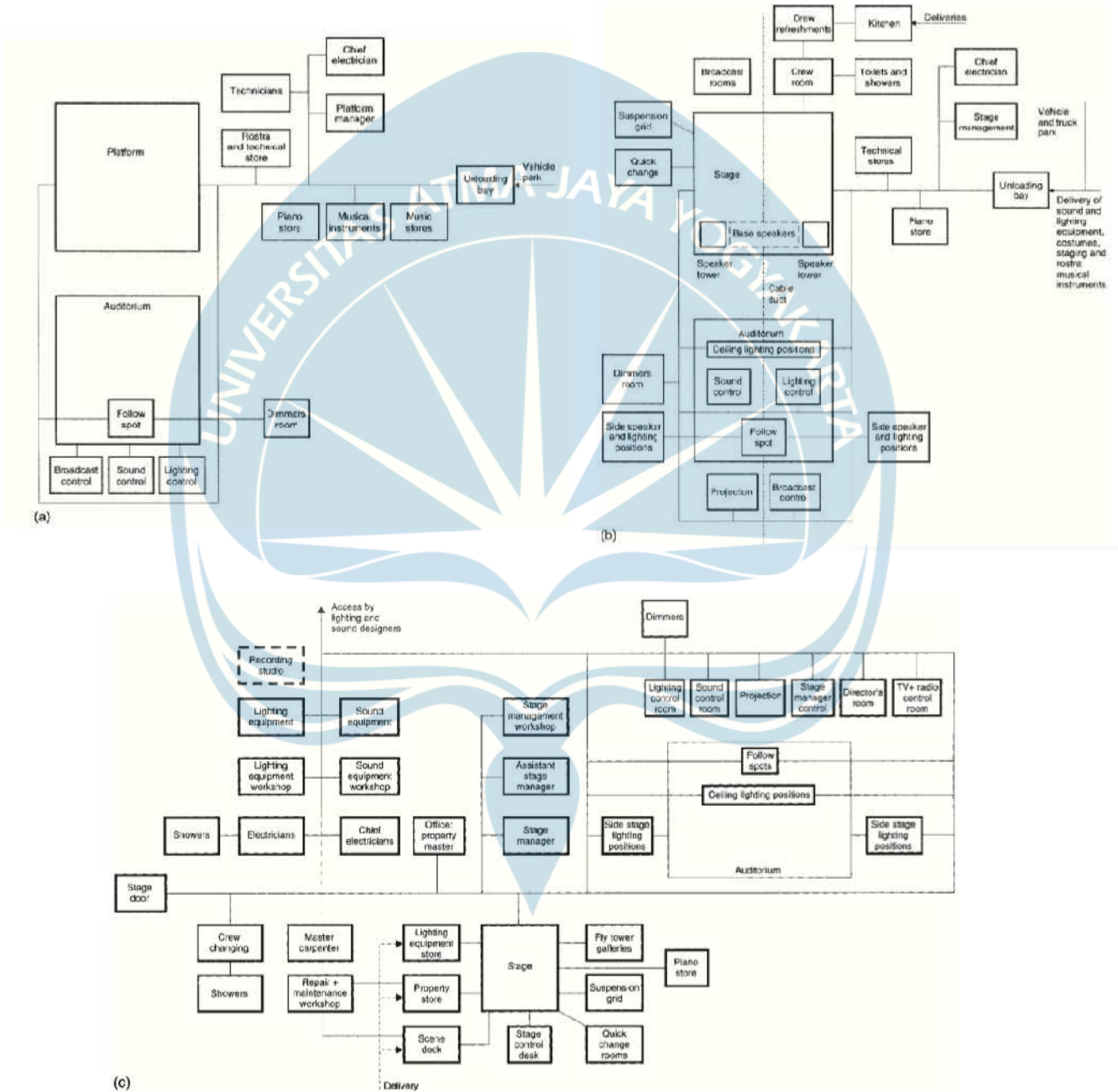
Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

c. Tim Pertunjukan

Pekerjaan para pemain perlu dilengkapi dengan pekerjaan di luar area pertunjukan yang tidak terlihat oleh penonton. Juga *platform* / panggung perlu diatur untuk kinerja serta, jika berlaku, pemandangan dan kostum diperbaiki dan dipelihara. Orang-orang khusus yang mengatur itu semua juga membutuhkan ruang sebagai berikut:

- Kantor dan ruang asosiasi terkait
- Ruang kontrol pencahayaan
- Ruang *Dimmers* (menyimpan unit elektrikal untuk pencahayaan yang dapat diredupkan)
- *Follow spot* (tempat pencahayaan yang dapat mengikuti penampil)
- Ruang proyektor
- Ruang kontrol suara
- Ruang observasi
- Ruang transmisi TV dan radio
- Ruang kontrol manajer panggung
- Ruang ganti cepat
- Ruang perbaikan dan perawatan
- Ruang pengiriman tata panggung
- Ruang penyimpanan tata panggung
- Ruang penyimpanan alat-alat
- Ruang penyimpanan piano
- Ruang perawatan kostum
- Ruang pengantaran kosum
- Ruang penyimpanan dan perawatan alat pencahayaan

- Ruang penyimpanan dan perawatan alat suara
- Akses deliveries
- Parkir khusus



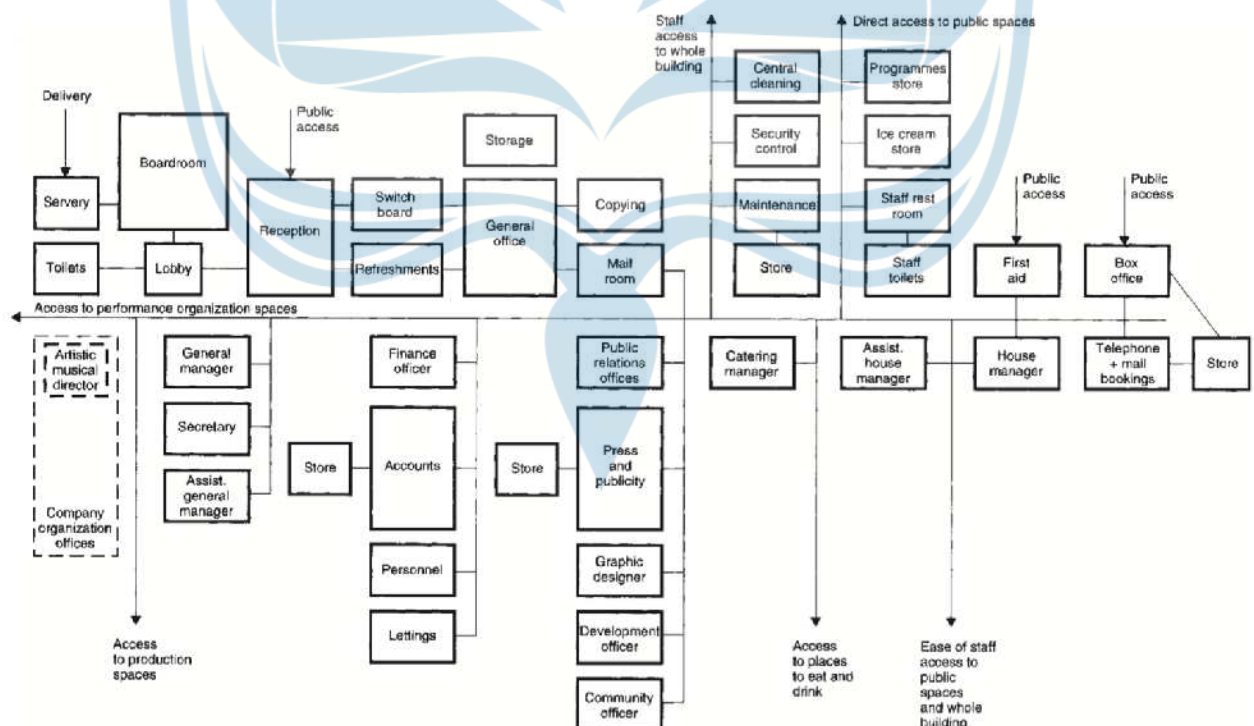
Gambar 2. 15 Hubungan ruang tim pertunjukan.(a) Musik Klasik. (b) Musik Pop/Rock. (c) Opera, musical, tarian, drama.

Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

d. Ruang Manajerial

Ruang manajerial merujuk pada akomodasi untuk staf administrasi: pola penyediaan mencerminkan struktur manajemen organisasi klien, ukuran perusahaan, dan apakah semua fungsi dilakukan dalam kompleks gedung. Di dalam ruang manajerial terdapat ruang sebagai berikut:

- Kantor administrasi
- *Box office* (ruang pemesanan tiket)
- *Rest rooms*
- Ruang penyimpanan
- Ruang perawatan
- Ruang kebersihan
- Ruang satpam



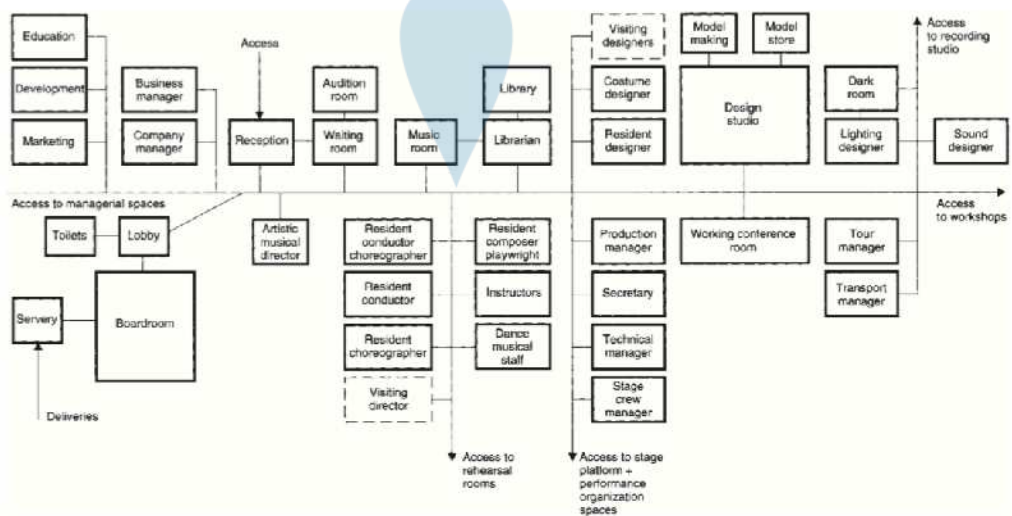
Gambar 2. 16 Hubungan ruang manajerial

Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

e. Ruang Produksi (pilihan)

Bagi perusahaan-perusahaan yang memulai produksi mereka sendiri, ruang diperlukan untuk organisasi perusahaan, latihan dan, jika untuk opera, tarian, musik, dan drama, organisasi dan persiapan pemandangan, properti dan kostum. Bangunan yang menjadi tuan rumah perusahaan tur saja tidak akan memerlukan ruang produksi karena perusahaan seperti itu akan berlatih dan menyiapkan pemandangan, properti, dan kostum di tempat lain. Berikut adalah ruang-ruang produksi apabila diperlukan:

- Ruang organisasi perusahaan
- Ruang gladi
- Ruang workshop tata panggung
- Ruang pakaian
- Ruang rekaman
- Ruang parkir
- Ruang pendukung lain



Gambar 2. 17 Hubungan ruang produksi dengan perusahaan profesional

Sumber: *Building For The Performing Arts*, 2008

II.4. Tinjauan Kuliner

II.4.1. Definisi Kuliner

Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris “*culinary*” yang diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan (Kamus Inggris-Indonesia, 2000). Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan (pangan) dan minuman. Dapat disimpulkan jika kuliner memiliki arti segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia memasak.

II.4.2. Definisi Wisata Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003 Wisata adalah “bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, bertamasya dsb)”. Jadi dapat diartikan wisata kuliner adalah tempat dimana orang dapat bepergian bersama-sama untuk menikmati segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia memasak.

II.4.3. Perkembangan Kuliner

Sejarah kuliner dapat ditelusuri kembali pada era 1800-an ketika sekolah memasak pertama di Boston sedang mengajar seni memasak Amerika untuk mempersiapkan para siswa menyampaikan pengetahuan mereka kepada orang lain. Buku masakan pertama yang pernah diterbitkan ditulis oleh Merrit Fannie Farmer pada tahun 1896, yang juga menghadirkan sekolah memasak di Boston. Perkembangan dalam sejarah seni kuliner selanjutnya diambil melalui televisi pada tahun 1946 oleh James Beard yang mengadakan kelas memasak reguler di Amerika. Sedangkan masakan Perancis dibawa ke kehidupan di Masyarakat Amerika oleh Julia Child di tahun 1960-1n melalui siaran dapur nasional di radio.

Sekolah kuliner pertama yang menyediakan kursus karis berbasis seni memasak adalah *Culinary Institute of Amerika* (CIA). Lokasi pertama berada di kampus *Yale University* di Connecticut, yang kemudian pada tahun 1972 pinedah ke New York. Sebelum CIA

didirikan terdapat metode pembelajaran yaitu kursus tradisional di Eropa bagi mereka yang menginginkan karir dalam seni kuliner.

II.5. Tinjauan Wisata Kuliner Kota Surakarta

II.5.1. Perkembangan Wisata Kuliner Kota Surakarta

Kota Surakarta memang sudah dikenal sejak lama sebagai kota yang memiliki wisata kuliner yang menarik, hal itu terjadi begitu saja akibat dari sejarah dan pola hidup masyarakat Surakarta sejak dulu. Menurut berita, Kota Surakarta dinobatkan menjadi peringkat pertama kota destinasi wisata kuliner di Indonesia (Asfar, 2016). Prestasi tersebut baru saja ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata Indonesia pada bulan Maret 2016 melalui hasil survey Tim Percepatan Pengembangan Destinasi Wisata Kuliner Indonesia. Penetapan Solo sebagai kota destinasi wisata kuliner terpopuler di Indonesia didasari oleh penilaian dari segi keistimewaan kuliner Kota Solo yang dinilai sangat beragam, lengkap dan memiliki ciri khas dibanding kota lainnya. Penobatan tersebut akan dimanfaatkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Solo untuk terus mengembangkan potensi destinasi wisata kuliner. Salah satu rencana dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Solo adalah mengembangkan sentra kuliner di Solo, yang tahun ini hanya memiliki satu sentra kuliner yaitu Galabo, akan ditargetkan adanya penambahan 2-4 sentra kuliner di Kota Solo pada tahun 2017-2019.

II.5.2. Macam-Macam Wisata Kuliner Kota Surakarta

Berdasarkan pemetaan wisata kuliner yang dilakukan oleh Amad Saeroji dan Deria Adi Wijaya yang merupakan mahasiswa di universitas negeri di Surakarta, terdapat 16 ikon kuliner Kota Surakarta yaitu:

1. Gudeg Ceker

Gudeg ceker adalah makanan yang terbuat dari nangka muda dan ceker ayam yang direbus menggunakan santan sehingga terasa gurih dan lunak.

2. Tengkleng Kambing

Tengkleng adalah sup yang berisi tulang, kaki, dan kepala kambing yang memiliki kuah encer.

3. Nasi Liwet

Nasi Liwet adalah nasi yang dimasak dengan kelapa sehingga memiliki rasa yang gurih dan dihidangkan dengan opor suwiran/sobekan ayam, sayur labur siam, dan areh.

4. Timlo Solo

Timlo Solo adalah sup yang berisi sosis khas Surakarta yang di potong-potong, irisan ati ampela, dan telur ayam pindang.

5. Sate Kere

Sate Kere adalah sate yang menggunakan tempe gembus (ampas tahu) atau jeroan sapi yang berupa limpa, kikil, dll. Sate ini lahir karena jaman dulu sate daging hanya disantap oleh kalangan menengah kebawah, lalu masyarakat yang “kere” atau miskin membuat versi sate mereka sendiri.

6. Sate Buntel

Sate Buntel adalah sate yang menggunakan daging kambing yang dicincang lalu dibungkus menggunakan bagian lemak dari kambing.

7. Pecel Ndeso

Pecel Ndeso adalah nasi pecel yang memiliki perbedaan di sambalnya yaitu campuran bahan cabuk atau ampas dari proses pembuatan minyak wijen.

8. Bestik Solo

Bestik Solo adalah makanan yang mirip dengan Steak namun disajikan dengan bahan dan selera lokal Kota Solo.

9. Selat Solo

Selat Solo adalah sup berbahan kentang, wortel, buncis, ketimun, slada, telur, kuah kecap, dan saus mayones. Selat Solo adalah warisan dari jaman penjajahan Belanda, dimana 'slachtje' memiliki arti daging yang dipotong kecil-kecil

10. Soto Gading

Soto Gading adalah soto ayam dan dinamakan gading karena merupakan daerah dimana soto ini berasal. Soto gading dapat terkenal dan menjadi kuliner khas karena rasanya yang enak.

11. Kue Mandarijn

Kue Mandarijn adalah kue basah yang hanya memiliki satu varian warna yaitu coklat dan kuning yang diberikan lapisan selai nanas. Kue Mandarijn dijual di toko bernama Roti Orion.

12. Intip Solo

Intip Solo adalah cemilan yang berasal dari endapan nasi liwet dan diberikan gula jawa merah cair atau garam halus.

13. Kue Serabi Solo

Kue Serabi Solo adalah kue berasa legit dan berbentuk bulat yang sedikit memiliki kerak di sekelilingnya.

14. Tahok

Tahok adalah berisi kacang kedelai dan hoa/ho (lumat). Makanan ini dibawa oleh pendatang yang berasal dari Tionghoa dan tinggal di Pasar Gedhe.

15. Es Dawet Ayu Telasih

Es Dawet Ayu Telasih adalah es yang terbuat dari ketan hitam, biji telasih, dan onggok (bubur dari tepung beras)

16. Wedang Dongo

Wedang Dongo adalah minuman berkuah coklat dan berisi kacang, kolang-kaling, dan ronde (berbentuk bulat dan berisi kacang tumbuk halus)

II.6. Tinjauan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera)

II.6.1. Definisi Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera)

Menurut penelitian oleh M. Iqbal, Wahyu H., dan Mira D. (2019), pujasera secara harfiah merupakan akronim yang dilafalkan sebagai kata dari pusat jajanan serba ada (Inggris: *food court*, atau Asia Pasifik: *food hall*). Terdapat beberapa definisi pujasera menurut Sutedja (2006) sebagai berikut:

1. Pujasera memiliki kepanjangan Pusat Jajanan Serba Ada
2. Pujasera merupakan tempat yang menyediakan beragam makanan dan minuman.
3. Pujasera merupakan tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai atau kios-kios jajanan yang dikelompokkan menjadi satu bangunan maupun dalam berbagai bangunan dalam satu area yang terkoordinasi.
4. Pujasera merupakan tempat untuk makan atau sitting area dari berbagai tingkatan tempat makan umum (*communal eating area*) yang disediakan oleh masing-masing gerai-gerai atau kios-kios jajanan.

II.6.2. Fungsi dan Tipologi Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera)

1. Fungsi Pujasera

Pujasera adalah salah satu wujud pusat wisata kuliner, menurut data yang dikumpulkan oleh Indryami dalam tugas akhirnya, fungsi yang terdapat pada wisata kuliner adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Kebutuhan Dasar

Pemenuhan kebutuhan dasar utama manusia melalui kegiatan makan dan minum yang difasilitasi oleh kehadiran area makan yaitu *food retail* dan *food court*.

b. Fungsi Komersil

Wadah dari kegiatan jual beli antara pedagang dan konsumen dengan komoditas utamanya adalah *food* dan hasil pertanian.

c. Fungsi Rekreatif

Menciptakan sarana dan prasarana untuk menunjang pusat kuliner ini sebagai salah satu kawasan wisata seperti taman bermain.

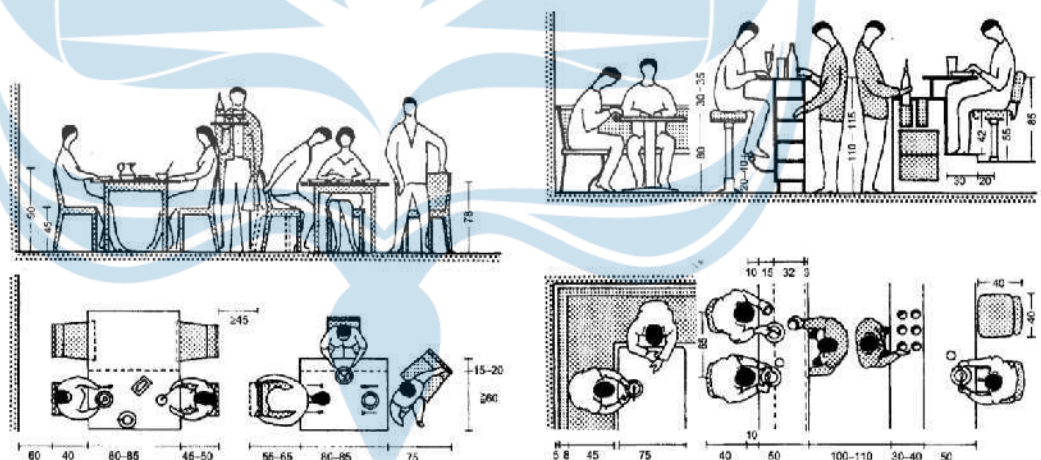
2. Tipologi Pujasera

Tipologi Gedung Pertunjukan menurut *Time Saver Standards for Building Types* adalah *Hospitality*.

II.6.3. Standar Perencanaan dan Perancangan Pusat Jajanan Serba Ada (Pujasera)

Menurut buku *Data Arsitek Jilid 2*, berikut adalah beberapa standar dimensi ukuran yang di atur dalam tempat makan pengunjung yang mirip dengan kebutuhan Pujasera:

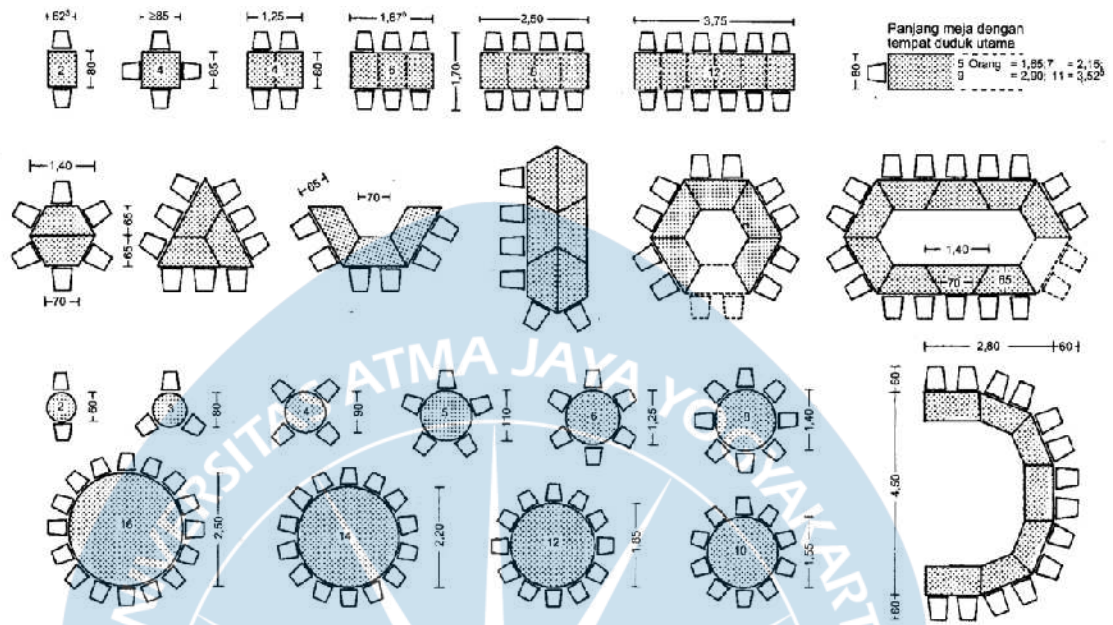
1. Area operasional tamu



Gambar 2. 18 Area yang dibutuhkan bagi operasional tamu

Sumber: *Data Arsitek Jilid 2*, 2002

2. Denah meja dan tempat duduk



Gambar 2. 19 Denah meja dan tempat duduk.

Sumber: Data Arsitek Jilid 2, 2002

II.7. Tinjauan Revitalisasi

II.7.1. Definisi Revitalisasi

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 18 tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan, Revitalisasi adalah upaya untuk meningkatkan nilai lahan/ kawasan melalui pembangunan kembali dalam suatu kawasan yang dapat meningkatkan fungsi kawasan sebelumnya (pasal 1 ayat 1). Kawasan adalah wilayah yang memiliki fungsi utama lindung atau budi daya (pasal 1 ayat 4).

II.7.2. Tahapan Revitalisasi

1. Intervensi Fisik

Mengingat citra kawasan sangat erat kaitannya dengan kondisi visual kawasan khususnya dalam menarik kegiatan dan pengunjung, intervensi fisik ini perlu dilakukan. Intervensi fisik mengawali kegiatan fisik revitalisasi dan dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, system tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan (*urban realm*). Isu lingkungan (*environmental sustainability*) pun menjadi penting, sehingga intervensi fisik pun sudah semestinya memperhatikan konteks lingkungan. Perencanaan fisik tetap harus dilandasi pemikiran jangka panjang.

2. Rehabilitasi Ekonomi

Revitalisasi yang diawali dengan proses peremajaan artefak urban harus mendukung proses rehabilitasi kegiatan ekonomi. Dalam konteks revitalisasi perlu dikembangkan fungsi campuran yang bisa mendorong terjadinya aktivitas ekonomi dan sosial (*vitalitas baru*).

3. Revitalisasi Sosial/Institusional

Revitalisasi sebuah kawasan akan terukur bila mampu menciptakan lingkungan yang menarik. Kegiatan tersebut harus berdampak positif serta dapat meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat/warga (*public realms*). Kegiatan perancangan dan pembangunan kota untuk menciptakan lingkungan sosial yang berjati diri (*place making*) dan hal ini pun selanjutnya perlu didukung oleh suatu pengembangan institusi yang baik.

II.7.3. Tujuan dan Sasaran Revitalisasi

1. Tujuan Revitalisasi

Tujuan Revitalisasi Kawasan berdasarkan penelitian Ernawati (2018) adalah meningkatkan vitalitas kawasan terbangun melalui intervensi perkotaan yang mampu menciptakan pertumbuhan dan stabilitas ekonomi lokal, terintegrasi dengan sistem kota, layak huni, berkeadilan sosial, berwawasan budaya dan lingkungan.

2. Sasaran Revitalisasi

Berikut adalah sasaran revitalisasi hasil penelitian Ernawati (2018):

- a. Meningkatnya stabilitas ekonomi kawasan melalui intervensi untuk:
 - Meningkatkan kegiatan yang mampu mengembangkan penciptaan lapangan kerja, peningkatan jumlah usaha dan variasi usaha serta produktivitas kawasan.
 - Menstimulasi faktor-faktor yang mendorong peningkatan produktivitas kawasan.
 - Mengurangi jumlah kapital bergerak keluar kawasan dan meningkatkan investasi yang masuk ke dalam kawasan.
- b. Mengembangkan penciptaan iklim yang kondusif bagi kontinuitas dan kepastian usaha.
- c. Meningkatnya nilai properti Kawasan dengan mereduksi berbagai faktor eksternal yang menghambat sebuah kawasan sehingga nilai properti Kawasan sesuai dengan nilai pasar dan kondusif bagi investasi jangka panjang.
- d. Terintegrasinya kantong-kantong Kawasan kumuh yang terisolir dengan sistem Kota dari segi spasial, prasarana, sarana serta kegiatan ekonomi, sosial dan budaya.
- e. Meningkatnya kuantitas dan kualitas prasarana lingkungan seperti jalan dan jembatan, Air bersih, Drainase, Sanitasi dan

Persampahan, serta sarana Kawasan seperti Pasar, ruang untuk industri, ruang ekonomi informal dan formal, fasilitas sosial dan budaya, dan sarana transportasi.

- f. Meningkatnya kelengkapan fasilitas kenyamanan (*amenity*) kawasan guna mencegah proses kerusakan ekologi lingkungan.
- g. Terciptanya pelestarian aset warisan budaya perkotaan dengan mencegah terjadinya "perusakan diri-sendiri" (*self-destruction*) dan "perusakan akibat kreasi baru" (*creative-destruction*), melestarikan tipe dan bentuk kawasan, serta mendorong kesinambungan dan tumbuhnya tradisi sosial dan budaya lokal.
- h. Penguatan kelembagaan yang mampu mengelola, memelihara dan merawat Kawasan Revitalisasi.
- i. Penguatan kelembagaan yang meliputi pengembangan Sumber Daya Manusia, kelembagaan dan peraturan/ketentuan perundang-undangan.
- j. Membangun kesadaran dan meningkatkan kompetensi pemda agar tidak hanya fokus membangun kawasan baru.

II.8. Tinjauan Terhadap Objek Sejenis

II.8.1. Studi Preseden

1. Kadare *Cultural Centre*



Gambar 2. 20 Perspektif Eksterior Kadare *Cultural Centre*

Sumber: www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai (diakses pada 19 Maret 2020)

a. Informasi Umum

- Luas site : 11.750 m²
- Lokasi : Yurihonjo, Jepang
- Arsitek : *Chiaki Arai Urban and Architecture Design*
- Fungsi : Ruang teater, perpustakaan, dan pusat komunitas

b. Konsep Bangunan

Pada tahun 2016, *The Worlds Most Literate Nations* meliris data terkait tingkat literasi di 61 negara. Penelitian ini dilakukan oleh presiden *Central Connecticut State University* John W Milner dan Michael Mc-Kenna. Negara Jepang mendapat peringkat 32, sedangkan Indonesia mendapat peringkat 60 (Kompasiana.com, diakses pada 19 Maret 2020). Jadi dapat disimpulkan penggabungan fungsi ruang teater dan

perpustakaan adalah konsep fungsi ruang yang bertujuan untuk membuat bangunan ini aktif dan mendapat ketertarikan oleh masyarakat Jepang. Untuk menggabungkan fungsi yang lebih dari satu, desainer memberikan “*gathering street*” yang berfungsi sebagai sirkulasi, sekaligus menjadi ruang komunal bagi pengunjung. Hal ini mungkin diterapkan karena bangunan



ini menjadi landmark Kota Yurihonjo di Jepang.

Gambar 2. 21 Perspektif interior bagian “*gathering street*” bersebelahan dengan perpustakaan

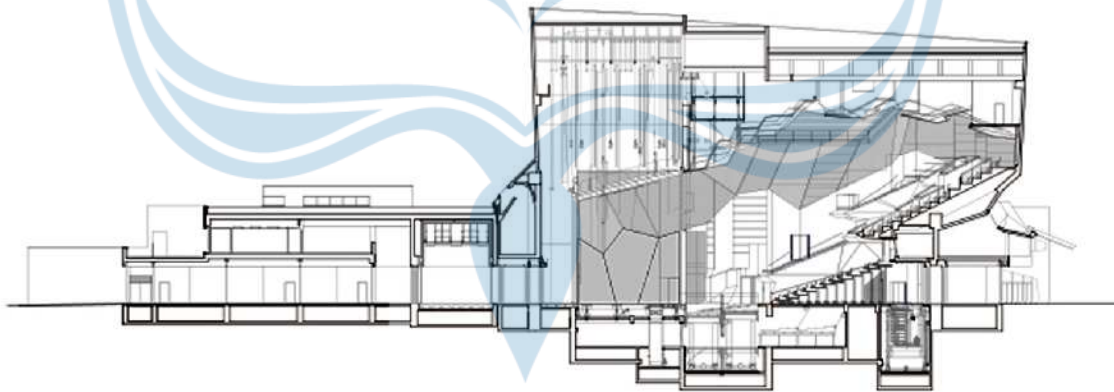
Sumber: www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai-
(diakses pada 19 Maret 2020)

Bangunan ini dikembangkan di workshop bersama warga sekitar, sehingga ruang di desain berdasarkan pengalaman estetika, skala manusia, dan kegunaan ruang menurut warga sekitar. Strukturnya mengikuti ruangan seperti bagaimana pohon bakau tumbuh, dikarenakan ruang yang tidak konsisten. Tim Arsitek juga mengadakan workshop bersama anak-anak dan pelajar setempat yang akan menjadi “beruang” masa depan wilayah itu. Semua itu untuk mewujudkan “Keberlanjutan Budaya”.



Gambar 2. 22 Perspektif *foyer*, dengan berdasarkan pengalaman estetika warga sekitar

Sumber: www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai- (diakses pada 19 Maret 2020)



Gambar 2. 23 Potongan yang menunjukkan hubungan teater dengan yang lain

Sumber: www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai- (diakses pada 19 Maret 2020)

Ruang teater pada bangunan ini memiliki konfigurasi yang dapat bervariasi seperti lantai datar, normal, panggung sentral yang akan digunakan untuk berbagai acara. Kursi yang dapat dipindahkan juga beradaptasi dengan sistem multi-konfigurasi ini, selain itu akustik yang sempurna juga dirancang untuk teater ini. Kursi di lantai pertama bisa digeser ke sisi belakang dan disimpan di lubang di bawahnya. Panggungnya pun juga bisa diturunkan untuk konfigurasi lantai datar.



Gambar 2. 24 Perspektif interior teater multi-konfigurasi

Sumber: www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai-
(diakses pada 19 Maret 2020)

c. Analisis Tapak (Berdasarkan Edward T. White)

- Lokasi

Bangunan terletak di tengah kota Yurihonjo di Negara Jepang, diantara permukiman warga. Bangunan ini menjadi landmark kota Yurihonjo.



Gambar 2. 25 Lokasi tapak Kadare *Cultural Centre*

Sumber: maps.google.com (diakses pada 20 Maret 2020)

- Konteks sekitar

Bangunan ini memiliki ukuran yang kontras dibandingkan bangunan sekitar. Di sekitar bangunan ini adalah permukiman warga yang berukuran lebih kecil. Ukuran yang besar ini sangat cocok dikarenakan fungsi bangunan yang menjadi ruang publik/komunal warga sekitar sekaligus menjadi *landmark* Kota Yurihonjo.



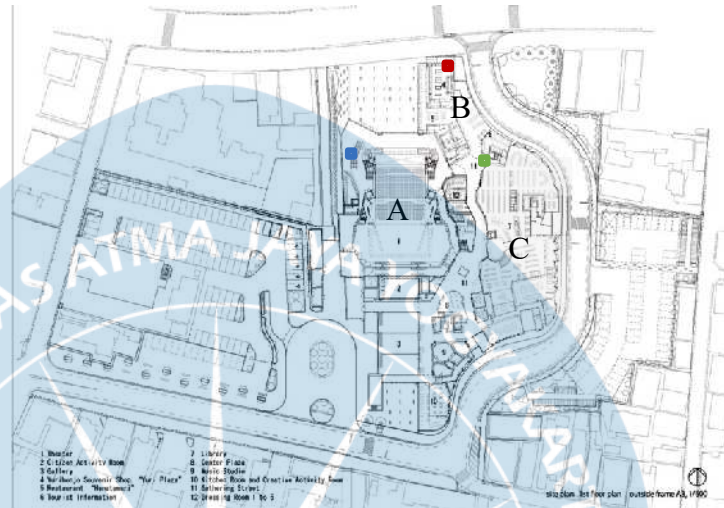
Gambar 2. 26 Konteks sekitar bangunan

Sumber: maps.google.com (diakses pada 20 Maret 2020)

- Besaran dan Zonasi

Bangunan ini berada di tapak dengan luas 11.750 m². Zonasi pada bangunan ini dibagi tiga, yaitu ruang pertunjukan,

perpustakaan, dan *gathering street*. *Gathering street* ini lah yang memisahkan kedua fungsi tersebut dan sekaligus menjadi ruang komunal



Gambar 2. 27 Zonasi pada siteplan bangunan. (a) *Theater*. (b) *Gathering Street*. (c) *Library*.

Sumber: www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai
(diakses pada 19 Maret 2020)

- Aspek Legal

Arsitek bangunan ini mengatakan bekerja sama dengan Dewan Pembangunan Kota (*City Building Council*) dalam proses mendesain. Arsitek juga sempat mengatakan bahwa pada proses konstruksi sempat dipertimbangkan kembali karena bergantinya Walikota (archello.com, diakses pada 20 Maret 2020).

- Kondisi Fisik Alam

Kondisik fisik alam sekitar yang dapat ditinjau adalah topografi dan vegetasi sekitar. Untuk topografi, bangunan berada di pusat kota Yurihonjo yang kontur yang datar.

Sedangkan untuk vegetasi sekitar hanya ada beberapa pohon di sepanjang jalan/sirkulasi bangunan.



Gambar 2. 28 Kondisi topografi dan vegetasi sekitar bangunan.

Sumber: [www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai-](http://www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai)
(diakses pada 19 Maret 2020)

- Aspek Buatan

Aspek buatan yang paling terlihat di bangunan ini adalah bentuk arsitektural dan material yang digunakan. Aspek buatan itu dikembangkan bersama warga lokal. Semua berdasarkan pengalaman estetika, skala manusia, dan kegunaan ruang menurut warga sekitar (archdaily, diakses pada 19 Maret 2020) (lihat gambar 2. 22, halaman 56).

Material yang paling banyak digunakan adalah material beton bermotif khusus dan kayu pada bagian interior (designboom.com, diakses pada 19 Maret 2020), namun pada bagian eksterior material fabrikasi dengan kesan seperti besi diterapkan.



(a)



(b)

Gambar 2. 29 Material yang digunakan. (a) material interior didominasi beton dan kayu. (b) material fabrikasi yang hanya terdapat di eksterior

Sumber: www.designboom.com/architecture/chiaki-arai-kadare-culturalcenter/ (diakses pada 19 Maret 2020)

- Sirkulasi

Sirkulasi bangunan ini menggunakan pola linier. Hal itu terlihat karena terdapat *street gathering* sebagai sirkulasi di tengah yang memisahkan fungsi teater dan perpustakaan. *Street gathering* tersebut juga sekaligus menjadi ruang komunal. (Archdaily.com, diakses pada 19 Maret 2020)



Gambar 2. 30 Sirkulasi pada bangunan

Sumber: <https://www.designboom.com/architecture/chiaki-arai-kadare-culturalcenter/> (diakses pada 19 Maret 2020)

- Utilitas

Informasi tentang sistem utilitas yang dapat dianalisa pada bangunan ini hanyalah perihal kerapiannya. Kerapian itu terlihat pada tidak terlihatnya kabel-kabel yang mengganggu pandangan dan sistem pembuangan yang tidak terlihat di permukaan.

- Aspek Inderawi

Pada buku *Analysis Site* karya Edward T. White, isu view dari atau ke bangunan sudah menjadi isu tipikal. Isu tipikal tersebut terlihat dari pemberian luasan ruang lega antara bangunan dengan permukiman sekitar. Sehingga bangunan dapat dinikmati dengan nyaman dan kenyamanan warga dari segi jarak bangunan juga tidak terganggu.



Gambar 2. 31 View ke bangunan yang lega

Sumber: <https://www.designboom.com/architecture/chiaki-arai-kadare-culturalcenter/> (diakses pada 19 Maret 2020)

- Manusia & Budaya

Hubungan manusia dengan bangunan ini cukup baik. Hal itu terlihat sejak proses pembangunan dimana warga sekitar dilibatkan dalam proses mendesain. Hubungan kontekstual fisik bangunan ini dengan sekitar juga terlihat baik walaupun kontras dari segi ukuran (Archdaily.com, diakses pada 19 Maret 2020). (lihat gambar 2.30, halaman 61)

- Iklim

Bangunan ini berada di negara beriklim subtropis dengan 4 musim. Bukan pada bangunan ini tidak terlalu banyak, dikarenakan banyak ruangan yang menggunakan penghawaan dan pencahayaan buatan. Jendela yang digunakan pun juga bersifat mati untuk beradaptasi dengan 4 musim.

2. Cite des Arts et de la Culture



Gambar 2. 32 Perspektif Eksterior Cite des Arts et de la Culture

Sumber: www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates (diakses pada 30 April 2020)

a. Informasi Umum

- Luas site : 20.603 m²
- Lokasi : Besancon, Perancis
- Arsitek : *Kengo Kuma & Associates*
- Fungsi : *Performing Arts Center*

b. Konsep Bangunan

Bangunan ini adalah hasil dari persatuan antara sejarah dan arsitektur, air dan cahaya, kota dan alam. Tim arsitek berharap bangunan ini menghormati lingkungan dengan penggabungan skala pembacaan yang berbeda, dari detail hingga keseluruhan bangunan, dengan mengaburkan batas antara interior dan eksterior, untuk membuat bangunan yang dapat masuk ke dalam selaras dengan lingkungannya: bukit-bukit, sungai dan Kota Besancon. Atapnya menciptakan hubungan antara bangunan dan lingkungannya yang membuat

bangunan ini mencolok. Atap semi transparan melambangkan perpaduan antara dibangun dan tidak dibangun yang bertindak sebagai kamuflase ketika orang menemukannya dari Citadelle (benteng) yang menghadap ke ketinggian. Atap tersebut memiliki pesan sebuah undangan kepada warga untuk berkumpul di bawahnya, hal ini melambangkan pertemuan antara kota dan alam, warga dan tepi sungai, masyarakat dan budaya.



Gambar 2. 33 Fasad dan atap bangunan semi transparan

Sumber: www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates (diakses pada 30 April 2020)

Tapak bangunan ini membawa sejarahnya sendiri sekaligus sejarah Kota Besancon. Selama ini tepi sungai selalu menjadi semacam pelindung kota, dan bangunan ini mengabadikan gagasan perlindungan tetapi dapat diartikan sebagai gerbang monumental antara kota dan sungai, objek luar biasa dan simbol penyatuan kota dan sungai. Bangunan ini

adalah *landmark*, dikenal melalui desain yang sederhana dan kualitas materialnya. Tim Arsitek ingin memperkuat *genius loci* tapak melalui bangunan yang kuat dan dapat diidentifikasi dengan jelas, tetapi tetap menghormati hubungan dengan benteng, sungai, dan kota.

d. Analisis Tapak (Berdasarkan Edward T. White)

- Lokasi

Bangunan ini berada di pesisir sungai Kota Besancon dan dijadikan sebagai gagasan perlindungan yang diartikan sebagai gerbang monumental antara kota dan Sungai. Maka dari itu bangunan ini menjadi landmark kota.



Gambar 2. 34 Lokasi tapak Cite des Arts et de la Culture

Sumber: maps.google.com (diakses pada 13 Mei 2020)

- Konteks Sekitar

Tim arsitek menerapkan kontekstualitas dengan cara menghormati lingkungan sekitarnya. Dilakukan dengan penggabungan skala pembacaan yang berbeda, dari detail

hingga keseluruhan bangunan, membaurkan batas interior dan eksterior, untuk membuat bangunan yang dapat selaras dengan lingkungannya (bukit, sungai, dan Kota Besancon).



Gambar 2. 35 Bentuk konteks bangunan dengan lingkungannya

Sumber: <https://www.trover.com/d/1BqKz-cité-des-arts-besancon-france>
(diakses pada 13 Mei 2020)

- Besaran dan Zonasi

Pada luas tapak sebesar 20.603 m², luas yang digunakan untuk bangunan hanya sebesar 11.389 m². Dengan besarnya ruang terbuka membuat alam eksisting tidak menghilang dan masih dapat dinikmati bahkan dikuatkan. Hal seperti ini dapat diterapkan untuk menghormati kondisi eksisting tapak.

Untuk zonasi bangunan ini ditata secara memanjang menyusuri sungai sesuai dengan kebutuhan fungsi bangunan. Menurut analisis hal ini diterapkan agar warga tetap mudah menuju ke tepi sungai melewati bangunan. (lihat gambar 2.38, halaman 68)

- Aspek Legal

Klien dari proyek ini adalah Communauté d'agglomération atau Grand Besancon Metropole yang merupakan komunitas urban resmi yang berpusat di Kota

Besancon. Kota Besancon adalah kota historikal dengan dinding yang dibangun abad ke-17 dan dinobatkan menjadi World Heritage Site tahun 2008 oleh UNESCO. Untuk proyek yang berkaitan dengan lokasi dan tujuan cagar budaya, pastinya akan berkaitan dengan instansi resmi yang bersangkutan, sehingga legalitas akan secara langsung diatur oleh instansi tersebut.

- Kondisi Fisik Alam

Bangunan ini memperkuat keberadaan sungai (bukan sebaliknya) sebagai semacam pelindung kota dengan cara menyelaraskan kota dan alam, warga dan tepi sungai. Bangunan ini menghormati alam sekitarnya sehingga keadaan alam semakin lestari bukan terintimidasi bangunan.



Gambar 2. 36 Hubungan bangunan dengan alam sekitarnya

Sumber: www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates (diakses pada 30 April 2020) (diakses pada 13 Mei 2020)

- Aspek Buatan

Aspek buatan baru pada bangunan ini didesain agar dapat selaras dan menghormati konteksnya, mulai dari material hingga olahan bentuk yang ada. Material yang digunakan didominasi oleh kayu dan beberapa batu bata. Dari segi pemilihan warna material pun bangunan ini juga terlihat

selaras dengan bangunan sekitar, walaupun memiliki gaya bangunan yang tidak sama persis.

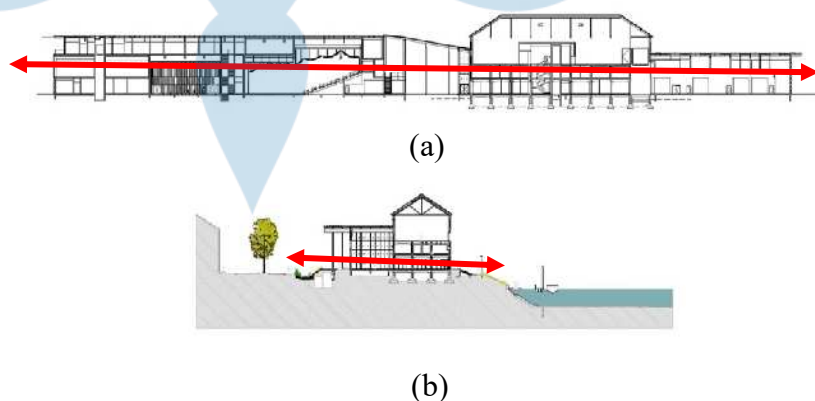


Gambar 2. 37 Keselarasan bangunan dengan kota

Sumber: www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates (diakses pada 30 April 2020) (diakses pada 13 Mei 2020)

- Sirkulasi

Secara keseluruhan sirkulasi bangunan dibagi menjadi dua yaitu memanjang mengikuti bangunan untuk mencapai fungsi fungsi ruang di bangunan dan sirkulasi ke dua adalah jalur bolak balik menuju pinggir sungai atau kota.



Gambar 2. 38 (a) sirkulasi fungsional bangunan. (b) sirkulasi menuju sungai atau kota.

Sumber: www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates (diakses pada 30 April 2020) (diakses pada 13 Mei 2020)

- Utilitas

Informasi tentang sistem utilitas yang dapat dianalisa pada bangunan ini hanyalah perihal kerapiannya. Kerapian itu terlihat pada tidak terlihatnya kabel-kabel yang mengganggu pandangan dan sistem pembuangan air yang tidak terlihat mengganggu.

- Aspek Inderawi

Aspek Inderawi yang sangat menonjol adalah hubungan bangunan dengan alam yang selaras, sehingga indera manusia dapat menikmati eksisting alamnya. Mulai dari *view from site*, *view to site*, sirkulasi udara, tatanan lansekap, semuanya terlihat menghormati alam sekitar sehingga indera manusia dapat merasakan keselarasan tersebut.

- Manusia dan Budaya

Bangunan ini melestarikan pertemuan antara warga dan sungai yang sebelumnya sudah ada. Sehingga budaya yang terkait tidak mati atau bahkan semakin diperkuat oleh keberadaan bangunan ini.

- Iklim

Kota Besancon terletak di 245m di atas permukaan laut, sehingga iklim diklasifikasikan ke kategori hangat dan sedang, bahkan memiliki curah hujan yang signifikan tinggi. Untuk menanggapi iklim ini, tim arsitek memberikan banyak bukaan untuk memasukkan cahaya alami saja, tidak dengan penghawaan alaminya.



Gambar 2. 39 Jenis bukaan yang dominan digunakan

Sumber: www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates (diakses pada 30 April 2020) (diakses pada 13 Mei 2020)

Tabel 2. 2 Komparasi Hasil Preseden

No	Pembandingan	Kadare Cultural Centre	Cite des Arts
1	Fungsi	Ruang teater, perpustakaan, dan pusat komunitas.	<i>Performing Arts Center.</i>
2	Konsep	Penggabungan 2 fungsi perpustakaan (Literasi Jepang peringkat 32) dan ruang pertunjukan.	Bangunan ikon yang menghormati dan memperkuat kondisi eksisting.
3	Lokasi	Diantara permukiman warga.	Dipinggir sungai.
4	Konteks	Lebih besar dari bangunan sekitar (<i>landmark</i>).	Material, massing, penempatan bangunan yang memperkuat eksisting.
5	Besaran & Zonasi	11.750 m ² . Dibagi 3 zonasi yaitu ruang pertunjukan, perpustakaan, dan <i>gathering street</i> .	11.389 m ² . Fungsi bangunan di zonasikan menyisiri sungai, agar warga mudah mengakses sungai.
6	Legal	Kerja sama dengan Dewan Pembangunan Kota (<i>City Building Council</i>).	Merupakan proyek dari komunitas urban resmi kota Besancon.
7	Kondisi Fisik Alam	Topografi datar dan vegetasi di sepanjang jalan bangunan.	Memperkuat keberadaan sungai dengan menghormati alam sekitar.
8	Aspek Buatan	Bentuk dan material yang dikembangkan bersama warga lokal.	Bentuk dan material yang diselaraskan dengan kota.

9	Sirkulasi	Berpola linier dan sebagai ruang komunal pemisah antara kedua fungsi.	Fungsi bangunan menyusuri sungai, agar warga dari kota mudah mengakses tepi sungai.
10	Utilitas	Utilitas yang rapi, sehingga tidak mengganggu pengunjung.	Utilitas yang rapi, sehingga tidak mengganggu pengunjung.
11	Inderawi	View ke bangunan yang berjarak lega dengan sekitar.	Mempertahankan dan memperkuat sensasi inderawi alam eksisting.
12	Manusia & Budaya	Warga yang dilibatkan dalam proses mendesain.	Melestarikan pertemuan warga dengan sungai(alam).
13	Iklim	Subtropis, bukaan tidak terlalu banyak dan bersifat mati, banyak penghawaan dan pencahayaan buatan.	Hangat dan sedang, bahkan curah hujan tinggi. Di respon dengan bukaan yang hanya memasukkan cahaya alami.

Sumber: Analisis Penulis, 2020

II.8.2. Kriteria Perancangan Revitalisasi Gedung Pertunjukan

Berdasarkan penjelasan, analisis, dan komparasi kedua preseden diatas dapat ditarik beberapa kesimpulan kriteria perancangan Revitalisasi Gedung Pertunjukan. Kriteria perancangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dapat terdapat dua fungsi dalam satu bangunan sesuai dengan potensi sekitar, yang berguna untuk mengaktifkan bangunan.
2. Kontekstualitas bangunan dapat dicapai dengan melihat potensi yang ada dan kondisi eksisting alam, sehingga dapat menghidupi bangunan dan sekitarnya.

3. Zonasi bangunan juga dapat membantu menarik perhatian calon pengguna bangunan dan mengaktifkan bangunan, namun tetap harus memerhatikan zonasi eksisting alam.
4. Revitalisasi atau pembangunan bangunan cagar budaya harus memerhatikan aspek kelegalan dan pihak yang diajak kerja sama.
5. Ruang Terbuka Hijau perlu untuk diperhatikan dikarenakan ini adalah bangunan publik dan bersejarah.
6. Menggunakan material yang sesuai dengan konsep kontekstualitas bangunan dengan latar yang diprioritaskan.
7. Sirkulasi dapat mendukung konsep bangunan dari segi fungsionalitas.
8. Sistem utilitas jangan sampai mengganggu pengunjung.
9. Aspek inderawi harus dipertimbangkan untuk mencapai/melestarikan kesan inderawi yang ingin dicapai/dilestarikan.
10. Mempertimbangkan pihak-pihak individu atau kelompok yang dapat meningkatkan nilai bangunan.
11. Pemanfaatan iklim untuk pencahayaan dan penghawaan alami.