

Skripsi Arsitektur

Sanggar Seni Peran Teater di Malang Tema Arsitektur Simbolik



**Oleh:
Rajasa Puji Asmanegara
0822041**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2013**

1944-1945

1944-1945

1944-1945

1944-1945

Skripsi Arsitektur

**Sanggar Seni Peran Teater di Malang
Tema Arsitektur Simbolik**



Oleh :

Rahjasa Puji Asmanegara

0822041

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2013**

Persetujuan Skripsi

Sanggar Seni Peran Teater di Malang Tema Arsitektur Simbolik

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun oleh :

Rahjasa Puji Asmanegara
0822041

Menyetujui :

Pembimbing I



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 195603241984031002

Pembimbing II



Ir. Yuni Setyo Pramono, MT
NIP.196306091993021001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 195603241984031002



Pengesahan Skripsi

Sanggar Seni Peran Teater di Malang Tema Arsitektur Simbolik

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi

Jenjang Strata Satu (S-1)

Pada hari : Selasa

Tanggal : 8 Januari 2013

Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

Rahjasa Puji Asmanegara

0822041

Disahkan oleh :

Penguji I



Ir. Adhi Widarthara, MT
NIP. 196012031988111002

Penguji II



Ir. Ertin Lestari, MT
NIP. 195612121986032010

Ketua,



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 195603241984031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rahjasa Puji Asmanegara**

NIM : **0822041**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Sanggar Seni Peran Teater di Malang Tema Arsitektur Simbolik

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 05 Februari 2013
Yang membuat pernyataan



(**Rahjasa Puji Asmanegara**)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugrah dan berkat Nya lah selama penyusunan skripsi dengan judul SANGGAR SENI PERAN TEATER DI MALANG dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuh tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Laporan ini membahas secara garis besar mengenai sanggar seni drama teater malangan, Pendahuluan yang berisi seputar pengenalan obyek tersebut. Tema arsitektur simbolik, sebagai media ekspresi ber arsitektur. Perencanaan Tapak yang meliputi pemilihan lokasi dan analisis yang terjadi, perencanaan bangunan yang berisi seputar hal tentang obyek sanggar seni drama teater malangan dan penutup yang berisi kesimpulan dan beberapa gambar yang di lampirkan.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
3. Ibu Ir. Adhi Widarthara, MT selaku dosen penguji I.
4. Bapak Ir. Ertin Lestari, M.Ars selaku dosen penguji II.
5. Bapak Ir. Daim Triwahyono, Mars. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, Kakak dan orang terkasih yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Tuhan senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Mengenai pembahasan obyek dalam laporan ini, masih memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, laporan ini bersifat terbuka untuk menerima segala masukan demi penyempurnaan obyek yang akan di kerjakan.

Malang, 05 Februari 2013

Penulis

SANGGAR SENI PERAN TEATER DI KOTA MALANG

DENGAN TEMA SIMBOLISME

Rahjasa Puji Asmanegara

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Dunia drama seni peran ataupun teater selalu ada sejak dahulu. Bahkan ketika manusia terlahir, karena manusia memiliki bakat yang alami dalam dunia drama seni peran itu sendiri. Akan tetapi dalam perkembangannya dunia drama seni peran ini menjadi spesifik, di mana dunia ini berada dalam lingkup kecil yaitu batasan sanggar seni peran atau institusi seni peran.

Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan. Sanggar sendiri mencakup seluruh proses dari awal hingga akhir yaitu mencakup proses pengenalan (biasanya melalui workshop/pelatihan singkat), pembelajaran, penciptaan atau membuat karya, dan produksi. contoh: pembelajaran seni peran, membuat karya tulis (scenario drama) kemudian latihan memerankannya, sampai menampilkan pertunjukannya tersebut, semua dilakukan didalam sanggar.

Perancangan difokuskan pada Tema Simbolisme, agar mampu menggambarkan sosok sanggar seni peran teater pada orang yang melihat dan melewati kawasan bangunan ini. Karakter dari ekspresi wajah seorang pemain teater, di anggap mampu mempresentasikan bentuk dan simbol dari fungsinya sebagai sebuah **Sanggar Seni Peran Teater**.

Landasan teori yang di gunakan sebagai acuan dalam merancang bangunan sanggar seni peran teater ini adalah dengan studi banding dan literature. Di mana studi banding

dilakukan untuk melihat bangunan **Art Center** lain yg ada, dan kemudian di pertimbangkan dengan lokasi tapak. Sedangkan Studi literature di gunakan sebagai cara / metode merancangnya, misalnya dgn memakai **Metode Analogi** sebagai proses mencari ide bentuknya. Hal ini sangat berkaitan dengan judul Sanggar Seni Peran Teater menggunakan ekspresi wajah pemain teateritu sendiri, kemudian di analogikan menjadi sebuah bentuk yang mampu memenuhi fungsi sebuah sanggar di dalamnya.

Laporan ini di buat untuk menghasilkan suatu produk antara obyek sanggar dengan penerapan **Tema Simbolisme** yang terbatas oleh **Recana Detail Tata Ruang Kota Malang (RDTRK)**.

Kata Kunci : *Sanggar Seni Peran Teater, Art Center, Metode Analogi, Tema Simbolisme Dan Recana Detail Tata Ruang Kota Malang (RDTRK).*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL		
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN		
KATA PENGANTAR		i
ABSTRAKSI		iii - iv
DAFTAR ISI		v - vii
DAFTAR GAMBAR		vii - x
DAFTAR DIAGRAM		xi
DAFTAR TABEL		xi
BAB I	PENDAHULUAN	
1.1.	Latar Belakang	1
1.2.	Tujuan dan Sasaran	2
1.3.	Pokok Permasalahan	3
1.4.	Batasan	4
BAB II	KAJIAN OBJEK	
2.1	Seni Peran	6
2.2	Pengertian Sanggar Seni Peran Teater	6
2.3	Pemahaman	8
2.4	Tinjauan Literatur	
2.4.1.	Time-Saver Standart For Building Types (Sub- Art)	8
2.4.2.	The Architects Handbook, Quertin Pickard (Sub-Theater)	12
BAB III	KAJIAN TEMA	
3.1.	Pengertian Arsitektur Simbolisme	15
3.2.	Arsitektur Simbolisme	16
3.3.	Ciri Arsitektur Simbolisme	20
3.4.	Contoh Arsitektur Simbolisme	
3.4.1.	Tugu Monumen Nasional Indonesia	21
3.4.2.	Burj Al-arab (Dubai)	22
3.4.3.	Teater Keong Mas TMII	23
3.4.4.	The Piano House (china)	23
3.4.5.	Sydney Opera House (Australia)	24
3.5.	Metode Berarsitektur terkait Bentuk, Fungsi, Ruang dan Tapak	
3.5.1.	Metode Berarsitektur terkait Bentuk	26
	<i>Sanggar Seni Peran Teater</i>	v

3.5.2. Metode Berarsitektur terkait Fungsi dan Ruang	28
3.5.3. Metode Berarsitektur terkait Tapak	30
3.6. Kesimpulan Arsitektur Simbolik	33
3.7. Keterkaitan Arsitektur Simbolis Terhadap Obyek	34
BAB IV TINJAUAN OBJEK	
4.1. Tinjauan Lapangan	
4.1.1. Sanggar Seni Peran “Humaniora”	38
4.1.2. “Teater Kecil” Taman Ismail Marzuki	42
BAB V TINJAUAN LOKASI	
5.1. Gambaran Umum Kota Malang	48
5.2. Geografis, Geologi dan Topografi kota Malang	50
5.3. Tata Ruang Kota Malang.	52
5.4. RDRTK	56
BAB VI DATA TAPAK	
6.1. Kecamatan Klojen	57
6.2. Kondisi Tata Bangunan Kecamatan Klojen	57
6.3. Site Tapak	58
6.4. Potensi Tapak	59
6.5. Dimensi Tapak	60
6.6. Kriteria Pemilihan Tapak	61
6.7. Data View	62
6.8. Data Aksesibilitas	63
6.9. Data Vegetasi	64
BAB VII METODELOGI	
7.1 Pengertian Metodologi Perancangan	65
7.2 Tahap Pengumpulan Data	66
7.3 Tahap Analisa dan Konsep	67
7.4 Diagram Proses analisa dan Konsep	68
BAB VIII ANALISA PEMBAHASAN	
8.1. Analisa Bentuk	
8.1.1. Topeng Malangan	69

8.1.2. Olah Bentuk	71
8.2. Analisa Tapak	
8.2.1. Analisa Matahari Dan Angin	74
8.2.2. Analisa Sirkulasi	75
8.2.3. Analisa View	77
8.2.4. Analisa Vegetasi Dan Kebisingan	78
8.3. Analisa Ruang	
8.3.1. Analisa Aktifitas	81
8.3.2. Analisa Kebutuhan Ruang	83
8.3.3. Analisa Besaran Ruang	
8.3.3.1. Ruang Teater	85
8.3.3.2. Hall	88
8.3.3.3. Lobby	88
8.3.3.4. Toilet	88
8.3.3.5. Direktur	89
8.3.3.6. Kelas	90
8.3.3.7. Perpustakaan	91
8.3.3.8. Kesimpulan	91
8.4. Analisa Struktur	93
8.4.1. Struktur Bawah	94
8.4.2. Struktur Utama	96
8.4.3. Struktur Atas	97
8.5. Analisa Utilitas	98
BAB IX KONSEP PERANCANGAN	
9.1. Konsep Bentuk	100
9.2. Konsep Tapak	103
9.3. Konsep Ruang	107
9.4. Konsep Struktur	111
9.5. Konsep Utilitas	112
Bab X PENUTUP	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1.1. Denah Ruang Pelayanan	9
Gambar 2.4.1.2. Denah Ruang Kelas	9
Gambar 2.4.1.3. Denah Perpustakaan	10
Gambar 2.4.1.4. Denah Laboratorium (Studio) Kesenian	10
Gambar 2.4.1.5. Denah Auditorium	11
Gambar 2.4.1.6. Suasana Ruang Dalam Auditorium	11
Gambar 2.4.1.7. Denah Gedung Pertunjukan	14
Gambar 2.4.1.8. Potongan Gedung	14
Gambar 3.2.1. Sketsa Methapora	18
Gambar 3.4.1.1. Tugu Monas	21
Gambar 3.4.2.1. Burj Al Arab	22
Gambar 3.4.2.2. Gambar Perahu Dhaw	22
Gambar 3.4.3.1. Teater Keong Mas	23
Gambar 3.4.4.1. The Piano House	23
Gambar 3.4.5.1. Eksterior Opera House	24
Gambar 3.4.5.2. Atap Opera House	24
Gambar 3.4.5.3. Perspektif Opera House	24
Gambar 3.4.5.4. Gambar Desain Gedung Opera House	25
Gambar 3.5.2.2.1. Pola Penataan Grid	29
Gambar 3.5.2.2.2. Pola Penataan Radial	29
Gambar 3.7.1. Tapak	34
Gambar 3.7.2. Potensi Kawasan Alun-alun Bundar Kota Malang	35
Gambar 3.7.3. Gambar Sketsa Tampak	36
Gambar 3.7.4. Gambar Sketsa Bentuk	36
Gambar 4.1.1.1. Gambar Lokasi Sanggar Humaniora	38
Gambar 4.1.1.2. Aktifitas Siswa Sanggar Humaniora	40
Gambar 4.1.2.1. Tampak Depan Taman Ismail Marzuki	42
Gambar 4.1.2.2. Tampak Atas Taman Ismail Marzuki	42
Gambar 4.1.2.3. Tampak Depan Gedung Graha Bakti Budaya	45

Gambar 4.1.2.4. Denah Gedung Graha Bakti Budaya	45
Gambar 4.1.2.5. Denah Teater Kecil	46
Gambar 4.1.2.6. Suasana Pintu Masuk Teater Kecil	46
Gambar 4.1.2.7. Suasana Pertunjukan Teater Kecil	47
Gambar 4.1.2.8. Suasana Interior Teater Kecil	47
Gambar 5.1.1. Peta lokasi Kota Malang	48
Gambar 5.3.1. Jalur Pembagian Pusat Kegiatan Kota	52
Gambar 5.3.2. Peta Akses Jalan Penghubung Kota Dan Kabupaten Malang	53
Gambar 5.3.3. Peta Kecamatan Klojen	54
Gambar 6.1.1. Peta Wilayah Kecamatan Klojen	57
Gambar 6.3.1. Tampak Atas Tapak	58
Gambar 6.4.1. Gambar Potensi Sekitar Tapak	59
Gambar 6.5.1. Gambar Dimensi Tapak	60
Gambar 6.6.1. Kriteria Pemilihan Tapak	61
Gambar 6.7.1. Gambar View Pada Tapak	62
Gambar 6.8.1. Gambar Aksesibilitas	63
Gambar 6.9.1. Gambar Vegetasi Pada Tapak	64
Gambar 8.1.1.1. Analisa Ekspresi Wajah	70
Gambar 8.1.2.1. Analisa Bangunan Pada Tapak	72
Gambar 8.1.2.2. Sketsa Tampak Bangunan	73
Gambar 8.2.1.1. Pembayangan Sinar Matahari Pada Tapak	74
Gambar 8.2.1.2. Pembayangan Sinar Matahari Pada Tapak	74
Gambar 8.2.1.3. Pembayangan Sinar Matahari Pada Tapak	75
Gambar 8.2.2.1. Pola Sirkulasi Kendaraan Pada Tapak	76
Gambar 8.2.2.2. Pola Sirkulasi Pejalan Kaki	76
Gambar 8.2.3.1. View Kedalam dan Luar Tapak	77
Gambar 8.2.4.1. Gambar Analisa Vegetasi	78
Gambar 8.2.4.2. Gambar Analisa alur Kebisingan	78
Gambar 8.2.4.3. Gambar Analisa Vegetasi Sebagai Peneduh Pejalan Kaki	79
Gambar 8.2.4.4. Gambar Analisa Vegetasi Sebagai Peneduh Parkir	79
Gambar 8.2.4.5. Gambar Analisa Vegetasi Sebagai Filter Panas Matahari	80

Gambar 8.2.4.6. Gambar Analisa Vegetasi Sebagai Filter Kebisingan	80
Gambar 8.3.3.1.1. Zoning Auditorium	85
Gambar 8.3.3.1.2. Denah Penempatan Tempat Duduk	86
Gambar 8.3.3.1.3. Denah Auditorium	87
Gambar 8.3.3.5.1. Denah Ruang Direktur	89
Gambar 8.3.3.6.1. Ruang Belajar	90
Gambar 8.3.3.7.1. Gambar Perpustakaan	92
Gambar 8.4.1.1. Pondasi Batu Kali	94
Gambar 8.4.1.2. Pondasi Setempat (Foot Plat)	95
Gambar 8.4.1.3. Pondasi Tiang Pancang	96
Gambar 8.5.3.1. Sirkulasi Penghawaan	98
Gambar 9.1.1.1. Sketsa Ide Desain Tampak	101
Gambar 9.1.2.1. Sketsa Konsep Bentuk Bangunan	102
Gambar 9.2.1. Gambar Kondisi Dan Letak Tapak (Dari Satelit)	103
Gambar 9.2.2.1. Sketsa Ide Vegetasi Sebagai Peneduh Parkir	105
Gambar 9.2.3.1. Sketsa Ide Vegetasi Sebagai Ruang Terbuka Tapak	105
Gambar 9.2.4.1. Sketsa Ide Vegetasi Sebagai Ruang Pejalan Kaki	106
Gambar 9.4.1.1. Contoh Pondasi Setempat (Foot Plat)	111
Gambar 9.5.7.1. Detail Akustik	116
Gambar 9.5.7.2. Gambar Refleksi Suara	117

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.4.1.1. Diagram Pengunjung	12
Diagram 2.4.1.2. Diagram Aktifitas Crew Dalam Bangunan	13
Diagram 3.5.3.1. Diagram Tapak	31
Diagram 3.7.1. Diagram Alur Pemikiran	37
Diagram 7.3.1. Diagram Tahap Perencanaan	67
Diagram 7.4.1. Diagram Metodologi	68
Diagram 8.3.1.1. Diagram Alur Siswa Sanggar	81
Diagram 8.3.1.2. Diagram Alur Karyawan Dan Pengelola Sanggar	82
Diagram 8.3.1.3. Diagram Alur Tenaga Pengajar	82
Diagram 8.3.1.4. Diagram Alur Pengunjung	82
Diagram 9.3.1.1. Diagram Program Ruang	107
Diagram 9.5.1.1. Diagram Air Bersih	112
Diagram 9.5.2.1. Diagram Sistem Pembuangan	113
Diagram 9.5.3.1. Diagram Sistem Penghawaan	114
Diagram 9.5.4.1. Diagram Sistem Elektrikal	115

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1. Tabel Kebutuhan Ruang	39
Tabel 4.1.2. Tabel Materi Seni Peran	39
Tabel 8.3.2.1. Tabel Fasilitas Teater	83
Tabel 8.3.2.2. Tabel Fasilitas Sanggar	84
Tabel 8.3.3.7.1. Tabel Kebutuhan Perpustakaan	92
Tabel 9.3.2.1. Kebutuhan Luas Ruang	108

BAB I

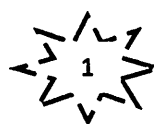
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia drama seni peran ataupun teater selalu ada sejak dahulu. Bahkan ketika manusia terlahir, karena manusia memiliki bakat yang alami dalam dunia drama seni peran itu sendiri. Akan tetapi dalam perkembangannya dunia drama seni peran ini menjadi spesifik, di mana dunia ini berada dalam lingkup kecil yaitu batasan sanggar seni peran atau institusi seni peran. Berikut adalah penjabaran dari pengertian judul pada laporan ini :

Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan. Selama ini suatu tempat dengan nama "sanggar" biasa digunakan untuk kegiatan. Sanggar sendiri mencakup seluruh proses dari awal hingga akhir yaitu mencakup proses pengenalan (biasanya melalui workshop/pelatihan singkat), pembelajaran, penciptaan atau membuat karya, dan produksi. contoh: pembelajaran melukis, membuat karya lukis kemudian pameran, penjualan/pelelangan semua dilakukan didalam sanggar. Untuk sertifikat sebagian besar sanggar biasanya tidak memberikan sertifikat, kecuali pada sanggar-sanggar tertentu yang memang memiliki program untuk memberikan sertifikat pada peserta didiknya. Sanggar seni memiliki masa keanggotaan lebih lama bahkan terkesan tidak ada batas waktu keanggotaan.

Kata "seni" adalah sebuah kata yang semua orang di pastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Seni berasal dari kata "SANI" yang kurang lebih artinya "Jiwa Yang Luhur/ Ketulusan jiwa". Namun menurut kajian ilmu di Eropa mengatakan "ART" (artivisial) yang artinya kurang lebih adalah barang/ atau karya dari sebuah kegiatan. Berdasarkan penelitian para ahli menyatakan seni/karya seni sudah ada ± sejak 60.000 tahun yang lampau. Seni dapat dikelompokkan dalam berbagai macam di antaranya seni peran, dan seni musik.



Istilah “peran” atau pun “drama”, keduanya dibawa oleh kebudayaan barat. Di negeri asalnya , Yunani, pengertian peran atau drama timbul dari upacara agama, yaitu pemujaan dewa. Kata “drama” berasal dari bahasa Yunani “draomai” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak atau bereaksi. Drama juga dapat berarti perbuatan, tindakan, atau reaksi (action). Drama juga mengandung arti “kejadian”, “kisah”, “karangan”. Istilah ini di gunakan sejak zaman penyair tragedi Yunani, *Aeschylus* (524-456).

Seni peran juga sering di hubungkan dengan teater. Sebenarnya kata “teater” (theatron) memiliki makna lebih luas. ‘teater’ bisa bermakna drama, gedung pertunjukan, grup pemain drama atau makna lainnya yang sekonteks. Theatron, yang diturunkan dari kata “theomai” juga memiliki pengertian “dengan takjub” melihat, memandangi,

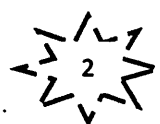
. Di Indonesia seni peran (seni teater) ini lazim disebut sandiwara atau seni tradisi dengan penamaan istilah setempat. Selanjutnya kelahiran dan pertumbuhan seni drama di Indonesia ditandai dengan adanya sandiwara rakyat atau teater tradisional, seperti Sandiwara keliling, Ludruk, Ketoprak, Gatokoco, Wayang Orang, Topeng Malangan dll.

Sanggar seni peran teater memakai karakter dari ekspresi wajah seorang pemain teater, sebagai inspirasi bentuknya. Oleh karenanya hal tersebut di harapkan mampu menggambarkan sosok sanggar seni peran teater pada orang yang melihat dan melewati kawasan bangunan ini.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

1. Berkerjasama dengan pemerintah Kota Malang, menyediakan tempat sanggar seni drama teater untuk menyalurkan bakat dan hobby ke “aktor-an” warga masyarakat Malang.



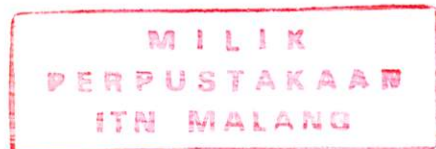
2. Memberikan kesempatan pada komunitas dan pecinta seni drama teater untuk mewujudkan kemampuan dan keterampilan yang diperolehnya untuk disajikan pada masyarakat.
3. Memajukan dan mengembangkan kreatifitas seniman drama teater.
4. Menghasilkan sanggar seni drama teater pada komunitas teater di Malang.
5. Sebagai pusat wadah kesenian drama teater di Malang.

1.2.2. Sasaran

Sasaran dan lingkup sanggar drama teater di Malang adalah :

1. Komunitas, pecinta seni dan seniman drama teater untuk mengembangkan kemampuannya.
2. Mengembangkan potensi, skill, kreatifitas dan wawasan pengetahuan tentang seni drama teater kearah yang lebih baik.
3. Perencanaan kegiatan pada seniman drama teater di Malang raya, serta untuk menunjang kemampuan dan keterampilan yang dimiliki.

1.3. Permasalahan



1.3.1. Identifikasi masalah

1. Kurangnya wadah bagi para seniman dan pecinta seni drama teater untuk menampung secara menyeluruh terutama untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas yang mereka miliki.
2. Kurangnya fasilitas-fasilitas penunjang bagi seniman dan pecinta seni drama teater seperti : gedung seni, pertunjukan teater ataupun tempat lain sebagai fasilitas untuk mengembangkan potensi, skill, kreatifitas dan wawasan pengetahuan tentang seni drama teater.
3. Ditekankan pada hubungan simbolik dan aktifitas kegiatan, yang berarti bangunan mampu membentuk suatu wadah yang dapat menampung segenap potensi dan aktifitas dari kegiatan para seniman.

4. Kualitas ruang dan lingkungan perlu diperhatikan misalnya : penghawaan, akses utilitas dan lain – lain.

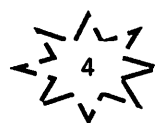
1.3.2. Rumusan masalah

1. Bagaimana merencanakan dan merancang tatanan massa bangunan pada sebuah sanggar seni sehingga tercipta rasa aman dan nyaman bagi pengguna khususnya para seniman.
2. Bagaimana merencanakan bentuk bangunan yang sesuai dengan kondisi lingkungan tapak yang ada saat ini, dan menampilkan bentuk bangunan yang bercirikan arsitektur simbolik.
3. Bagaimana menentukan letak sebuah sanggar seni di kota Malang, sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi komunitas seniman kedepannya.
4. Bagaimana menata ruang-ruang yang ada sehingga tercipta pola ruang yang nyaman dan aman bagi aktifitas didalam maupun yang berada diluar sanggar.

1.4. Batasan

Didalam proses pengerjaan tugas akhir nantinya ada beberapa batasan didalam hal perencanaan dan perancangan objek arsitektur tersebut. Hal ini dimaksudkan agar apa yang menjadi isu permasalahan saat ini, pada objek sanggar seni drama teater dapat terselesaikan secara tuntas dan maksimal melalui wujud design fisik. Adapun batasan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Cakupan tema, merancang sebuah sanggar seni drama teater di kota Malang dengan tema arsitektur simbolik. Dimana tema ini diambil dari filosofi simbol karakter / ekspresi wajah pemain teater.
2. Cakupan objek, merancang sebuah sanggar seni drama teater di kota Malang dimana fungsi ruang, proses pola dan sistem sirkulasi dari sebuah pusat pengembangan seni harus mampu menjembatani kegiatan dan aktifitas dari seniman drama teater.



3. Cakupan lokasi, pemilihan dan penempatan lokasi sanggar seni drama teater dikota Malang adalah berdasarkan studi permasalahan yang ada pada kawasan Malang, banyaknya bakat dan potensi dari orang – orang yang telah sukses di luar kota, Oleh karenanya kebutuhan sanggar seni drama teater di kawasan ini sangat di butuhkan untuk menjembatani serta mengembangkan bakat dan potensi putera putri kawasan Malang..

Sanggar seni drama teater ini yang direncanakan di kelola oleh pihak swasta yang berkerja sama dengan Pemerintah Kota Malang, karena merupakan salah satu fasilitas umum dikota Malang. Diperuntukkan bagi seniman dan komunitas seni drama teater itu sendiri dan bertujuan untuk mewedahi segala aktifitas, kreatifitas, kemampuan dan wawasan pengetahuan tentang seni drama teater dengan tidak menghilangkan unsur estetika arsitekturnya. Serta perencanaan bentuk, tampak, pola sirkulasi dll, yang di ambil dari makna karakter / ekspresi wajah pemain teater. Oleh karenanya, hal ini di harapkan dapat mencerminkan sebagaimana arsitektur simbolik yang telah direncanakan.



BAB II

TINJAUAN OBJEK

2.1. Seni Peran Di Malang

Seni peran adalah sebuah jenis drama yang ditampilkan oleh satu ataupun beberapa orang di atas panggung dengan cerita ataupun lakon. ¹

Dewasa sekarang, seni peran berkembang menjadi sebuah industri dunia hiburan yang sedang di gandrungi oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu lah, banyak masyarakat kita yang ingin mengetahui dan mempelajari tentang seni peran. Antusias masyarakat ini lah , yang mengawali adanya sebuah sanggar seni peran yang mereka butuhkan. Selanjutnya dalam proses kepemilikannya Sanggar Seni Peran Teater ini bekerja sama dengan Pemerintah Kota Malang, untuk bersama - sama mewujudkan Kota Malang sebagai Kota Pelajar sesuai dengan Tri Bina Citra Kota Malang.

2.2. Pengertian

“Sanggar Seni Peran Teater” menjadi judul dalam laporan ini, adapapun pengertian dan penjabaran dari judul tersebut dalam arti kata bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

Sanggar menurut kamus arti kata dalam bahasa Indonesia adalah suatu tempat untuk mewedahi kegiatan berkesenian. ²

- Kegiatan berkesenian tersebut mencakup seluruh proses dari awal perkenalan ke dunia kesenian, hingga dapat menerapkan teori dan ilmu yang telah di pelajarnya tersebut.

Seni menurut arti kata dalam kamus bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

1 keahlian membuat karya yg bermutu dan bernilai tinggi,

(dilihat dr segi kehalusannya, keindahannya, dsb). ²

1. <http://soulnartistic.blogspot.com/2010/04/teater-atau-seni-peran.html>

2 karya yg diciptakan dng keahlian yg luar biasa,

contoh : tari, topeng, lukisan, ukiran dll. ²

- Dapat di simpul kan “seni” adalah suatu media ber ekspresi dalam menyalurkan bakat, minat dan kemampuan dalam suatu bidang tertentu dengan tujuan menciptakan suatu karya yang bermutu dan bernilai tinggi bahkan terkesan luar biasa.

Contoh : seni membuat topeng, seni tari, seni peran, seni musik dll.

Peran menurut arti kata dalam kamus bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

1 pemain sandiwara (film dan atau teater) ²

2 tukang lawak pd permainan kesenian²

3 perubahan mimik wajah atau karakter yg dimiliki oleh orang yg berkedudukan. ²

- Oleh karenanya “peran” adalah suatu bentuk karakter atau jati diri yang mencerminkan sosok tertentu, tergantung sedang memeran sosok apa.

Contoh : peran sebagai dokter, polisi ataupun mahasiswa.

Teater menurut arti kata dalam kamus bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

1 gedung atau ruangan tempat pertunjukan film, sandiwara dll di putar. ²

2 ruangan besar dengan deretan kursi-kursi ke samping dan ke belakang ²

3 pementasan drama suatu seni atau profesi; seni drama; sandiwara; drama. ²

- Teater merupakan kata yang bila di jabarkan memiliki makna yang luas., teater bisa bermakna drama, gedung pertunjukan, grup pemain drama atau makna lainnya yang sekonteks dengan suatu pertunjukan panggung.

“Sanggar Seni Peran Teater” memakai simbol dari salah satu bagian seni pertunjukan drama, yaitu ekspresi wajah pemainnya. Dengan symbol tersebut di



harapkan mampu menggambarkan sosok sanggar seni peran teater pada orang yang melihat dan melewati kawasan bangunan ini.

2.3. Pemahaman

Seni peran atau di lebih akrab di kenal sebagai drama teater, merupakan suatu bentuk berkesenian yang mencerminkan dan menggambarkan suatu proses perjalanan kehidupan manusia. Hal tersebut kemudian di apresiasikan atau ditampilkan dalam sebuah kemasan cerita yang di perankan seorang ataupun beberapa beberapa orang (aktor) di atas panggung dan atau media elektronik.

Sanggar seni lebih diperuntukkan bagi siapa saja yang menyukai kegiatan ber- kesenian dan bagi mereka yang ingin belajar tentang kesenian itu sendiri. Dengan kata lain sanggar seni ini memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai bagi siapan pun yang ingin belajar dan mengembangkan bakat yang di miliki, kemudian dapat mementaskan dari apa yang telah di buat dan di pelajari.

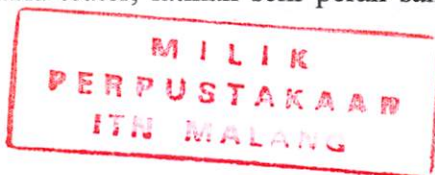
Oleh karenanya sanggar seni peran teater berfungsi untuk memfasilitasi segala bentuk kegiatan dan aktifitas para seniman teater dan penonton pertunjukan teater yang ada di dalamnya. Seperti banyak gedung – gedung pertunjukan lain (gedung bioskop dll), sanggar seni peran ini juga harus memiliki fasilitas ruang layaknya sebuah gedung pertunjukan tersebut.

Namun namanya sanggar, tetap lah sebuah sanggar bukan hanya sebuah gedung pertunjukan. Karena sanggar memiliki salah satu fungsi sebagai sebuah tempat belajar dan proses berkesenian. Adapun kegiatan tersebut adalah proses pembelajaran dan pengenalan tentang seni drama teater, latihan seni peran sampai pementasan suatu drama pertunjukan.

2.4. Tinjauan Literatur

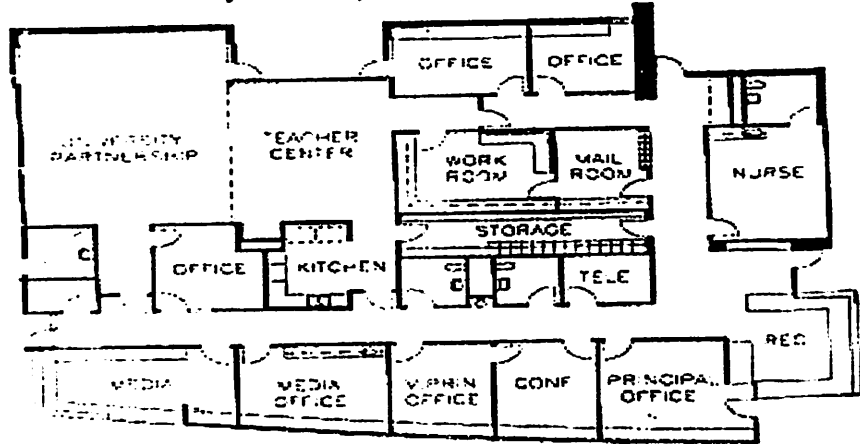
2.4.1. Time-Saver Standart For Building Types (Sub – Educational Art)

Sebuah sanggar dalam tinjauan Time-Saver Standart For Building Types, merupakan sebuah sekolah kesenian (art schools). Hal ini terlihat dari beberapa ruang dan fungsi pendukung layaknya



sebuah bangunan sekolah pada umumnya, yang membedakan adalah aktivitas penggunanya. Berikut adalah fasilitas dari sebuah sekolah pada umumnya menurut Time-Saver Standart For Building Types :

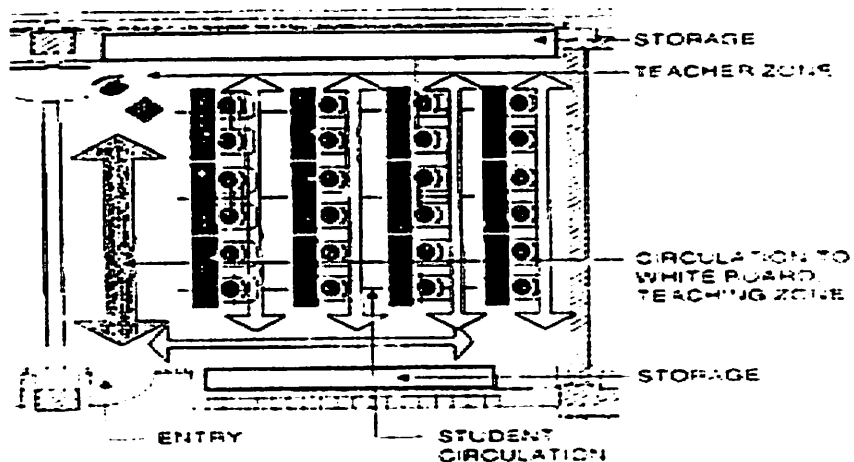
- Ruang Pelayanan (Kantor, Ruang Guru dan Ruang Pelayanan lain)



Gb.2.4.1.1. Denah . Ruang Pelayanan

Ruang pelayanan di atas merupakan sebuah ruang yang berfungsi mewadahi segala aktifitas pelayanan pihak pengelola ke pada siswa sanggar.

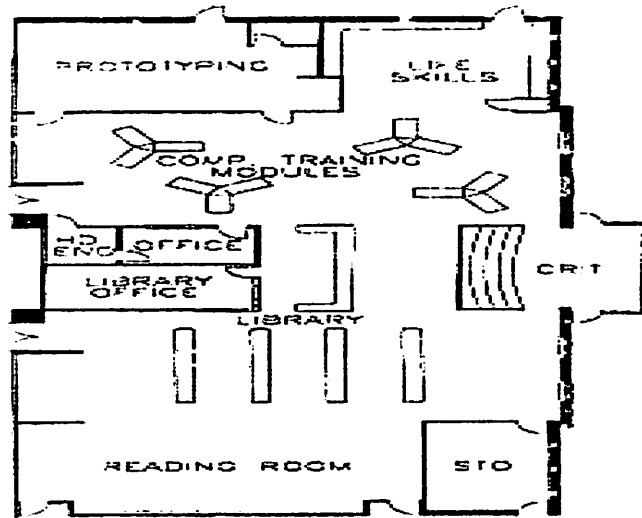
- Ruang Kelas Belajar



Gb.2.4.1.2. Denah Ruang Kelas

Ruang Kelas tersebut berfungsi untuk mewadahi aktifitas belajar mengajar seni peran.

- Perpustakaan

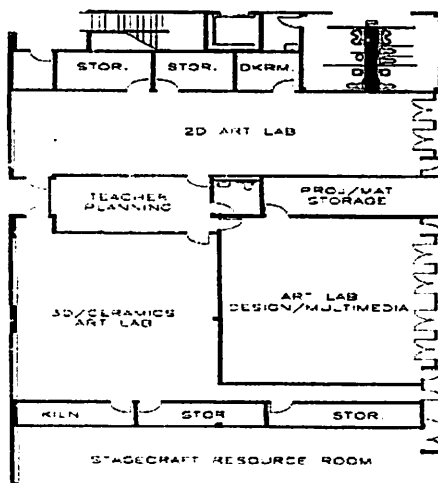


Gb.2.4.1,3.. Denah Perpustakaan

Ruang perpustakaan di atas berfungsi untuk mempermudah siswa dan seniman seni peran mencari sumber literature dan observasi literature guna memperdalam ilmu seni perannya..

Selanjutnya ruang yang di butuhkan untuk sebuah sanggar (art education), yang berbeda dengan sekolah pada umumnya (karenannya terdapat beberapa ruang yang di khususkan untuk aktivitas berkesenian) yaitu :

- Laboratorium Kesenian (studio kesenian)

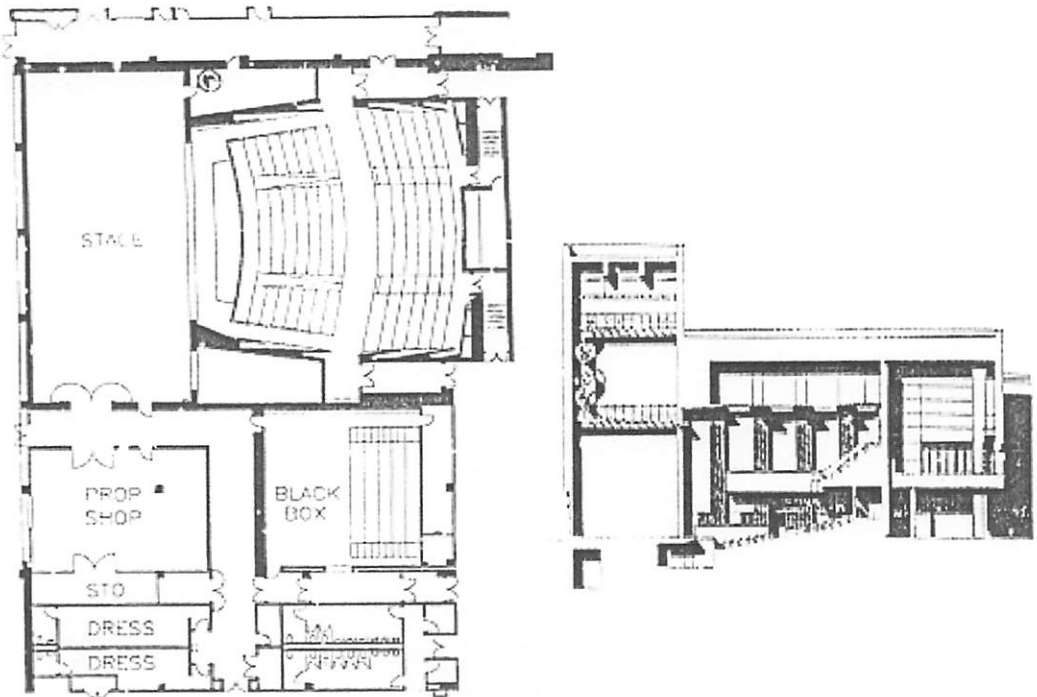


Ruang Studio kesenian (art studio), berfungsi sebagai sarana belajar mengajar yang memerlukan ruangan dan fasilitas sebuah studio.

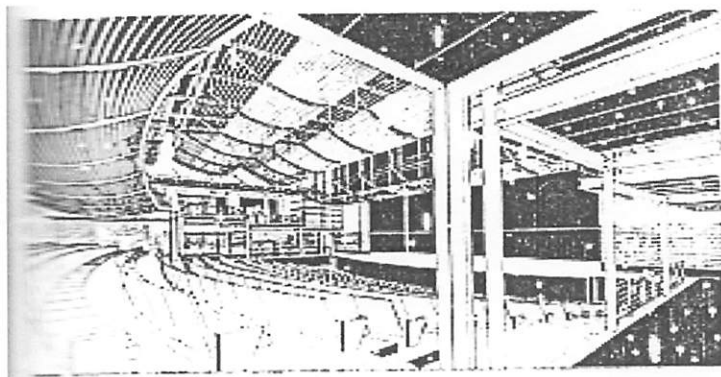
Gb.2.4.1,4. Denah. Art Studio

Auditorium

Auditorium di perlukan untuk menampilkan pertunjukan seni peran teater siswa sanggar ke khalayak umum, oleh karenanya auditorium memerlukan desain khusus. Pada literatur Time-Saver Standart For Building Types, di dapat gambaran auditorium seperti di bawah ini :



Gb.2.4.1,5. Denah Auditorium teater dan Potongan (kapasitas 650 orang)



Gb.2.4,1.6. Suasana Ruang Dalam Auditorium

The Architects Handbook , Quertin Pickard (Sub - Theaters)

Sebuah gedung pertunjukan harus memiliki hubungan yang baik dengan fungsi pertunjukan teater tersebut. Dengan adanya sebuah pertunjukan yang menarik perhatian masyarakat untuk menonton, maka perlu adanya suatu desain yang mampu memfasilitasi segala aktifitas di dalamnya.

Dalam merancang sebuah gedung pertunjukan (auditorium), sebelumnya harus mengetahui dulu pola aktifitas yang terjadi di dalamnya.

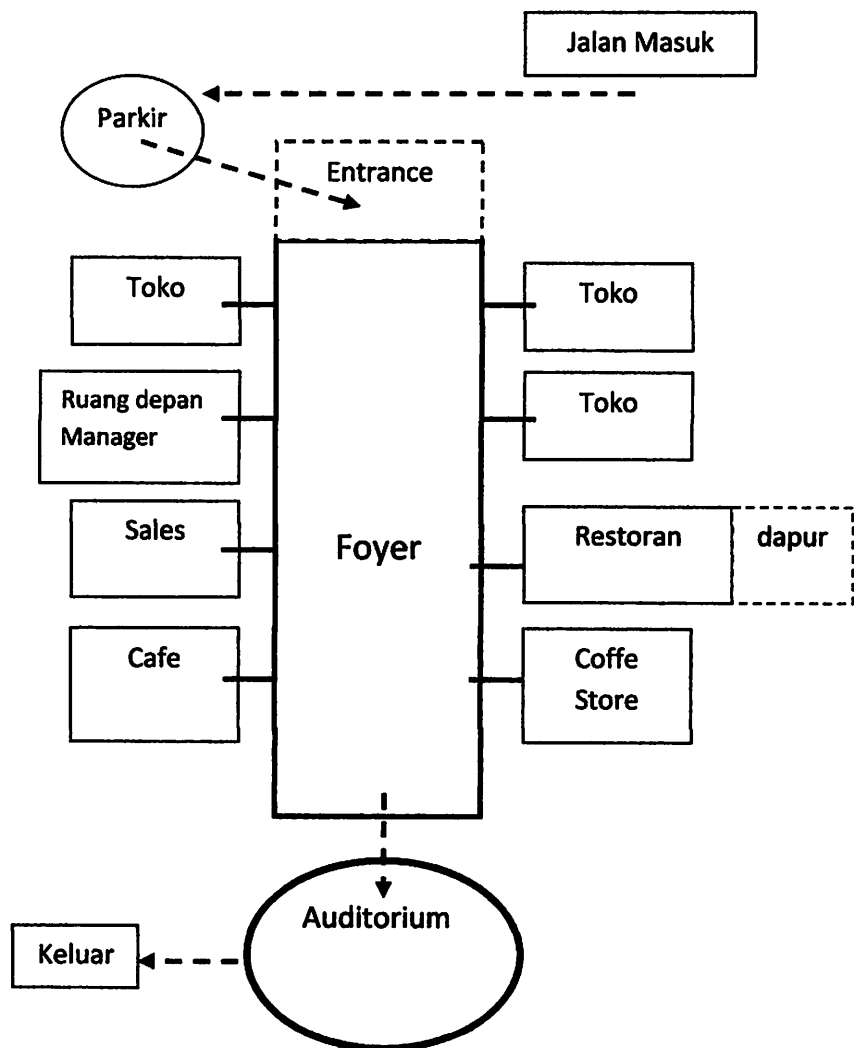


Diagram 2.4.1.1. Pola pengunjung

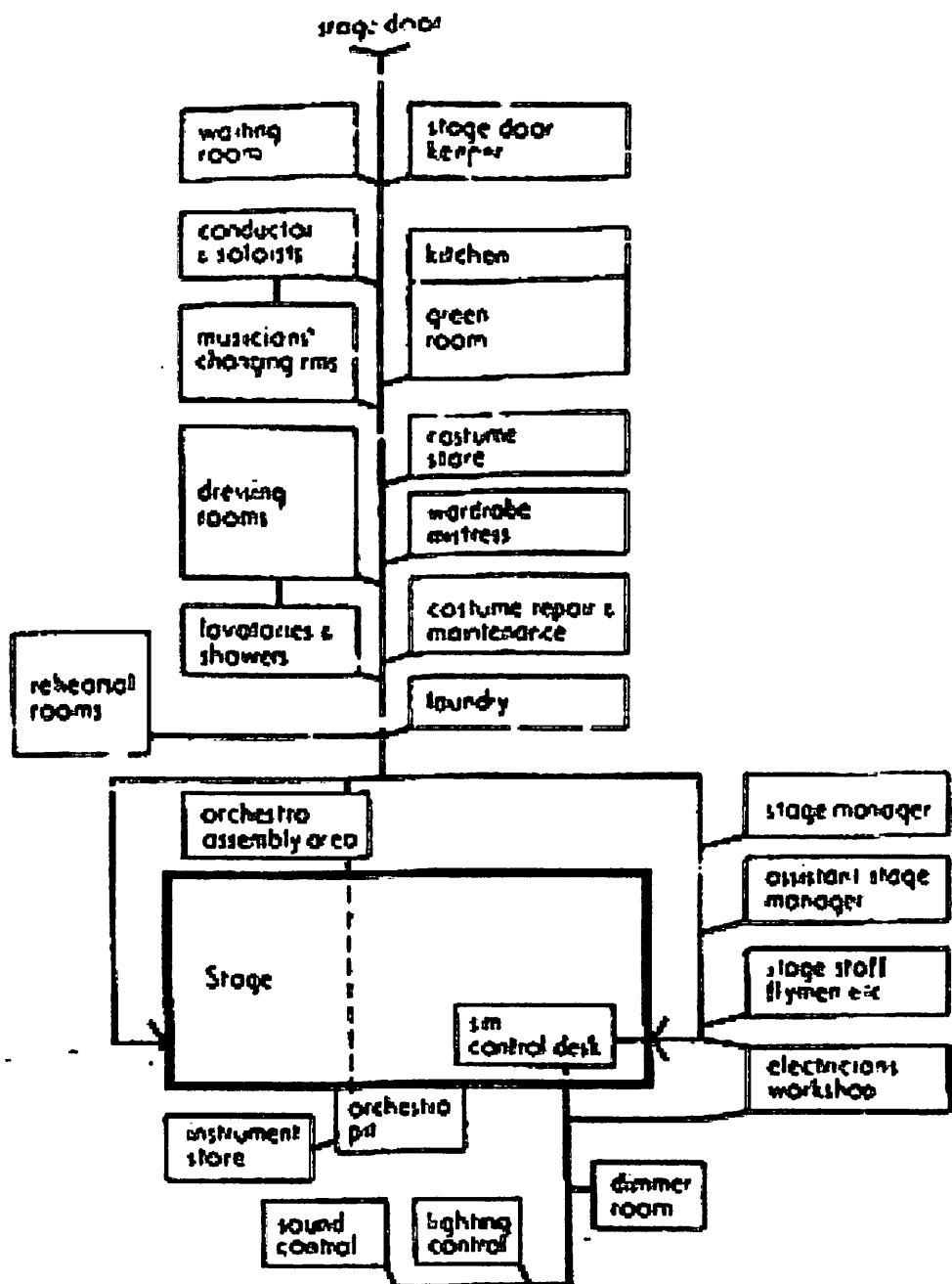
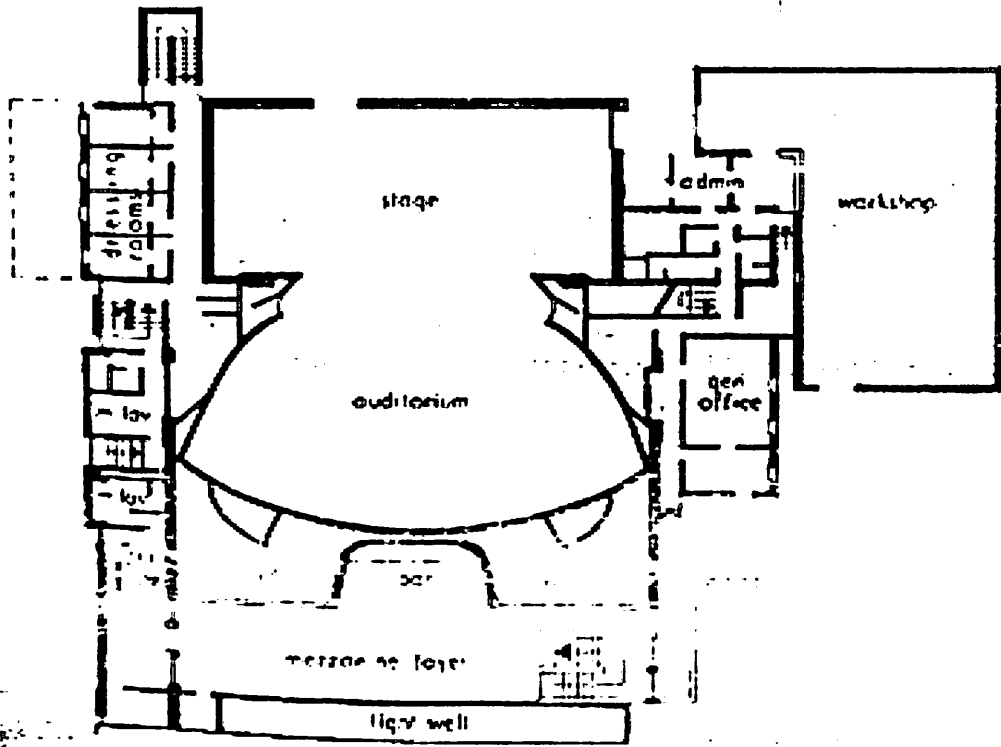
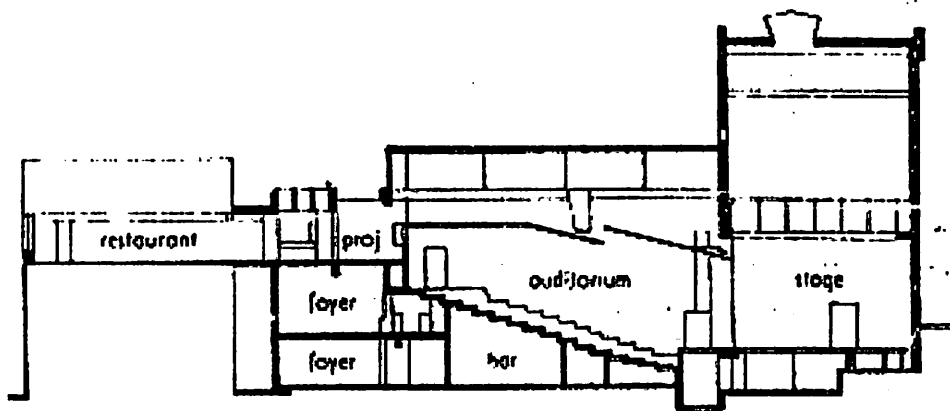


Diagram 2.4.1.2. Pola aktifitas crew dalam bangunan



24.1.7. Denah Gedung Pertunjukan



2.4.1.8. Potongan Gedung

BAB III

KAJIAN TEMA

3. Pengertian

3.1 Pengertian Arsitektur Simbolisme

- Arsitektur

- "Arsitek" berasal dari Latin *architectus*, dan dari bahasa Yunani: *architekton* (master pembangun), *arkhi* (ketua) + *tekon* (pembangun, tukang kayu)
- **Dalam kamus bahasa Indonesia:** 1 seni dan ilmu merancang serta membuat bangunan; 2 metode dan gaya rancangan suatu konstruksi **arsitektur** /arsitéktur/ *n* seni dan ilmu merancang dan membuat konstruksi bangunan; metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.

Sehingga yang dimaksud dengan **Arsitektur** adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup, merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/bangunan>).

- Simbolisme

- **Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia:**

Simbol (kata benda) :lambang

Simbolik (adjektif) :sebagai lambang, menjadi lambang, mengetahui lambang.

Simbolisme :perihal pemakaian simbol (lambang) untuk mengekspresikan ide-ide.

- **Menurut Kamus Webster :**

Symbol : merupakan sebuah obyek yang berfungsi sebagai sarana untuk mempresentasikan sesuatu hal yang bersifat abstrak, misalnya burung merpati sebagai simbol kedamaian.

simbol merupakan sebuah tanda, isi yang singkat, menyertai sifat sebuah obyek, proses berkualitas, kuantitas, memenuhi muatan-

muatan tertentu misalnya simbol pada konteks bidang musik, kimia, matematik dan lain-lain.

- **Charles Sanders Peirce** (*Sign, Symbol and Architecture*), menjelaskan : Simbol adalah suatu tanda atau gambar yang mengingatkan kita kepada penyerupaan benda yang kompleks yang diartikan sebagai sesuatu yang dipelajari dalam konteks budaya yang lebih spesifik atau lebih khusus.
- Simbol menurut **David Fontana** dalam bukunya, "*The secret Language of symbols, A visual key to symbols and their meanings*", adalah:
 - Merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan sesuatu yang telah berlangsung di semua kebudayaan sepanjang waktu.
 - Mencerminkan intelektualitas, emosi, dan spirit manusia.
 - Memungkinkan terjadinya sebagian besar hubungan komunikasi manusia dalam bentuk tertulis maupun verbal, gambar, ataupun isyarat.

3.2. **Arsitektur Simbolisme**

Menurut Dipl. Ing. Suwando B. Sutedjo, Arsitektur, Manusia dan Pengamatanya :

Simbol atau simbolik dalam arsitektur merupakan salah satu cara dalam mengartikan suatu obyek. Dengan melihat pada obyek tersebut orang akan mengetahui pesan apa yang hendak disampaikan perancang dari obyek tersebut.

Arsitektur dalam menghadirkan bentuk dapat memakai simbol-simbol tertentu untuk mempresentasikan maksud dari bangunannya. Hal ini dimaksudkan untuk menyampaikan secara langsung fungsi bangunan atau makna dari bentuk bangunan itu sendiri.

Melihat sesuatu kemudian mengetahui maknanya itulah yang dinamakan simbol. Mengaplikasikan simbol dalam bentuk bangunan itulah yang disebut simbol di dalam arsitektur. Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol tersebut merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan masyarakat. Melalui penglihatan, manusia dapat memahami

pengenalan fisik dan selanjutnya muncul persepsi masyarakat. Maka untuk menghasilkan penilaian yang sama, simbol yang diterapkan pada bangunan hendaknya menggunakan simbol-simbol yang sudah umum.

Dengan demikian, maka simbol dalam arsitektur adalah salah satu cara dalam mengartikan sebuah bentuk dimana dapat menimbulkan imajinasi pengamat. Dalam hal ini pengamat dapat menyamakan bentuk tersebut dengan benda-benda yang sudah dikenalnya atau benda-benda yang tidak asing lagi baginya dan dikenal secara umum.

Dalam arsitektur, tanda dibagi menjadi 3, yaitu :

- Ikon : menyerupai obyek atau benda yang diwakilinya dan menggunakan kesamaan ciri-ciri dengan obyek tersebut. Biasanya terwujud sama persis dengan obyek yang diwakili (bentuk stand hotdog sama dengan hotdog), berhubungan dengan realitas, dan menggambarkan sesuatu.
- Indeks : menunjukkan pada obyek tertentu dalam hal fisik, maknanya dapat dibaca tanpa symbol pengetahuan budaya. Terdapat hubungan yang erat antara *signifier* (symbol) dengan *signified* (konsep). Contoh : jendela berarti mempunyai fungsi untuk melihat view.
- Symbol : tanda yang dipelajari sebagai makna sesuatu dalam konteks budaya tertentu, sehingga jika tidak memahami konteks budaya tersebut maka tidak akan mengetahui makna dari symbol tersebut . Misalnya Garuda Pancasila memiliki arti yang dipahami di Indonesia, tetapi makna dari simbol itu akan hilang bila tidak memahami artinya.

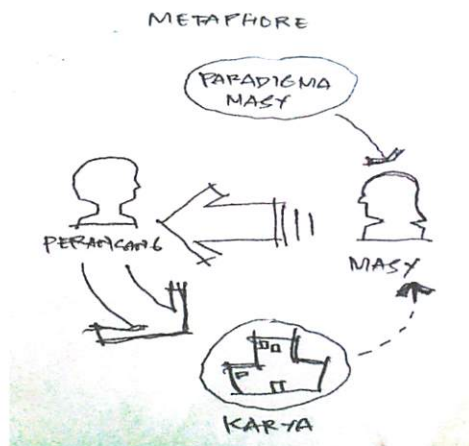
Sampai saat ini simbol masih memiliki arti sangat penting bagi kehidupan manusia, simbol merupakan salah satu alat dalam komunikasi, dan komunikasi merupakan salah satu syarat dalam interaksi, interaksi adalah bagian utama dari proses sosial dalam masyarakat. Dalam ide perencanaan dan perancangan bangunan yang bertemakan simbolisme, *merupakan teknik perancangan utama yang memberi bentuk dan teknik yang dapat diterapkan pada hal-hal fungsional dan berdasarkan rencana dengan sedikit pertentangan (konflik)* (Frederick A. Jules), berhubung simbolisme merupakan pejabaran dari gerakan arsitektur post modern dengan lagam fungsi mengikuti bentuk, ide simbolik tersebut dibagi lagi menjadi : **metafora dan analogi.**

- **Metafora :**

Metafor adalah sebuah simbol atau bentuk berdasarkan pada pandangan seseorang terhadap bentuk bangunan yang dilihatnya. Baik dari bentuk keseluruhan atau pendapat masing - masing orang, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah tingkat kecerdasan dan pengalaman orang tersebut. Hal ini karena seseorang itu, selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain. Sifat dari metafor adalah tersamar, pengambilan bentuk melalui beberapa tahap transformasi sehingga mengakibatkan adanya tanggapan yang berbeda dari setiap pengamat terhadap bangunan tersebut.

Alur pemikiran symbol metaphor disamping bila di artikan sebagai berikut yaitu, paradigma yang ada di masyarakat (baik asumsi, bentuk, filosofi dll) di tampung oleh seorang perancang untuk menghasilkan

sebuah pemikiran dan ide yang kemudian di tuangkan dalam sebuah desain (karya). Setelah itu karya tersebut di kembalikan kepada masyarakat untuk di lihat dan diamati dengan asumsi yang berbeda, tergantung latar belakang pendidikan dan pengalaman orang tersebut.



Gb.3.2.1.. Sketsa Methapor

Metafor merupakan suatu ungkapan bentuk yang mengharapkan tanggapan dari para pengamat. Tanggapan tersebut dapat berbeda untuk setiap orang tergantung pada latar belakang tingkat pendidikan masyarakatnya. Metaphor terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

✓ **Intangible Methaphor**

Berasal dari sesuatu yang tidak dapat diinderakan atau tidak memiliki bentuk visual. Berupa konsep atau ide dari tradisi, budaya, lingkungan dan sebagainya yang diaplikasikan pada

perancangan. Sebagai contoh penggunaan simbol pada denah dan pembagian ruang rumah adat Jawa, simbol budaya sesuai dengan tradisi masyarakat Jawa akan muncul pada penzonangan, bukan pada bentuk fisik bangunan.

✓ ***Tangible Methaphor***

Berasal dari sesuatu yang dapat diinderakan atau memiliki suatu bentuk visual yang diaplikasikan pada perancangan.

✓ ***Combined Methaphor***

Combined metaphor adalah gabungan dari keduanya, yaitu metaphor berasal dari sesuatu yang tidak dapat divisualkan dan dari sesuatu yang dapat divisualkan, semuanya diaplikasikan pada suatu rancangan secara bersamaan.

Adapun tujuan penggunaan pendekatan methapor dalam rancangan adalah :

- Mempergunakan methapor sebagai dasar dalam permulaan inspirasi
- Memperluas dan memperdalam daya fantasi dan imajinasi
- Mengaplikasikan pengetahuan secara interpretasi yang mudah dipahami dalam suatu permasalahan.
- Melekatkan suatu identitas diri bagi seorang perancang yang menggunakan methapor sebagai proses kreativitas dalam merencanakan suatu obyek
- Adanya kemudahan pemahaman persepsi terhadap suatu obyek dari pengamatan melalui bentuk visual yang ditampilkan
- Memberikan kesatuan makna antara fungsi dan bentuk yang disajikan sebagai satu kesatuan konsep seorang perancang, apabila obyek lain sebagai ide awal perancangan mempunyai makna yang sama.
- Mengarahkan bagi perancang memberikan suatu kesan visual dan karakter bentuk yang lebih kuat dalam suatu proses rancangan yang ditampilkan.

- **Analogi :**

Simbolis Analogi itu sendiri diartikan sebagai suatu kesamaan tanggapan terhadap fungsi atau posisi, diantara benda-benda yang berbeda dan mengidentifikasi hubungan dan kenyataan yang mungkin diantara benda-benda yang mempunyai semua sifat khas yang diinginkan untuk dijadikan suatu model sebuah bangunan (proyek). Defenisi lain yang dimaksud dengan simbolis analogi adalah suatu proses penalaran/pikiran dengan menggunakan perbandingan benda yang berbeda dengan cara melihat persamaan bentuk dan fungsi dari dua benda yang di perbandingkan tersebut sehingga dapat digunakan untuk memperjelas suatu konsep perencanaan dalam perancangan. Dengan melihat simbolis analogi sebagai perbandingan antara dua atau lebih dari dua benda tersebut, analogi dapat dibagi lagi menjadi :

- ✓ **Direct symbolic** : yaitu Ide dari suatu benda yang dituangkan secara langsung pada rancangan dengan cara membandingkan rancangan dengan *fungsi-fungsi utama* dari suatu benda yang akan kita terapkan pada rancangan
- ✓ **Symbolic Analogi** : Simbolik adalah perlambangan dan merupakan aplikasi dari benda-benda yang dikenal secara umum dalam masyarakat sehingga bila diterapkan pada rancangan akan mudah ditangkap maksudnya oleh pengamat.

Adapun tujuan penggunaan analogi adalah :

1. Untuk membantu mencari sifat-sifat dari benda yang memiliki kekhasan sama yang dapat dijadikan ide awal untuk menyelesaikan masalah perancangan.
2. Membantu mencari bentuk-bentuk simbolik yang tidak asing bagi masyarakat secara umum yang dapat dipakai dalam perancangan.
3. Menggunakan analogi sebagai ide awal dari perancangan.

3.3. Ciri Arsitektur Simbolisme

Arsitektur simbolisme sebagai penegasan dan kebalikan dari arsitektur modernisme dalam ide dan keyakinannya. Berikut ini adalah ciri dari arsitektur simbolis :

- **Arsitek simbolis sebagai komunikasi.**
Komunikasi tidak hanya disampaikan secara verbal tetapi dapat juga secara non-verbal bahkan komunikasi dapat disampaikan melalui suatu arsitektur. Vitruvius berpendapat, bahwa bangunan yang baik harus Memenuhi tiga prinsip (De architectura) :
 1. **Firmitas** : Kekuatan bangunan
 2. **Utility** : Berfungsi dengan baik bagi pengguna
 3. **Venustas** : Keindahan
- **Tanda sebagai simbol arsitektur.**
Dunia arsitektur dikenal sebuah ilmu yang dinamakan semiotika yang merupakan studi hubungan antara tanda dengan symbol dan bagaimana manusia menggabungkan arti keduanya. Contohnya : kubah sebagai tanda untuk masjid, dalam jangka panjang tanda ini berubah menjadi symbol sehingga akhirnya kubah merupakan symbol masjid.
- **Budaya sebagai simbol arsitektur.**
Arsitektur adalah obyek budaya dan juga merupakan hasil karya manusia yang melayani aktivitas-aktivitas manusia

secara umum. Suatu arsitektur dapat hadir berdasarkan ciri suatu budaya tertentu.

- **Simbol sebagai guna dan citra.**

Citra lebih mengarah pada image atau kesan terhadap sesuatu, sedangkan guna lebih mengarah pada keterampilan/kemampuan. Sehingga desain bentuk harus berkaitan dengan fungsi-fungsi bangunan, sehingga dapat mencitrakan simbol tersebut dengan memperhatikan fungsi/kegunaan dari bangunan.

3.4. Contoh Arsitektur Simbolisme

3.4.1. Tugu Monumen Nasional (Monas) *Indonesia*



Monas atau Monumen Nasional menjadi salah satu bangunan yang memiliki simbol penting. Luas area Monas adalah 80 hektar, yang dibangun mulai 1959 dan diresmikan pada 17 Agustus 1961 oleh Presiden Republik Indonesia, Ir. Soekarno. Monas resmi dibuka pada tanggal 12 Juli 1975. Arsitek Monas adalah Soedarsono dan Frederich Silaban serta Ir. Rooseno Sebagai konsultan.

Tujuan Pembangunan Tugu Monas, adalah:

- Mengenang dan melestarikan perjuangan bangsa Indonesia pada masa revolusi kemerdekaan 1945
- Terbangkitnya inspirasi dan semangat patriotisme generasi saat ini dan mendatang.

Gb. 3.4.1.1. Tugu Monas

Arti Dari Tugu Monas, adalah:

- Pada Bagian atas, melambangkan api yang tak kunjung padam.
- Pada bagian tengah, yakni tugu yang menjulang tinggi melambangkan lingga (alu atau anatan) yang penuh dimensi khas budaya bangsa Indonesia.
- Pelataran cawan melambangkan yoni (lambung).
- Alu dan lambung merupakan alat rumah tangga yang terdapat di setiap rumah penduduk pribumi Indonesia.

3.4.2. Burj Al Arab (Dubai)

Burj Al Arab merupakan hotel mewah yang terletak di pantai Jumeirah, Dubai. Merupakan hotel termahal di dunia dengan ketinggian 321 meter. Didesain oleh



arsitek asal Inggris, Tom Wright. Hal unik dari Burj Al Arab adalah hotel ini berdiri di atas pulau buatan yang terletak 280m dari pantai Jumeirah. Pondasi bangunan memiliki 250 titik dengan kedalaman 120 kaki dari permukaan air laut. Merupakan bangunan High Rise Building pertama yang berdiri di atas pulau buatan. Dengan system struktur yang didesain sedemikian rupa sehingga bias menahan beban angin dan beban gempa.

Gb. 3.4.2.1. Burj Al Arab

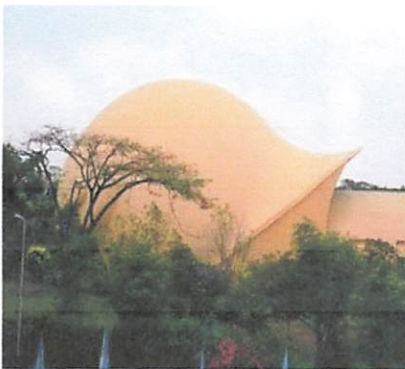
Burj Al Arab memiliki struktur utama berbentuk V-shape yang menggambarkan layar perahu dhow yang terkembang. Bentuk ini merupakan symbol dari perahu dhow, yang kemudian digunakan sebagai system struktur. Acuan symbol bentuk terjadi karena posisi tapak yang berada di daerah pantai sehingga timbul desain yang mirip dengan bentuk perahu dhow. Hal yang unik dari Burj Al Arab adalah fasade bangunan yang menggunakan struktur tent berupa bahan kain yang dilapisi dengan Teflon. Penggunaan Teflon dapat mengurangi penyerapan debu pada bahan kain karena lokasi bangunan yang berada di daerah Timur Tengah.



Gb.3,4,2,2. Gambar perahu dhow

3.4.3. Keong Mas Teater, TMII, Indonesia

Teater yang memiliki bentuk bangunan seperti keong raksasa berwarna emas ini adalah bagian dari Taman Mini Indonesia Indah, sebuah taman hiburan sekaligus pendidikan yang merangkum kekayaan budaya dari seluruh Indonesia. Teater Keong emas didirikan atas prakarsa Ibu Tien Soeharto, istri presiden pada masa itu, dan mulai beroperasi sejak 20 April 1984. Teater Keong Emas difungsikan sebagai teater khusus untuk memutar film-film berformat IMAX (70mm) yang bersifat edukatif seperti seri film Indonesia Indah dan juga film-film import dan populer seperti Superman Returns dan Star Trek. Area teater ini dapat menampung hingga 926 orang di kelas ekonomi dan 36 orang di kelas VIP/balkon. Bentuk bangunan terinspirasi dari cerita dongeng Indonesia yaitu “Keong Mas” sehingga memiliki bentuk dari adaptasi sebuah keong.



Gb. 3.4.3.1. Teater Keong Mas

3.4.4. The Piano House, Anhui, China

Gedung ini dibangun untuk pecinta music sebagai gedung pertunjukan dan tempat latihan music bagi mahasiswa local di Huainan, Cina Timur. Gedung ini juga menampilkan berbagai rencana kota dan prospek pengembangan, sebagai upaya menarik minat ke daerah-daerah berkembang. Di dalam violin kaca terdapat elevator emnuju ke lantai piano. Gedung ini dibangun oleh pemerintah setempat. Bentuk bangunan merupakan symbol dari fungsi kegiatan gedung itu sendiri, yakni sebagai gedung pertunjukan dan pelatihan music.



Gb. 3.4.4.1. The Piano House

3.4.5. Sydney Opera House, Australia

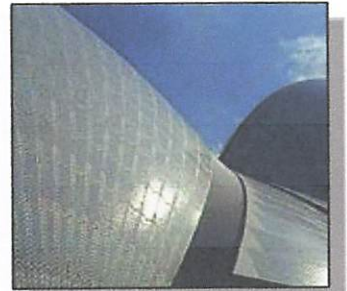
Sydney Opera House berada di Sydney, New South Wales, Australia. dan merupakan salah satu bangunan menakjubkan di abad ke-20.

Berlokasi di pelabuhan Sydney dengan taman di sebelah selatan dan dekat dengan jembatan pelabuhan Sydney, bangunan dan lingkungan sekelilingnya menjadi iconic bagi image Australia.



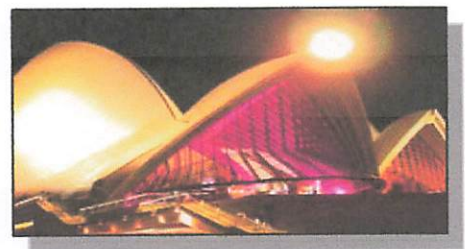
Gb. 3.4.5.1. Eksterior Sydney Opera

Opera House ini merupakan rumah bagi Opera Australia, Teater Sydney dan Sydney Symphony Orchestra. Kompleks bangunan ini memiliki luas lahan 1,8 Ha dan untuk kantor seluas 4,5 Ha. Tinggi bangunan 183 m dan lebar 120 m. Bangunan didukung oleh 580 pondasi tiang pancang beton yang tertanam sejauh 25 m di bawah laut. Bangunan ini berkapasitas 25.000 orang.



Gb. 3.4.5.2. Atap Opera House

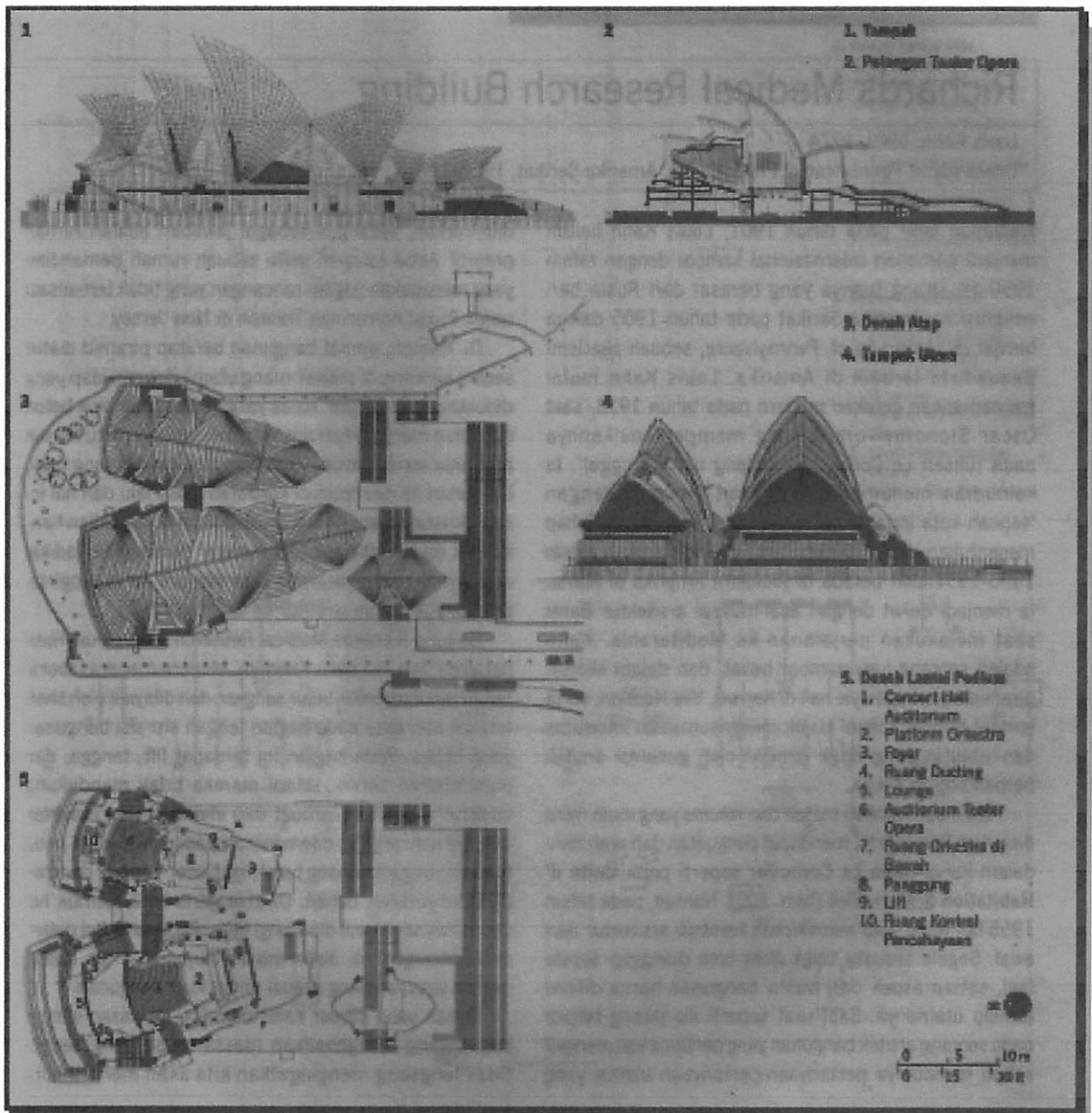
Bangunan memiliki 1000 ruangan mencakup 5 teater, 5 studio latihan, 2 aula utama, 4 restoran, 6 bar dan beberapa toko souvenir.



Gb. 3.4.5.3. Prespektif Sydney Opera House

Atap Opera House terbuat dari 1.056.000 lantai granit sedangkan interiornya dilapisi granit merah muda dan plywood. Sydney Opera House mulai dibangun tahun 1940.

Proyek ini terbagi atas 3 tahap yaitu pembangunan podium atas, pembangunan di luar cangkang dan pembangunan interior dan konstruksi. Bangunan ini dirancang oleh Jorn Utzon.



Gb. 3.4.5.4. Gambar Desai Gedung Sydney Opera House

3.5. Metode Berarsitektur dan Keterkaitan Simbolik Dengan Bentuk, Tapak Dan Fungsi

3.5.1. Bentuk

Metode perancangan simbolik adalah mengutamakan bentuk. Bentuk dapat menyesuaikan tapak tetapi bentuk sangat mempengaruhi ruang dan tapak, sehingga ruang dan tapak sebagai pendukung dari hasil rancangan. Menurut Broadbent, simbolik sebagai salah satu fungsi berkaitan dengan bentuk karena bentuk bangunan yang akan dihadirkan harus dapat memberi nilai simbolik yang dapat dimengerti secara umum dengan memenuhi unsur estetis sehingga bangunan dapat dikatakan indah dan sesuai dengan jaman. Bentuk dapat dikenali karena memiliki ciri-ciri visual yaitu :

1. Wujud

“Wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi bentuk.”

- Melalui panca indera, manusia mendapat rangsangan dan kemudian menjadi pra persepsi, selanjutnya terjadi pengenalan objektif (fisik) terhadap wujud suatu bangunan. Kemudian terwujudlah persepsi. Persepsi sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Perwujudan simbol tadi mungkin dapat diterima dan diakui masyarakat setelah melalui proses adaptasi.

2. Dimensi

“Dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar, tinggi, dan proporsi atau skala perbandingan antara hasil rancangan dengan ukuran relatif terhadap bangunan di sekitarnya.”

- Arsitek sebagai perancang harus dapat menghadirkan suatu bangunan simbolik yang proporsional terhadap ukuran benda yang akan dijadikan bentuk dari bangunan simbolik yang akan dirancang, agar persepsi masyarakat tidak keliru terhadap wujud benda yang asli.

3. Warna :

“Corak, intensitas dan nada permukaan pada suatu bentuk. Warna dapat

membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya, dan mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.”

- Pemilihan warna yang mendominasi suatu bangunan harus dapat memunculkan sifat atau karakteristik suatu benda, sehingga masyarakat dapat mudah mengenali serta memiliki kesan tertentu terhadap suatu benda dan ditambah dengan warna yang kontras agar dapat menjadi daya tarik tersendiri. Sedangkan terhadap lingkungannya, pemilihan warna sebaiknya mencolok agar berbeda dengan bangunan-bangunan di sekitarnya dan tidak menimbulkan rasa bosan.

4. Tekstur :

“Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi

kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan suatu benda.”

- Permukaan benda atau bentuk biasanya memiliki tekstur tertentu, pada bangunan simbolik tidak selalu menggunakan bentuk dasar untuk dijadikan sebagai bangunan namun simbol suatu benda dapat muncul dengan mengatur perbedaan ketebalan suatu bidang tertentu yang akan menguatkan karakteristik benda pada bangunan tersebut sehingga tekstur akan hadir pada permukaan suatu bangunan.

5. Posisi dan Orientasi :

“Posisi adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan.”

“Orientasi adalah posisi relatif suatu bentuk terhadap arah mata angin atau

terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.”

- Sebagai seorang perancang harus dapat mengoptimalkan bangunan dan lahan melalui pertimbangan perletakkan massa sehingga tidak ada suatu zona yang terbuang atau timbul ruang negatif dapat membuat lahan memiliki nilai lebih. Posisi penempatan suatu bangunan simbolik sangat penting karena jika posisi kurang baik yang dihadapkan pada viewpoint maka dapat menimbulkan salah persepsi masyarakat terhadap simbolisasi bangunan.

3.5.2. Ruang

Ciri secara umum ruang bisa dikatakan ada, akan tetapi tidak nyata karena ruang dapat dirasakan tetapi kita dapat dilihat. Menurut perkembangan arsitektur simbolis yang mempunyai penjabaran dari arsitektur post modern maka, ruang mengikuti bentuk yang ada. Ruangan dapat otomatis hadir dari adanya bentuk itu sendiri.

Ada pun beberapa persyaratan dalam penataan ruang secara simbolis yaitu :

1. Karakter ruang :

Karakter yang ingin di tampilkan pada perancangan bangunan simbolis adalah karakter ruang formal dan non formal. Karakter ruang formal biasanya terlihat pada ruang-ruang yang bersifat privat dengan symbol aktifitas ruang hanya dilakukan oleh para pengelola pada bangunan, sedangkan ruang non formal terlihat pada sebagian besar ruang-ruang open space dengan sifat symbol keterbukaan atau ruang yang dapat digunakan oleh semua orang .

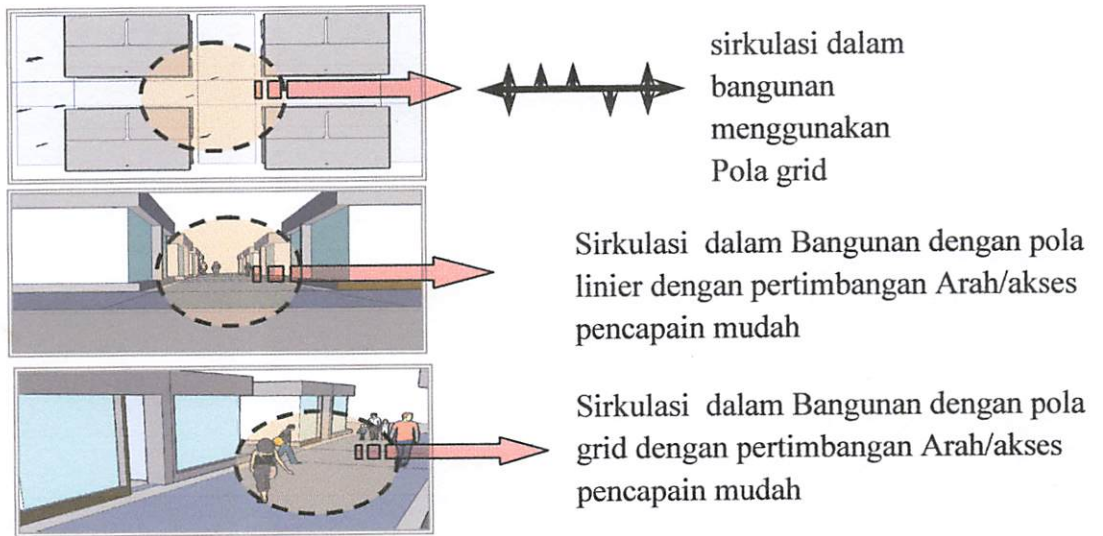
Gaya yang di tampilkan pada perancangan ini adalah arsitektur simbolis dengan aliran metafora dan analogi. Disini perancangan ingin menampilkan suatu desain bergaya arsitektur simbolisme dalam penataan ruang.

Selain suasana ruang yang non formal diharapkan menggunakan warna warna ceria pada ruang baik pada dinding mau pun lantainya sehingga kesan ruang tidak terasa monoton.

2. Pola penataan ruang

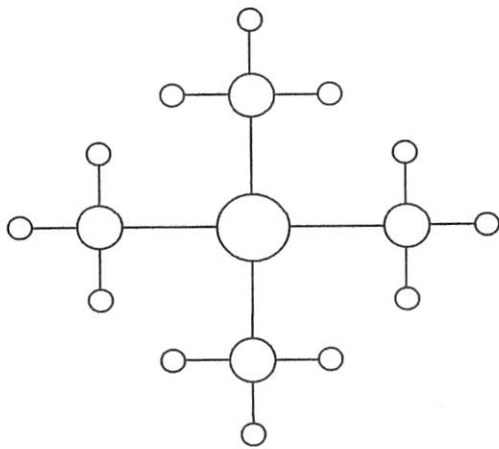
Pola penataan ruang bangunan simbolisme ini dengan berbagai pertimbangan terutama yang terkait dengan dimensi dan bentuk bangunan. Maka pola sirkulasi penataan ruang yang di lakukan adalah :

1. Pola grid



Gb. 21. Gambar pola penataan grid

2. Pola sirkulasi radial



Pola sirkulasi radial adalah aktifitas yang terpusat. Pola radial ini sering digunakan untuk membentuk /menghubungkan R.Hall/Lobby dengan ruang-ruang lain dengan aktivitas yang terpusat

Gb. 22. Gambar pola penataan radial

Fungsi.

Dalam arsitektur simbolisme yang dimaksud fungsi adalah peran dan kemampuan arsitektur untuk mempengaruhi, melayani manusia serta mengkomunikasikan, yang disebut manusia bukan hanya pengertian

manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja melakukan kegiatan, tetapi manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja, memiliki perasaan dan emosi, makhluk yang punya mimpi dan ambisi, memiliki nostalgia dan memori. Manusia bukan manusia sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.

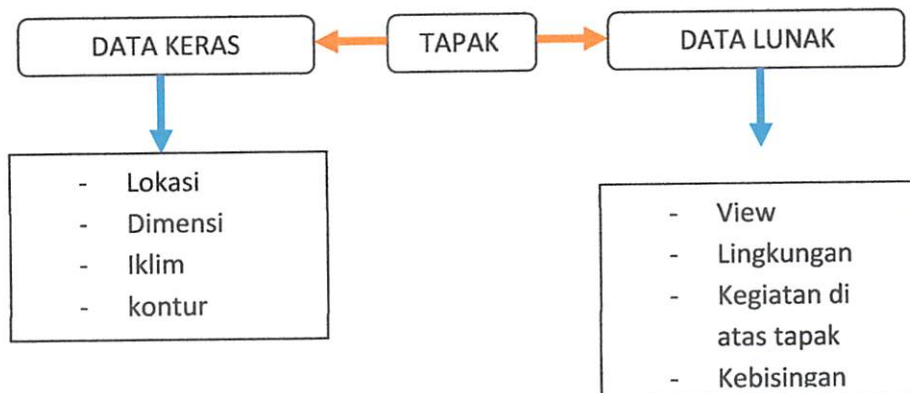
Fungsi = apa yang dilakukan arsitektur, bukan apa yang dilakukan manusia; dan dengan demikian, 'Fungsi bukan Aktivitas'. Dalam arsitektur simbolisme, perancangan dimulai dengan melakukan analisa fungsi arsitektur, yaitu :

- Arsitektur dapat mengkomunikasikan desain wujud bangunan dengan pengamat.
- Bangunan bisa mengontrol iklim. Bangunan berfungsi sebagai penyaring terhadap iklim di luar (filter).
- Bangunan dapat membuat pengguna merasa aman dan nyaman untuk melaksanakan aktifitas .
- Arsitektur memberikan perasaan aman, nyaman, nikmat,
- Arsitektur berfungsi untuk menyadarkan manusia akan budayanya akan masa silamnya.
- Arsitektur memberi kesempatan pada manusia untuk bermimpi dan berkhayal, arsitektur memberi gambaran dan kenyataan yang sejujur-jujurnya.

3.5.3. TAPAK

Dalam merancang suatu bangunan, sangatlah penting untuk mengetahui kondisi tapak dimana bangunan akan dirancang melalui pengenalan, pengumpulan, dan penyajian informasi. Pengumpulan data selengkap-lengkapnyanya tentang tapak pada awal perancangan dapat sangat membantu dalam perolehan konsep rancangan, karena dapat melihat hubungan-hubungan antar data dan membuat pertimbangan yang memudahkan perancangan seperti menentukan apa yang akan dipertahankan, diperkuat, ditekankan, dikurangi, atau bahkan dihilangkan. Sehingga pada akhirnya tapak akan lebih baik daripada kondisi sebelumnya.

Informasi-informasi yang dikumpulkan harus dipilah dan diprioritaskan, dalam artian harus dapat membedakan potensi yang positif yang harus diselamatkan, diperkuat dan diolah agar dapat bernilai ataukah sebuah kekurangan yang negatif dan harus dihilangkan dan dihindarkan. Informasi-informasi ini berupa fakta-fakta yang ada pada tapak, terdapat data keras dan lunak dimana data keras adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan segi fisik dari tapak dan tidak mencakup penilaian terhadap faktor-faktor keberadaannya pada tapak, berbeda dengan data lunak yang mencakup beberapa penilaian terhadap faktor-faktor pada tapak karena berkaitan dengan pancaindera yang memerlukan suatu pendapat terhadap keberadaan dan karakteristik tapak tertentu. Contoh data keras adalah kontur, lokasi, dimensi, dll. sedangkan contoh data lunak adalah view from to site, kebisingan, dll.



Gb. 23. Diagram Tapak

Simbolisme menggunakan metode perancangannya yang berawal dari bentuk bangunan terlebih dahulu, dan perlu diingat bahwa bangunan memiliki pengaruh terhadap kaitannya dengan tapak, dimana pengaruh itu meliputi perubahan pola pergerakan angin, kontur, drainase, pepohonan, pola drainase, pola pembayangan, pantulan sinar matahari diluar jendela, dan pantulan suara di permukaan bangunan. Beberapa persoalan-persoalan pada tapak yang harus diperhatikan adalah :

- Lokasi

Lokasi disini adalah letak kota hasil perancangan akan dihadirkan, jarak-jarak, dan waktu tempuh antara tapak dengan lokasi dari fungsi-fungsi lain yang ada di dalam kota. Akan lebih baik jika bangunan simbolisme hadir dekat dengan lokasi fungsi-fungsi di dalam kota

yang mudah dikenali oleh masyarakat sehingga dapat membuat orang dapat mudah mencapai bangunan simbolis dan lebih sering terlihat oleh masyarakat.

- **Lingkungan**
Lingkungan yang berada di sekitar tapak meliputi bangunan-bangunan sekitar, pola penerangan jalan, tataguna bangunan, karakter lingkungan, pola pergerakan kendaraan, bangunan-bangunan yang berdekatan dan memiliki nilai budaya tertentu di suatu wilayah, dll. Penempatan perancangan harus sesuai dengan tataguna bangunan yang berarti harus sesuai dengan tempat dimana kumpulan kesamaan kegunaan yang sesuai dengan peraturan daerah. Pada saat merancang aspek-aspek tersebut dapat menjadi sebuah potensi yang membuat tapak bernilai lebih. Dapat menentukan letak dan porsi bangunan, menentukan main entrance maupun side entrance karena mengetahui pola pergerakan kendaraan di sekitar tapak. Pola penerangan pada jalan dapat tanpa disadari menjadi sebuah penghantar menuju site ataupun sebagai penuntun pola pergerakan manusia, sehingga dapat diolah agar membuat pola pergerakan manusia.
- **Ukuran dan peraturan**
Batas-batas dan dimensi tapak harus jelas, memperhatikan garis sempadan, batas ketinggian, klasifikasi tatawilayah, luasan tapak yang boleh dibangun, mengetahui apakah ada persyaratan-persyaratan pembangunan di wilayah tersebut, dll. Pada bangunan simbolik garis sempadan dan ketinggian bangunan diperhatikan dan diolah agar bangunan simbolik dapat dikenali dan dilihat dengan mudah oleh masyarakat baik melalui pandangan bangunan secara vertikal maupun horizontal. Mengoptimalkan bangunan dan lahan melalui pertimbangan penempatan massa sehingga tidak ada suatu zona yang terbuang atau timbul ruang negatif dapat membuat lahan memiliki nilai lebih.
- **Keistimewaan tapak**
Keistimewaan pada tapak meliputi kontur, pola drainase tapak, ciri-ciri pada tapak seperti sungai, pepohonan, bebatuan, kolam, danau, dan jenis tanah. Vegetasi yang diperlihatkan adalah vegetasi yang utama, semak-semak tidak perlu diperlihatkan.
- **Sirkulasi**
Meliputi trotoar, pola pergerakan pejalan kaki dan kendaraan, pencapaian, dll. Dapat sebagai pertimbangan letak main entrance dan side entrance.
- **Utilitas**
Meliputi tiang listrik, telepon, dan drainase.
- **Pancaindra**
Meliputi view to site, view from site, kebisingan, dll. Pancaindera memiliki peranan penting pada bangunan simbolik, terutama indera penglihatan sehingga view to site dan from site mengambil peranan penting. Jika melewati tapak bagian mana yang dapat pertama kali

terlihat atau memiliki tangkapan paling besar, pemandangan yang terbaik dari tapak dan tidak terhalang oleh pembangunan diluar tapak sehingga mempermudah orang melihat bangunan simbolik. Analisa tingkat kebisingan dapat membantu perletakan massa, dimana diletakkan bangunan apakah perlu ada pepohonan atau vegetasi sebagai penyaring kebisingan, dll.

- **Manusia dan budaya**
Perlu diketahui aspek-aspek negatif maupun positif yang mungkin terjadi pada tapak, begitu pula di sekitarnya, termasuk aspek perilaku, cultural, dan psikologik yang terjadi pada lingkungan. Dalam merancang harus diketahui dimana letak-letak kemungkinan rawan kejahatan, kecelakaan, dan kemacetan sehingga dapat dilakukan solusi pencegahan secara arsitektural.
- **Iklim**
Iklim menyajikan arah angin yang berpengaruh, lintasan matahari, kecepatan angin, curah hujan maksimum, dll. Faktor iklim dapat diakali dengan pemilihan bahan bangunan dan orientasi bangunan. Bangunan simbolik dapat juga memanfaatkan kondisi iklim sehingga selain makna bentuk simbolik, bentuk bangunan juga memunculkan makna reaksi dari iklim.

3.6. Kesimpulan Arsitektur Simbolik

Simbolik terbagi menjadi 2 metode yaitu metaphor dan analogi, dimana symbol pada metaphor adalah tersamar, orang yang melihat bangunan metaphor tidak akan langsung tahu symbol dari sebuah bangunan karena pengambilan bentuk melalui beberapa tahap transformasi sehingga akan timbul persepsi yang berbeda pada tiap orang, tergantung dari tingkat kecerdasan dan pengalaman tiap orang. Sedangkan symbol pada analogi bersifat langsung, orang secara visual akan langsung tahu symbol apa yang dimunculkan pada bangunan tanpa perlu menebak-nebak dan persepsi tiap orang pasti sama.

Secara umum metode perancangan arsitektur simbolisme menggunakan proses rancangan yang berawal dari bentuk, yang kemudian mempengaruhi ruang dan tapak. Sehingga ruang dan tapak sebagai pendukung dari hasil rancangan.

Jadi, arsitektur simbolik merupakan salah satu cara untuk mengartikan sebuah bentuk dimana dapat menimbulkan imajinasi pengamat yang melihat

karya arsitektur. Dalam hal ini pengamat dapat menyamakan karya arsitektur simbolik tersebut dengan benda-benda yang sudah dikenalnya atau benda-benda yang tidak asing lagi baginya dan dikenal secara umum.

3.7. Keterkaitan Tema Arsitektur Simbolis Terhadap Obyek Kajian

- Peranan Obyek terhadap Tema Arsitektur Simbolis

Sanggar seni drama teater Malangan di Kota Malang ini, menggunakan tema arsitektur simbolik yang memiliki hubungan saling berkaitan. Hal ini karena symbol yang di gunakan terinspirasi oleh salah satu ekspresi wajah pemain teater. Di Malang sendiri, terdapat suatu drama kesenian khas malang yaitu “Tari Topeng Malangan”.

Oleh karenanya,ekspresi wajah pemain drama teater di anggap sebagai sebuah symbol yang mampu seiring sejalan dengan tema arsitektur simbolis. Yang kemudian hal ini di transformasikan melalui metode arsitektur simbolik, untuk menjadi sebuah sanggar seni drama teater Malangan.

- Peranan Tapak terhadap Tema Arsitektur Simbolis



Tapak site berada di Jalan Kahuripan Kelurahan Klojen, Kecamatan Klojen Kota Malang. Lokasi ini di anggap tepat untuk sebuah bangunan yang berarsitektur simbolis, karena di anggap mampu memunculkan karakter dari symbol pada lokasi ini.

Gb. 3.7.1. Tapak

Selain mampu memunculkan karakter sebuah simbol, lokasi ini juga memiliki beberapa potensi lain yang sangat sesuai dengan tujuan dari fungsi bangunan ini. Berikut adalah gambar potensi yang ada di kawasan tugu bundar :



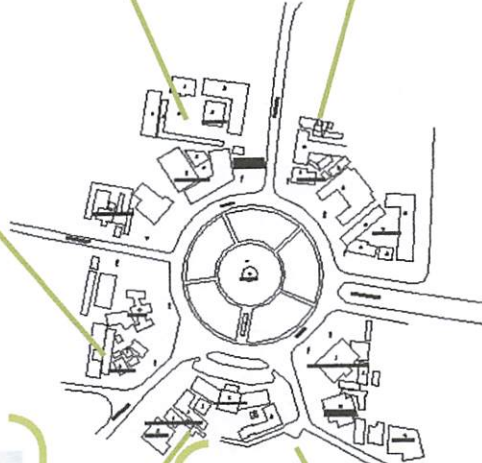
Aula Sekodam V / Brawijaya



**Kawasan pendidikan (SMUN 1,4,
dan SMUN 3 MLG) di jalan tugu,
timur dari aula sekodam V**



**Hotel Tugu dan Hotel slindid inn
Berlokasi di jalan Tugu**



**Balai Kota dan Tugu kota Malang
berlokasi di jalan Tugu**



**Kantor DPRD Malang, timur balai
kota Malang**

Gb. 3.7.2.. Gambar Potensi Kawasan Alun-Alun Bundar Kota Malang

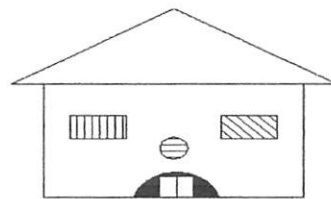
Dengan adanya potensi-potensi ini, bangunan yang bertemakan simbolik sudah pasti akan terlihat dan di kenal di kawasan tersebut. Hal ini karena adanya alun-alun bundar sebagai ruang terbuka hijau mampu memberikan pandangan visual yang jelas ke lokasi.

- Peranan Bentuk terhadap Tema Arsitektur Simbolis

Metode perancangan simbolik adalah mengutamakan bentuk. Oleh karenanya bentuk dalam arsitektur simbolik ini merupakan tahapan pertama sebelum tahap – tahap lainnya.

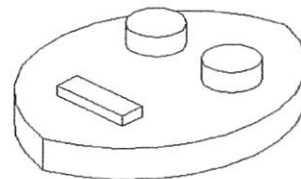
Bentuk dapat tersesuaikan tapak oleh karenanya bentuk sangat mempengaruhi fungsi ruang, sehingga ruang dan tapak hanya sebagai pendukung dari hasil bentuk.

Pada sanggar seni drama teater Malangan ini, menggunakan sebuah simbol ekspresi wajah pemain teater sebagai inspirasi bentuk bangunan. Sehingga simbol bentuk ekspresi wajah, pada penerapan perancangan sanggar seni peran ini adalah hal yang pertama di kerjakan. Berikut adalah contoh peranan tema terhadap bentuk:



Gb. 3.7.3.. Gambar sketsa tampak

Pada sketsa di atas adalah contoh transformasi dari simbol ekspresi wajah pemain teater yang menjadi sebuah bentuk bangunan.



Gb. 3.7.4. Gambar sketsa bentuk

Pada contoh gambar di atas adalah pentransformasian dari bentuk wajah yang tidur, menjadi sebuah bangunan seperti gambar di atas.

- Diagram Pemikiran Langkah Perancangan

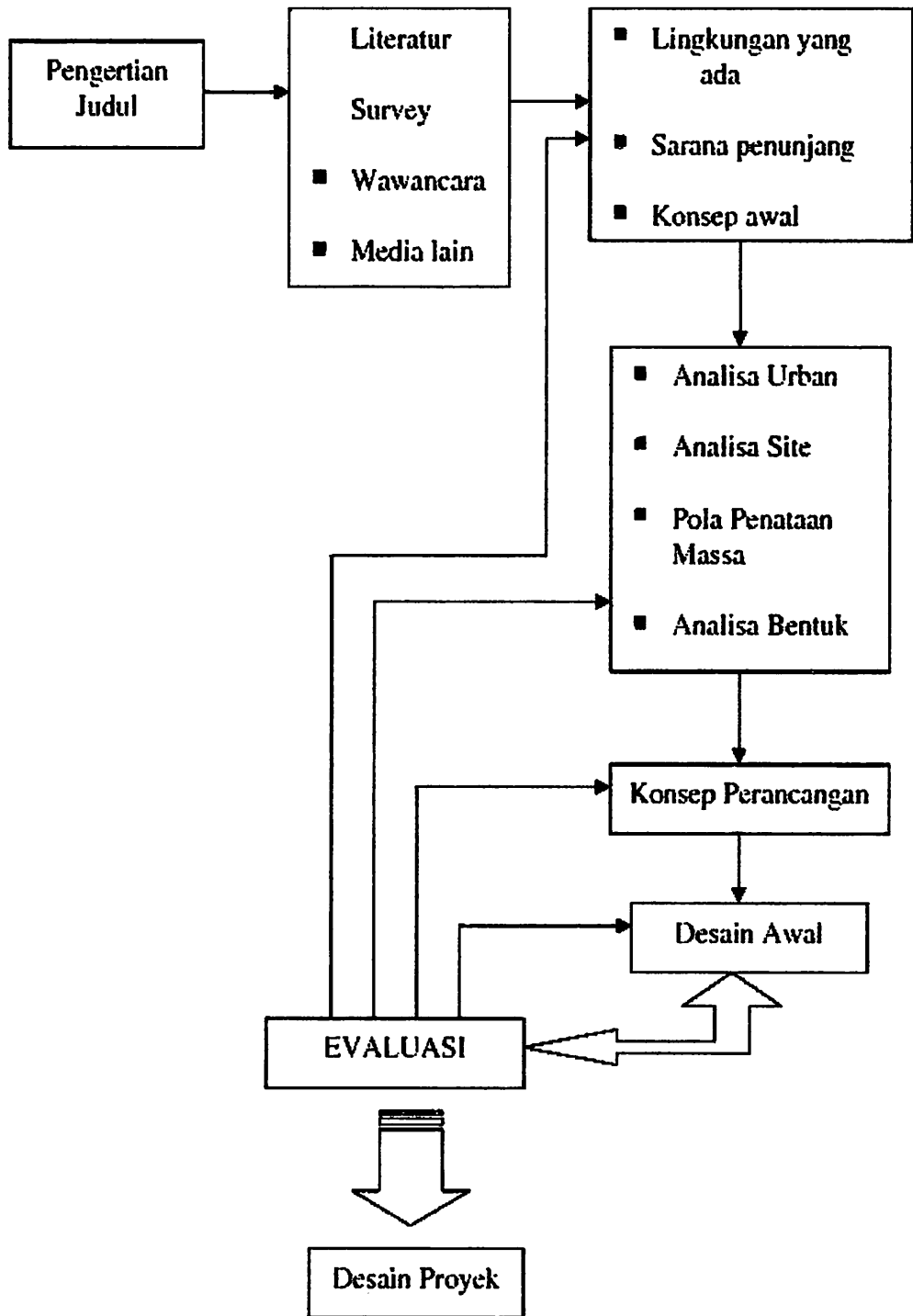


Diagram 3.7.1. alur pemikiran

BAB IV

TINJAUAN OBJEK

4.1. Tinjauan Lapangan

4.1.1. Sanggar Seni Peran “Humaniora“



Sanggar Humaniora berada di Jalan Melati Raya BS 39/32 Kelurahan Jatisampurna, Kecamatan Jatisampurna, Bekasi Jakarta Timur.



LOKASI

Lokasi sanggar berada di sebuah perumahan.

Gb.4.1.1.1. Gambar google earth sanggar humaniora

Sanggar Humaniora yang berada di naungan Yayasan Humaniora ini, didirikan oleh seorang seniman teater kawakan ibu kota yaitu Eddie Karsito. Dimana penerapan bangunan sanggar tersebut adalah multi fungsi, yaitu tempat tinggal dan sanggar humaniora itu sendiri menjadi satu atap, ini karena hanya di kelola oleh satu orang saja.

Seperti selayaknya sebuah sanggar, sanggar humaniora juga memiliki beberapa fasilitas dan ruang guna memenuhi segala aktifitas kegiatan sanggar. Berikut adalah tabel ruang dari sanggar humaniora :

Nama Ruang	Ukuran
ruang penerima tamu	3,5 m x 3 m
ruang kesetariatan	3m x 3m
perpustakaan	3.5m x 2.5m
ruang multimedia	6m x 3m
ruang latihan	9m x 6m
ruang meditasi	6m x 3m
kamar mandi	2,5m x 2m

Tabel 4.1.1. Tabel kebutuhan ruang sanggar humaniora

Selain tersebut di atas terdapat ruang yang berfungsi sebagai tempat tinggal pribadi keluarga.

Selain kebutuhan ruang, sebuah sanggar yang berorientasi sebagai sebuah pengenalan tentang arti berkesenian itu sendiri (pendidikan) maka sebuah sanggar memiliki suatu kurikulum atau tingkatan-tingkatan ilmu yang di pelajari dalam belajar seni peran dan teater. Berikut adalah tingkatan belajar seni peran tersebut.

No.	Materi Seni Peran	Waktu Ke -
1	Pengenalan seni peran, Motif, Pengembangan wawasan seni peran dan teater serta Perkembangan seni peran dan teknologi.	1 s/d 3 bulan
2	Olah tubuh dan raga, ketenangan jiwa dan pikiran, Kerjasama dalam berkesenian, Etika berkesenian dan di atas panggung, dan Disiplin berkesenian.	4 s/d 6 bulan

3	Pemusatan pikiran I, Olah vocal, Power, Intonasi, Artikulasi, Improvisasi dan Meditasi.	7 s/d 9 bulan
4	Pemusatan Pikiran II, Koreografi, Imajinasi, Motivasi, Emosi, Pembangunan watak dan karakter serta Refleksi.	10 s/d 12 bulan
5	Pemusatan pikiran III, Pembacaan, Bedah scenario, Penafsiran, Penghayatan, Rileks dan Pemulihan energy.	13 s/d 15 bulan
6	Tugas akhir pembuatan scenario drama pertunjukan dan Pementasan drama.	16 s/d 18 bulan

Tabel 4.1.2. Tabel kurikulum dan materi sanggar

- Lampiran Ruang Kegiatan Sanggar Humaniora



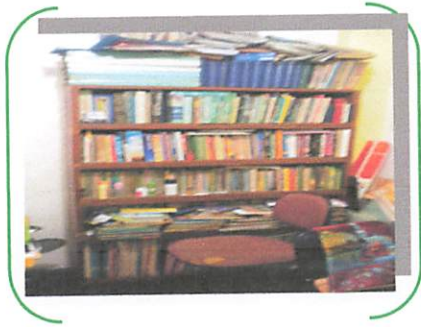
Ruang penerima tamu , di maksudkan bila ada tamu yang datang dan hanya sekedar mengobrol.



Ruang kesertarian, tempat untuk mengelola dan bekerja.



Ruang multimedia, guna mempelajari bagaimana berperan dengan baik melalui media elektronik, TV, DVD ,Musik dll.



Ruang perpustakaan , guna menyimpan buku – buku koleksi sanggar seni peran.



Suasana ruang latihan sanggar humaniora



Suasana Ruang meditasi

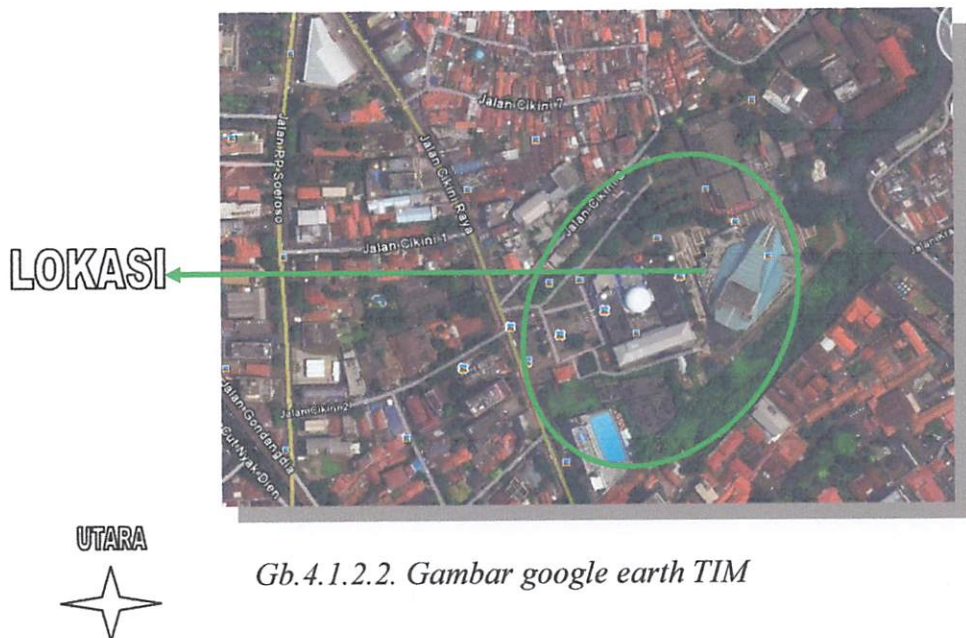
Gb.4.1.1.2. Gambar aktifitas siswa sanggar humaniora

4.1.2. “Teater Kecil” Taman Ismail Marzuki Jakarta



Gb.4.1.2.1. Tampak depan Taman Ismail Marzuki (TIM)

Nama panjangnya adalah Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki (TIM), mengambil nama komponis ternama Indonesia, Ismail Marzuki. Kawasan budaya ini terletak Institut Kesenian Jakarta dan Planetarium Jakarta. Selain itu, TIM juga memiliki enam teater modern, balai pameran, galeri, gedung arsip, dan bioskop.



Gb.4.1.2.2. Gambar google earth TIM

Taman Ismail Marzuki adalah suatu taman yang terletak di Jalan Cikini Raya No. 73 , Jakarta. Taman ismail marzuki ini berada di sekitaran kawasan menteng dan tugu Monas Jakarta.

Sekilas sejarah TIM sejak berdiri tahun 1968 lalu hingga kini telah menjadi ruang ekspresi seniman yang menyajikan karya-karya inovatif. Untuk beberapa waktu lamanya harapan muncul suatu karya dalam dunia penciptaan, menjadi kenyataan. Panggung TIM menjadi marak dengan karya-karya eksperimen yang sarat ide. Ini ditandai oleh sejumlah kreator seni yang sempat membuka peta baru diatas pentas. . Diantaranya Rendra, pimpinan Bengkel Teater Yogya dari kampung Ketanggungan Wetan Yogyakarta. Awalnya karya Rendra, berupa drama "*Be Bop*" atau drama mini kata "*SSSTTT*" ditayangkan dilayar kaca TVRI. Menyusul pentas drama klasik Yunani "*Oedipus Rex*", "*Menunggu Godot*", "*Hamlet*" dan karya pentas lainnya.

Taman ismail marzuki terdiri dari beberapa ruang seni, di antara Graha Bhakti Budaya, Galeri Cipta II, Galeri Cipta III, Teater Kecil dan Teater Halaman. Graha Bhakti Budaya biasanya ditujukan untuk pertunjukan besar. Beda dengan Teater Kecil yang hanya mampu menampung hingga 200 orang, sementara Teater Halaman merupakan area terbuka dengan jumlah penonton fleksibel.

Oleh karenanya banyak acara-acara pementasan seni dalam teater serta seni dan budaya lainnya yang dipertunjukkan secara rutin di pusat kesenian ini, termasuk pementasan drama, tari, wayang, musik, pembacaan puisi, pameran lukisan dan pertunjukan film. Berbagai jenis kesenian tradisional dan kontemporer, baik yang merupakan tradisi asli Indonesia maupun dari luar negeri juga dapat ditemukan di tempat ini. Berikut adalah fasilitas ruang pendukung yang di miliki taman ismail marzuki untuk memenuhi aktifitas pementasan tersebut :

- Graha Bhakti Budaya
 - Graha Bhakti Budaya (GBB) adalah Gedung Pertunjukan yang besar, mempunyai kapasitas 800 kursi, 600 kursi berada di bawah dan 200 kursi di balkon. Panggung GBB berukuran 15m x 10m x 6m. Gedung ini dapat dipergunakan untuk gedung pertunjukan konser musik, teater

baik tradisional maupun modern, tari, film, dan dilengkapi dengan tata cahaya, sound sistem akustik, serta pendingin ruangan.

- Galeri Cipta II dan Galeri Cipta III
 - Galeri Cipta II (GC II) adalah ruang pameran yang lebih besar dari Galeri Cipta III (GC III). Kedua ruang tersebut dapat dipergunakan untuk pameran seni lukis, seni patung, diskusi dan seminar, dan pemutaran film pendek. Gedung ini dapat memuat sekitar 80 lukisan dan 20 patung serta dilengkapi dengan pendingin ruangan, tata cahaya khusus, tata suara serta panel yang dapat dipindah-pindahkan.
- Teater Kecil/Teater Studio
 - Merupakan gedung pertunjukan yang dipersiapkan untuk 200 orang. Gedung ini mempunyai banyak fungsi seperti seni pertunjukan teater, musik, pembacaan puisi, seminar, dll. Teater Kecil mempunyai ukuran panggung 10m x 5m x 6m. Gedung ini juga dilengkapi sistem akustik, tata cahaya dan pendingin ruangan.
- Teater Halaman (Studio Pertunjukan Seni)
 - Dipersiapkan untuk pertunjukan seni eksperimen bagi seniman muda teater dan puisi, mempunyai kapasitas penonton yang fleksibel.
- Plaza dan Halaman
 - TIM mempunyai areal parkir yang cukup luas yang merupakan lahan serba guna dan dapat dipergunakan untuk berbagai pertunjukkan kesenian open air.

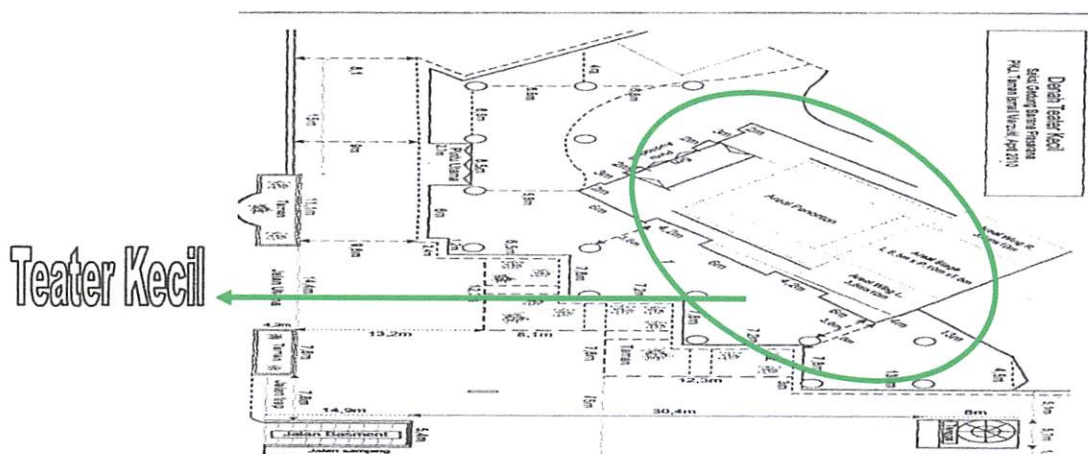
Dari beberapa fasilitas ruang diatas, terdapat satu ruang yang sangat cocok untuk di jadikan contoh sebuah tinjau objek ruang pementasan, yaitu adalah “teater kecil”. Teater kecil adalah sebuah gedung pertunjukan yang berada di kawasan Taman Ismail Marzuki yang mempunyai ukuran panggung 10m x 5m x 6m. dan berkapasitas kurang lebih untuk 200 orang dan resmi di buka pada tahun 2003.

Dan keistimewaan dari gedung pertunjukan ini adalah mempunyai tata cahaya yang bagus meskipun tidak sempurna, selain tata cahaya yang bagus untuk ukuran sebuah gedung pertunjukan yang layak pakai, Teater Kecil mempunyai tata Akustik yang menawan. Mengingat di sekitar kompleks Taman Ismail Marzuki ini sudah ada sebuah Gedung pertunjukan yang berdiri terlebih dulu yang bernama Graha Bhakti Budaya (GBB). namun Gedung Concert Teater Kecil lebih mempunyai Tata Suara Akustika yang jauh lebih sempurna di banding (GBB).



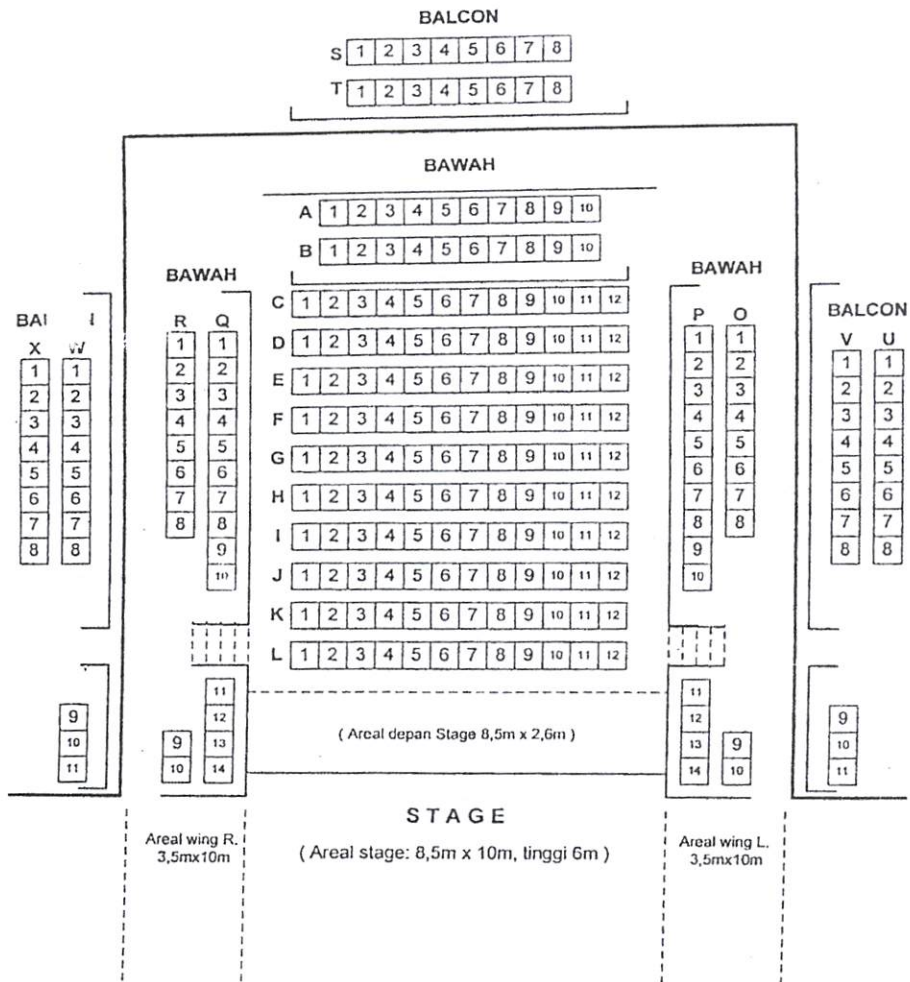
Gb.4.1.2.3. Tampak depan Graha Bhakti Budaya (GBB) Taman Ismail Marzuki

Graha Bhakti Budaya adalah nama sebuah gedung yang berdiri di Taman Ismail Marzuki (TIM), yang di dalamnya terdapat kantor pengelola, Galeri Cipta II dan III, Graha Bhakti Budaya, Teater Kecil dan XXI.



Gb.4.1.2.4. Gambar Denah GBB

Gambar diatas adalah sepotong denah Gedung Graha Bhakti Budaya, yang terdapat “Teater Kecil” di dalamnya.



Gb.4.1.2.5. Denah Teater Kecil

Gambar diatas adalah denah Gedung Pementasan Teater Kecil yang memiliki luas bangunan sekitar 400m²..



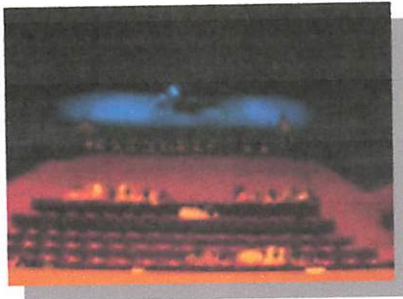
Suasana pintu masuk ke gedung pertunjukan teater kecil,

Gb.4.1.2.6. Pintu Masuk Teater Kecil



Gb.4.1.2.7. Ruang dalam Teater kecil

Gambar di atas adalah gambar suasana dalam gedung pertunjukan teater kecil, bila di lihat dari panggung.



Gb.4.1.2.8. Suasana pertunjukan Teater Kecil

Gambar di atas adalah gambar suasana dalam gedung pertunjukan teater kecil, bila di terdapat pementasan pertunjukan teater.



Gambar di samping adalah suasana di bangku penonton.

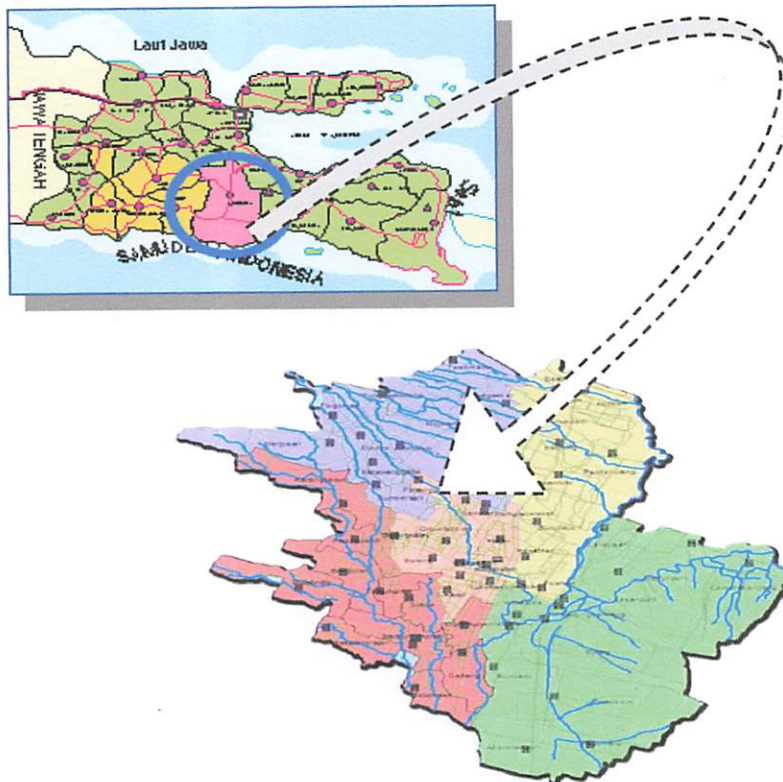
Gb.4.1.2.9. Ruang dalam Teater kecil

BAB V

TINJAUAN LOKASI

5.1. Gambaran Umum Kota Malang

Kota Malang, adalah sebuah Kota di Propinsi Jawa Timur. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang serta merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan *kota pelajar*



Gb.5.1.1. Gambar Peta Kota Malang

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur baik dari segi luas wilayah maupun jumlah penduduknya. Luas wilayahnya mencapai 110,06 km² dengan jumlah penduduk kurang lebih 772.642 jiwa,

kepadatan penduduk sekitar 7.020 jiwa/km². Tingkat pertumbuhan rata-rata 0,86% per tahun.

Kota Malang juga kaya dengan ragam budaya dan tempat-tempat (petilasan) yang bernilai sejarah. Dengan "Tri Bina Cita" yang menjadi misinya, Malang berupaya menjadi kota pendidikan, kota industri dan kota pariwisata, berikut adalah pengertian dari

- **Malang Kota Pendidikan:** Lingkungan yang ramah, tenang, biaya hidup relatif murah merupakan tempat yang ideal untuk belajar dan menimba ilmu. Ketersediaan sarana pendidikan yang lengkap baik formal maupun non formal berikut fasilitas yang memadai dengan standar mutu nasional menjadikan Malang sebagai Kota Pendidikan yang dapat dibanggakan .
- **Malang Kota Industri:** Letak geografis di pusat Jawa Timur sangat strategis bagi pengembangan industri, perdagangan dan jasa. Mobilitas masyarakat yang tinggi, kemudahan transportasi, sarana dan prasarana yang lengkap serta kegiatan ekonomi lokal yang terus meningkat menjadikan Malang sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur dan merupakan pasar industri yang sangat menjanjikan. Pabrik rokok merupakan ujung tombak Malang sebagai kota industri, juga kerajinan rakyat termasuk di dalamnya kerajinan rotan, perusahaan tempe, konveksi pakaian jadi, karoseri mobil/minibus, keramik, sepatu, onix dan logam.
- **Malang Kota Pariwisata:** Sebagai dataran tinggi dengan panorama yang indah, sejak jaman kolonial Malang telah dikenal sebagai tempat peristirahatan dengan julukan *Switzerland of Indonesia* dan *Paris of East Java*. Terbukti dengan banyaknya taman yang asri dan bangunan arsitektur Eropa yang sampai kini masih tetap dipertahankan. Banyaknya objek wisata menarik dengan dukungan fasilitas yang lengkap seperti Hotel, Travel, Pusat Perbelanjaan, Bank, Toko Souvenir dan Kerajinan menjadikan Malang sebagai Kota Pariwisata yang siap melayani aktivitas turisme domestik dan mancanegara.

keputusan pemerintah sekitar 0,2% per tahun.

Kota Malang juga kaya dengan ragam budaya dan tempat-tempat (pelebaran) yang bernilai sejarah. Dengan "Titi Titi" yang berarti nostalgia, Malang berupaya menjadi kota pendidikan kota industri dan kota pariwisata. Berikut adalah pengantar dari

- **Malang Kota Pendidikan** : Lingkungan yang ramah, tenang, hijau tidak kalah indah dengan tempat yang ideal untuk belajar dan mencari ilmu. Kesediaan sarana pendidikan yang lengkap baik formal maupun non formal, fasilitas yang memadai dengan standar nasional menjadikan Malang sebagai kota pendidikan yang dapat dibanggakan.

- **Malang Kota Industri** : Era program di pasar Jawa Timur sangat strategis bagi pengembangan industri, perdagangan dan jasa. Kelangkaan sumber daya yang tinggi, keahlian transportasi sarana dan prasarana yang lengkap serta kegiatan ekonomi lokal yang terus meningkat menjadikan Malang sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur dan merupakan pasar industri yang semakin maju. Tidak terkecuali sektor yang berkembang Malang sebagai kota industri juga kerajinan rakyat termasuk di dalamnya kerajinan rotan, perhiasan, kerupuk, tekstil, pakaian, alat kesehatan, dan lain-lain. Kerajinan seperti ini akan terus berkembang.

- **Malang Kota Wisatawan** : Sebagai destinasi wisata yang potensial yang tidak diragukan Malang telah dikenal sebagai tempat peristirahatan dengan julukan "Switzerland of East Java". Banyak wisatawan mancanegara datang ke Malang dan membangun destinasi Eropa yang sangat indah. Masih tetap dipertahankan. Banyaknya objek wisata menarik dengan dukungan fasilitas yang lengkap seperti Hotel, Travel, Restoran, Perbelanjaan, Bank, Toko souvenir dan kerajinan menjadikan Malang sebagai Kota Pariwisata yang siap melayani aktivitas wisata domestik dan mancanegara.

5.2. Keadaan Geografis, Geologi, Topografi dan Cuaca Kota Malang

- **Geografis**
 - Luas Wilayah : 8,83 Km²
 - Jumlah Penduduk :
 - Potensi Daerah : Gerabah, Keramik , Pakaian Jadi , Krupuk, Jamu
 - Pariwisata : alun-alun, shopping canter
 - 112 36.14. - 112 40.42. Bujur Timur & 077 36.38. - 008 01.57. Lintang Selatan

- **Batas Wilayah**
 - Utara : Kecamatan Lowokwaru dan Kecamatan Blimbing
 - Timur : Kecamatan Kedungkandang
 - Barat : Kecamatan Sukun dan Kecamatan lowokwaru
 - Selatan : Kecamatan Sukun

- **Keadaan tanah (geologi) di wilayah Kota Malang antara lain :**
 - Bagian selatan Kota Malang termasuk dataran tinggi yang cukup luas,cocok untuk industry.
 - Bagian utara Kota Malang termasuk dataran tinggi yang subur, cocok untuk pertanian
 - Bagian timur Kota Malang merupakan dataran tinggi dengan keadaan kurang kurang subur
 - Bagian barat Kota Malang merupakan dataran tinggi yang amat luas menjadi daerah pendidikan

- Keadaan Topografi

Keadaan topografi kota berbukit-bukit, dengan distribusi kemiringan yang berbeda antara kawasan satu dengan kawasan lainnya. Malang mempunyai iklim tropis lembab dengan curah hujan yang relatif tinggi, dan suhu yang cukup dingin. Dalam wilayah kota Malang terdapat beberapa aliran sungai seperti; Sungai Brantas, Sungai Bangau, Sungai Amprong, dan Sungai Metro yang membelah kota Malang menjadi beberapa kawasan kota.

- Keadaan Cuaca Kota Malang

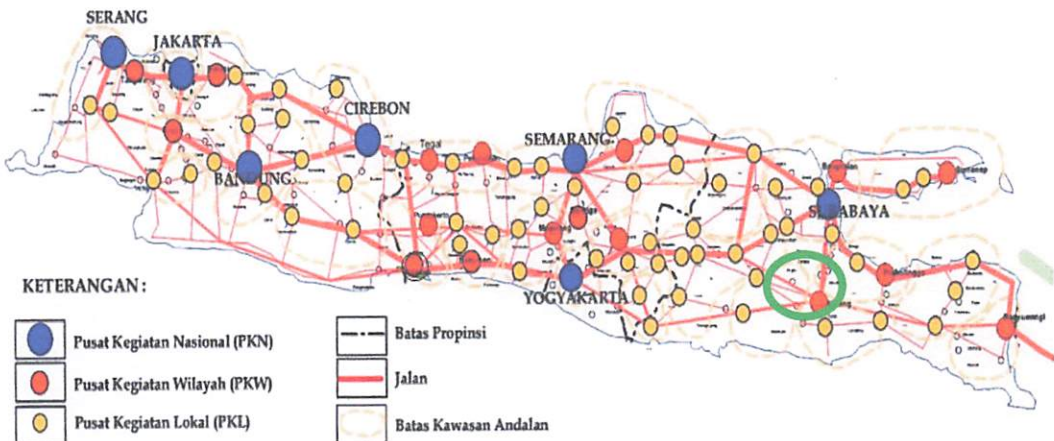
Kondisi iklim Tropis basah Kota Malang selama tahun 2008 – sampai sekarang, tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara 22,2 °C - 24,5 °C. Sedangkan suhu maksimum mencapai 32,3 °C dan suhu minimum 17,8 °C . Rata kelembaban udara berkisar 74% - 82%. dengan kelembaban maksimum 97% dan minimum mencapai 37%. Seperti umumnya daerah lain di Indonesia, Kota Malang mengikuti perubahan putaran 2 iklim, musim hujan, dan musim kemarau.

Dari hasil pengamatan Stasiun Klimatologi Karangploso curah hujan yang relatif tinggi terjadi pada bulan Januari, Februari, Maret, April, dan Desember. Sedangkan pada bulan Juni, Agustus, dan Nopember curah hujan relatif rendah.

5.3. Tata Ruang Kota Malang

Kota Malang merupakan kota kedua terbesar yang ada di wilayah propinsi Jawa Timur, sehingga pola penataan dan hubungan kota Malang dengan kota dan kawasan di sekitarnya sangat baik. Untuk lebih jelasnya berikut adalah penjabaran kota Malang dengan kawasan yang ada di sekitarnya :

- Di dalam dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang, deskripsi mengenai fungsi dan peranan Kota Malang ditetapkan sebagai berikut :
 - Sebagai pusat pemerintahan tingkat kota dan Pembantu Gubernur
 - Sebagai pusat perdagangan skala regional
 - Sebagai pusat pelayanan umum skala regional
 - Sebagai pusat pendidikan skala nasional
 - Sebagai pusat pengolahan bahan baku dan kegiatan industri
 - Sebagai pusat pertumbuhan bagi wilayah sekitarnya.
 - Sebagai pusat pelayanan kesehatan skala regional
 - Sebagai pusat transportasi dalam skala regional
 - Sebagai pusat kegiatan militer
 - Sebagai pusat pelayanan pariwisata
- Kawasan Malang

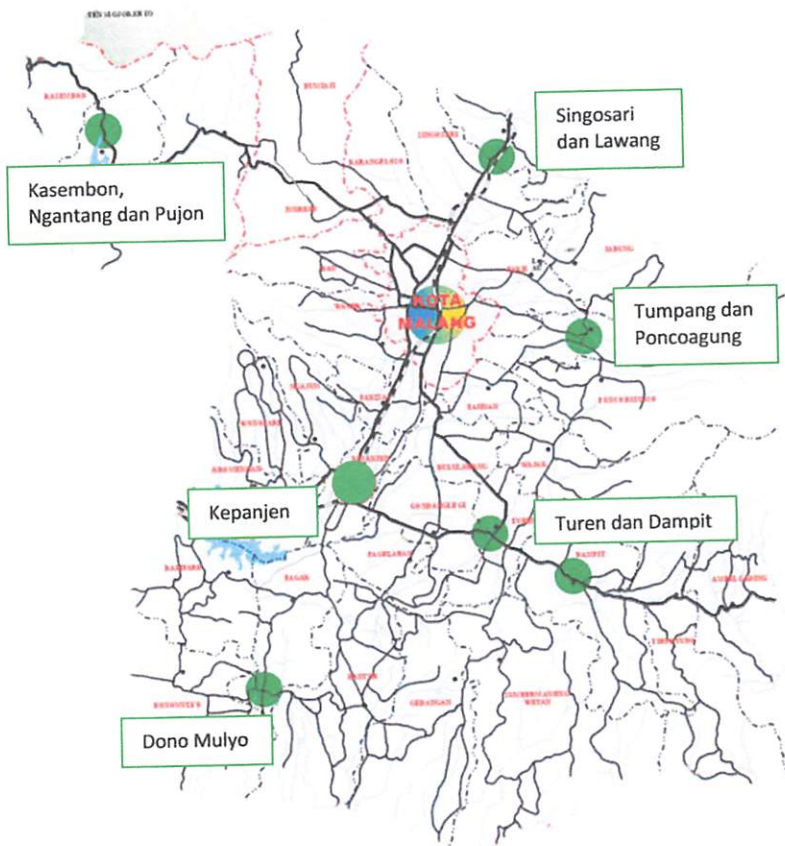


Gb. 5.3.1. Gambar Pembagian Pusat Kegiatan Kota

Dari gambar tersebut terlihat kawasan Malang yang di lingkari hijau, termasuk dalam Pusat Kegiatan Wilayah (PKW). Hal tersebut dapat di artikan Kawasan Malang merupakan suatu kawasan yang menjadi penghubung langsung Pusat Kegiatan Nasional (PKN), dengan kawasan yang berada di sekitar kawasan Malang seperti, lumajang, blitar, tulung angung dll.

- Kota Malang

Sebagai sebuah kota yang keberadaannya di kelilingi oleh kabupaten, Kota Malang menjadi tokoh central yang dapat melayani kawasan lain yang ada di sekitarnya, sehingga akses untuk masuk ke kota Malang sangat mudah.



Gb. 5.3.2. Gambar Peta Akses Jalan Dan Hubungan Kabupaten Ke Kota Malang

Terlihat pada gambar di atas, kota Malang di kelilingi oleh kawasan kabupaten Malang. Oleh karenanya selain pencapaian yang mudah untuk ke kota, pola kota seperti ini sangat baik karena berhubungan langsung dengan kawasan kabupaten yang ada di sekelilingnya. Sehingga kualitas hubungan wilayah pelayanan kota ideal dan tetap baik.

Keterhubungan ini akan merupakan suatu bentuk sistem kota kota, yaitu; satu kelompok kota kota yang saling tergantung satu sama lainnya atau saling mempengaruhi sehingga membentuk hirarki kota dalam lingkup regional Malang raya.

- Kecamatan Klojen



Gb. 5.3.3. Peta Kawasan Wilayah Kecamatan Klojen

Klojen adalah sebuah kecamatan di Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kecamatan ini di sebelah utara berbatasan dengan kecamatan Lowokwaru dan Blimbing, timur dengan kecamatan Kedungkandang, selatan dengan kecamatan Sukun dan barat dengan kecamatan Sukun dan Lowokwaru. Selain itu daerah ini terletak di 112 26.14 hingga 112 40.42 Bujur Timur dan 077 36.38 hingga 008 01.57 Lintang Selatan.

Adapun beberapa kelurahan yang termasuk kedalam batas wilayah kecamatan klojen adalah :

- Kel. Klojen
- Kel. Bareng
- Kel. Gadingkasri
- Kel. Penanggungan
- Kel. Rampal Celaket
- Kel. Samaan
- Kel. Sukoharjo
- Kel. Kasin
- Kel. Kauman
- Kel. Oro – Oro Dowo
- Kel. Kidul dalem

5.4. RDTRK

Secara Administratif, Kecamatan Klojen terdiri atas 11 Kelurahan, salah satu di antaranya adalah Kelurahan Klojen. Dimana tapak akan di ambil pada Kelurahan tersebut. Berikut adalah Rencana Dasar Tata Ruang Kawasan Kecamatan Klojen :

a. Kepadatan Bangunan

Tingkat kepadatan bangunan diidentifikasi berdasarkan koefisien dasar bangunan (KDB) yang nilainya berbeda antara tiap jenis peruntukan lahan. Untuk daerah pendidikan dan fasilitas umum, KDB rata-rata di Kecamatan Klojen adalah 40 – 60% (0.4 – 0.6).

b. Ketinggian Bangunan

Ketinggian bangunan dinyatakan dalam meter atau jumlah lantai. Ketinggian ini bervariasi di Kecamatan Klojen, tergantung peruntukan bangunan tersebut. Dan untuk bangunan fasilitas umum berkisar 1 – 4 lantai.

c. Peruntukan bangunan

Peruntukan bangunan di sepanjang wilayah perencanaan Jalan Tugu terdiri dari pendidikan, perkantoran, jasa, fasilitas umum dan ruang terbuka hijau. Penggunaan lahan untuk pendidikan dan jasa hampir terdapat di sepanjang wilayah perencanaan.

BAB VI

DATA TAPAK

6.1. Kecamatan Klojen

Secara Administratif, Kecamatan Klojen terdiri atas 11 Kelurahan, salah satu di antaranya adalah Kelurahan Klojen. Site berada di Jalan kahuripan, Kelurahan Klojen, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Dengan batas Wilayah Kecamatan, sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara Berbatasan dengan Kecamatan Lowokwaru
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Blimbing dan Kedungkandang
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Sukun
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Sukun dan Lowokwaru



Gb. 6.1.1. Peta Kawasan Wilayah Kecamatan

6.2. Kondisi Tata Bangunan di Kecamatan Klojen

- a. Kepadatan Bangunan

Tingkat kepadatan bangunan diidentifikasi berdasarkan koefisien dasar bangunan (KDB) yang nilainya berbeda antara tiap jenis

peruntukan lahan. Untuk daerah pendidikan dan fasilitas umum, KDB rata-rata di Kecamatan Klojen adalah 40 – 60% (0.4 – 0.6).

b. Ketinggian Bangunan

Ketinggian bangunan dinyatakan dalam meter atau jumlah lantai. Ketinggian ini bervariasi di Kecamatan Klojen, tergantung peruntukan bangunan tersebut. Dan untuk bangunan fasilitas umum berkisar 1 – 4 lantai.

c. Peruntukan bangunan

Peruntukan bangunan di sepanjang wilayah perencanaan Jalan Kahuripan, terdiri dari pendidikan, perkantoran, jasa, fasilitas umum dan ruang terbuka hijau. Penggunaan lahan untuk pendidikan dan jasa hampir terdapat di sepanjang wilayah perencanaan.

6.3. Site Tapak



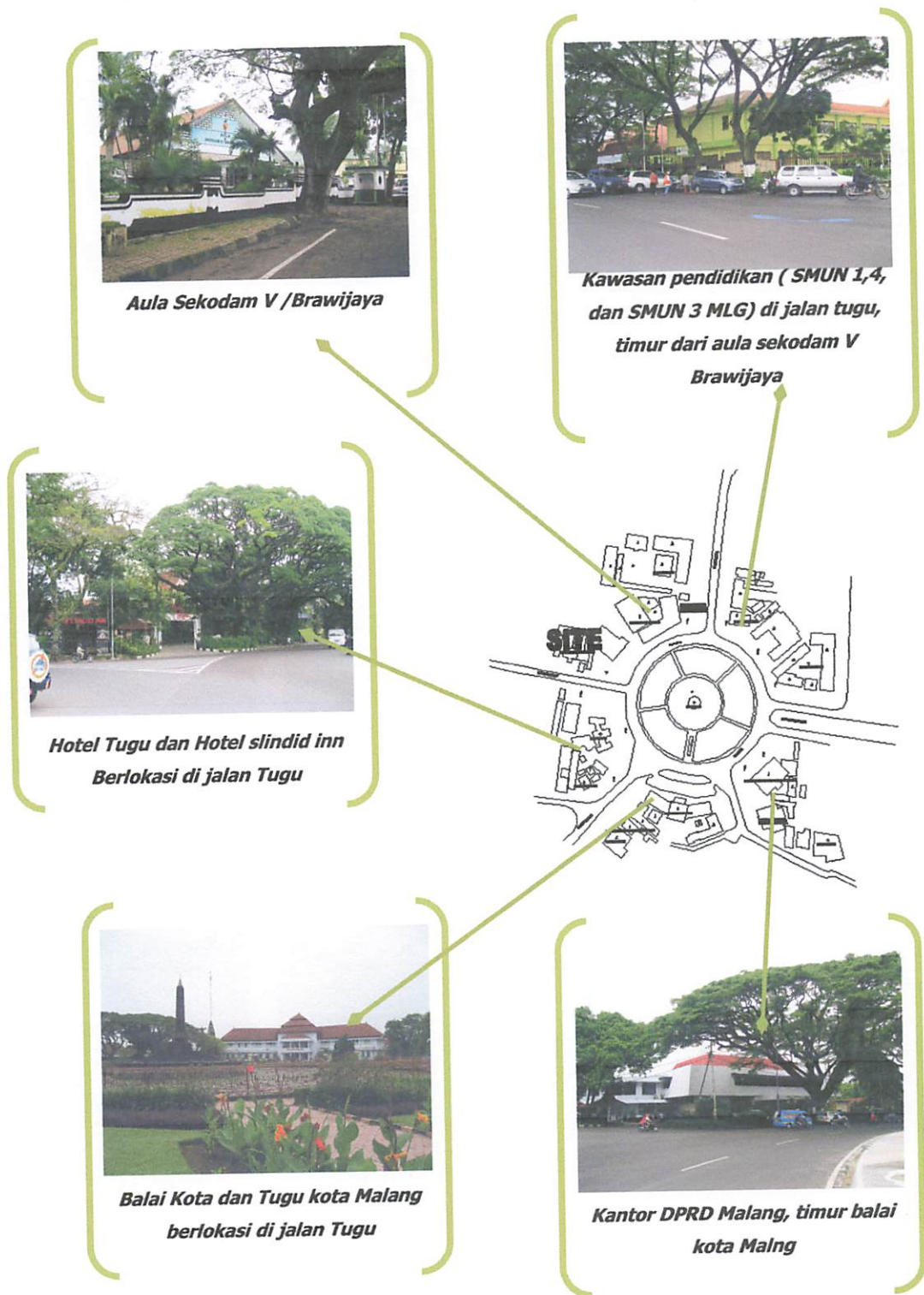
MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

SITE

Gb. 6.3.1.. Gambar Satelit Google Earth Pada Tapak dan Tampak SITE

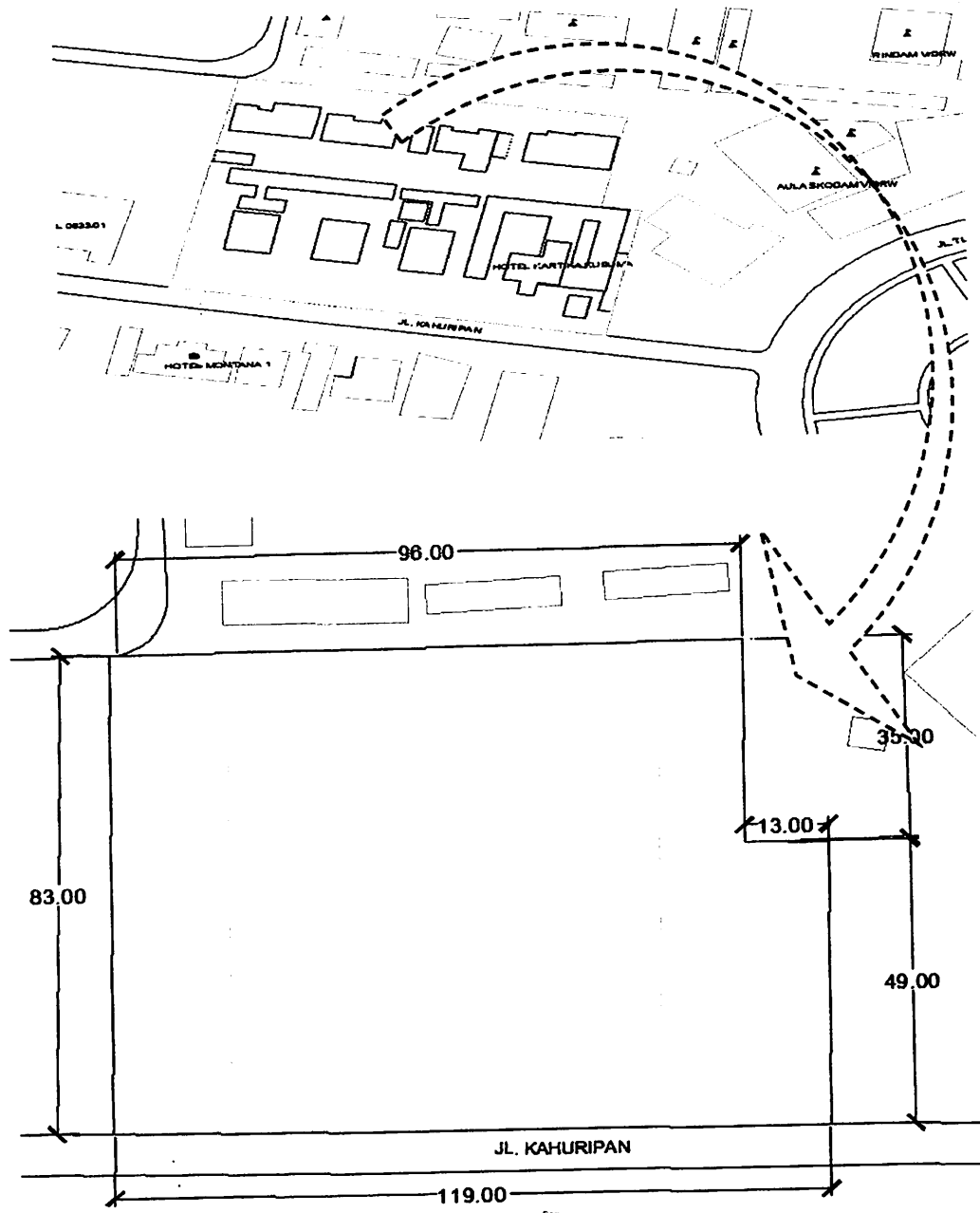
Site yang di ambil berada di Jalan kahuripan, Kelurahan Klojen, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Site merupakan sebuah café java center dan sekitarnya, yang terletak di suatu kawasan jantung Kota Malang, karena berada dekat dengan alun-alun bundar Kota Malang.

6.4. Data Tapak (Potensi Yang Ada Di – Sekitar Tapak)



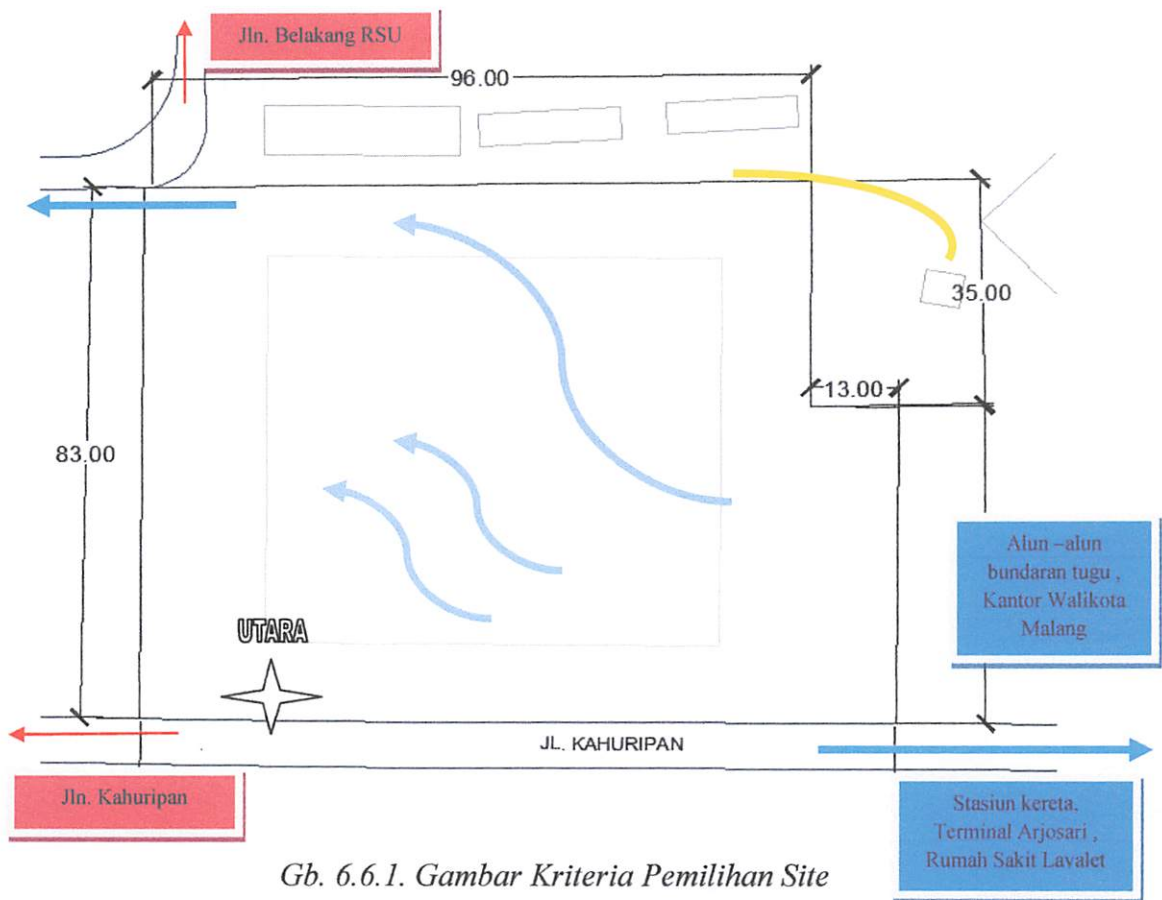
Gb. 6.4.1. Gambar potensi sekitar tapak

6.5. Dimensi Tapak



Gb. 6.5.1. Gambar Dimensi Tapak

Gambar Di atas menunjukan ukuran dimensi dari tapak yang ada, dengan luas site 8700 meter persegi.



Gb. 6.6.1. Gambar Kriteria Pemilihan Site

6.6. Kriteria Pemilihan Site Tapak :

Alasan yang menjadi dasar pemilihan site, yaitu :

- Berada di daerah strategis , di kawasan alun-alun bundar Kota Malang dapat di akses langsung dari gerbang utama masuk Kota Malang yaitu stasiun dan terminal Kota Malang.
- Faktor pencapaian : merupakan faktor utama yang sangat penting bagi suatu bangunan publik dimana tuntutan utama untuk mendapatkan kemudahan dalam pencapaian dengan lebar jalan ± 30 meter (termasuk bulvard)..
- Lokasi berada di dekat tempat berkumpulnya para muda mudi, baik pelajar ataupun olahragawan. Hal ini karena site dekat dengan tiga sekolah menengah atas dan lapangan rampal tempat untuk berolah raga.
- Serta sesuai dengan RDTRK Kecamatan Klojen, sekitar kawasan alun – alun tugu bundar diperuntukan bangunan fasilitas umum seperti pendidikan.

6.7. Data View

Letak tapak memiliki beberapa titik –titik pandangan keluar site yang dapat dijadikan wujud potensi yang dapat dinikmati dari arah site, beberapa potensi tersebut memiliki nilai-nilai tersendiri, sehingga dari beberapa potensi yang ada terdapat satu titik dimana memiliki nilai estetik yang dapat dijadikan satu titik pandangan utama untuk arah keluar site. Untuk potensi ini sendiri terdapat lima titik pandang keluar site yang dapat dijadikan tumpuan untuk arah pandang dari arah tapak, diantaranya Gunung Semeru dan Gunung Putri Tidur yang dapat dinikmati dari jam 05.00 pagi – 09.00 pagi, Stasiun Kota Baru dan Lingkungan sekitarnya, Alun-alun tugu bundar dan Bangunan disekitarnya, Open Space (rampal), dan yang terakhir adalah pasar tradisional yang berada dekat dengan area site.

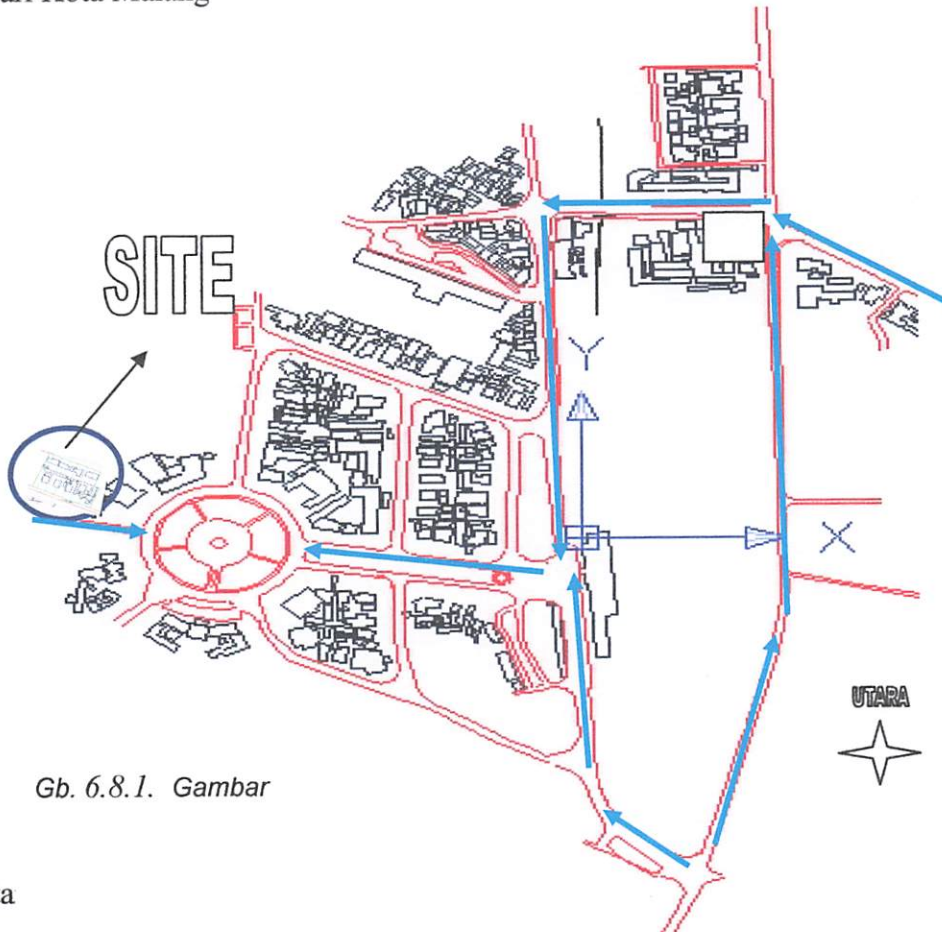


Gb. 6.7.1. Gambar View Tapak

6.8.Data Aksesibilitas

Jalan Kahuripan merupakan jalan lokal sekunder yaitu jaringan jalan penghubung antara pusat lingkungan dengan permukiman disekitarnya yang merupakan jalan utama pada wilayah tersebut.

Berikut merupakan gambar cerminan proses jalur akses pencapaian menuju ke lokasi tapak dimana akses ini dilewati oleh kendaraan pribadi ataupun kendaraan lainnya kecuali kendaraan mobil Angkot. Proses pencapaiannya melewati stasiun kota baru dari arah manapun, dan juga se arah dengan terminal arjosari Kota Malang



Gb. 6.8.1. Gambar

Daftar

- Kereta Api dengan rute surabaya – Malang - blitar
- Angkutan dalam kota (ADL , AL , dll)

6.9. Data Kebutuhan Vegetasi dan Kebisingan

Di daerah kawasan Jalan Kahuripan memiliki tingkat kebisingan sedang, hal ini disebabkan letak alun – alun bundar Kota Malang dan kantor walikota berada di kawasan ini. Namun adanya vegetasi dan pola akustik yang diterapkan pada kawasan ini mampu mengurangi tingkat kebisingan dan adanya alun – alun bundar dapat menjadi ruang terbuka hijau yang mampu mengurangi polusi



Gb. 6.9.1. Gambar Vegetasi Tapak

Tingkat keramaian dan kebisingan pada kawasan ini terbilang cukup ramai . Hal ini karena letaknya berada di alun-alun bundar Kota Malang yang strategis. Namun karena kawasan ini bersebelahan dengan kantor waliKota Malang, maka jenis kendaraan bermotor yang melewati kawasan ini pun di batasi. Oleh karenanya di kawasan ini tergolongkan pada kawasanyag memiliki tingkat keramaian dan kebisingan dengan intensitas cukup..

BAB VII

METODELOGI PERANCANGAN

7.1. Pengertian Metodologi Perancangan

Perencanaan di ambil dari kata asing “planning”, dapat diartikan sebagai suatu sarana untuk mentransformasikan persepsi-persepsi mengenai kondisi-kondisi lingkungan ke dalam rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan dengan teratur (William A. Shrode, 1974).

Perencanaan merupakan suatu proses menyusun konsepsi dasar suatu rencana yang meliputi kegiatan-kegiatan:

1. Mengidentifikasi, menentukan komponen-komponen yang menunjang terhadap objek yang memiliki kontribusi terhadap kesatuan pembangunan.
2. Mengadakan studi, mencari hubungan-hubungan terkait objek.
3. Memprediksi, memikirkan bagaimana suatu faktor akan berubah sehingga mencapai keadaan lebih baik di masa depan.
4. Melakukan Tindakan, berdasarkan prediksi di atas, melakukan tindakan terstruktur untuk mencapai tujuan pembangunan. (*William L. Lassey, 1977*)

Jadi, tujuan dari metode perancangan ini adalah untuk merancang sebuah desain arsitektural yang dapat menampung kegiatan didalam satu bangunan multifungsi (sanggar seni peran teater), kemudian pada perancangannya obyek akan dikaitkan dengan sebuah tema yaitu arsitektur simbolisme.

Pada bab analisa akan dibahas dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, menguraikan data primer dan sekunder. Yang secara deduktif, diolah dan dikaji dengan mengacu pada potensi serta masalah yang ada. Kemudian diperoleh hasil berupa alternatif pemecahan masalah.

7.2 Tahap Pengumpulan Data

Data yang diperoleh baik berupa data primer maupun data sekunder, akan digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan desain. Data primer diperoleh dari hasil survei langsung di lapangan dengan mencari, melihat dan mendengar informasi yang dibutuhkan mengenai kondisi yang sebenarnya pada objek yang akan direncanakan. Data sekunder diperoleh melalui pengamatan secara tidak langsung tetapi tetap menunjang proses kajian terhadap permasalahan yang ada. Dalam hal ini data sekunder yang penting adalah berupa sumber literatur mengenai objek yang bersangkutan, objek lain yang sejenis dan sumber lain yang dapat mendukung proses perencanaan untuk dijadikan acuan dasar perancangan

Metode-metode yang digunakan dalam upaya pengumpulan data, baik berupa informasi primer ataupun informasi sekunder, adalah sebagai berikut:

A. Studi Literatur

Literatur merupakan studi awal terhadap bahan-bahan kepustakaan dengan mengadakan kajian dan perbandingan dengan obyek sejenis serta acuan standarisasi obyek yang berhubungan dengan bangunan kantor sewa dan apartemen.

B. Studi Banding Tema Dan Obyek Sejenis

Studi banding tema dan obyek sejenis untuk membandingkan bangunan sejenis, dengan mempelajari permasalahannya pada objek tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

C. Studi Banding Lapangan

Data-data tentang ketentuan atau peraturan pemerintah kota Dili tentang Rencana Umum Tata Ruang Kota dan data peta site kota Dili.

D. Observasi/pengamatan

Studi ini meliputi data tentang kondisi eksisting tapak dan sekitarnya. Data ini digunakan dalam proses analisa untuk menentukan potensi-potensi yang dimiliki tapak dan masalah-masalah yang ada pada tapak tersebut, sehingga bangunan yang dirancang sesuai dengan kondisi tapak.

E. Interview/wawancara

Melakukan konsultasi langsung terhadap pihak-pihak yang terkait, Wawancara tersebut bertujuan untuk memperdalam pemahaman yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

F. Dokumenter

Data diperoleh melalui foto-foto, dan gambar pada kawasan site untuk dianalisa

7.3. Tahap Analisa Dan konsep perancangan

Proses menganalisa dari data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data yang nantinya akan mendasari penyusunan Analisa dan konsep, tahap ini meliputi :

❖ Tahap-tahap Proses Perancangan

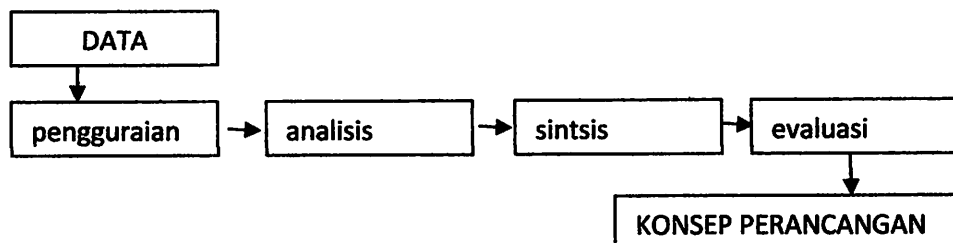


Diagram 7.3.1. Diagram Tahap Perancangan

Suatu persepsi lengkap mengenai Metode Perancangan membutuhkan urutan tahap perancangan. Urutan tahap perancangan tersebut melalui tahap : pengumpulan data , penguraian, *analisis*, *sintesis*, *evaluasi* dan *konsep perancangan*, yang terlihat pada tiap tahapanya makin mendetail.

- Tahap Data, yaitu mencakup pengumpulan data dan informasi - informasi yang berkaitan dengan masalah yang di hadapi
- Tahap Penguraian, yaitu penguraian dan penjabaran data tersebut, yang di susun secara sistematis berdasarkan urutan permasalahannya.
- Tahap Analisis, yaitu meliputi penjajakan kaitan – kaitan, mencakup pengaturan dan penganalisaan pola-pola masalah.

- Tahap *Sintesis*, adalah usaha untuk bergerak maju dan menciptakan sebuah jawaban atas masalah.
- Tahap *Evaluasi*, yaitu meliputi kritik terhadap pemecahan-pemecahan yang diusulkan memenuhi maksud dan tujuan yang diperoleh dari tahap analisis dan sintesis (meninjau kembali).
- Tahap *Konsep Perancangan*, yaitu adalah hasil pemikiran dari tahap-tahap sebelumnya.

7.4. Diagram Proses Analisa dan Konsep Arsitektural

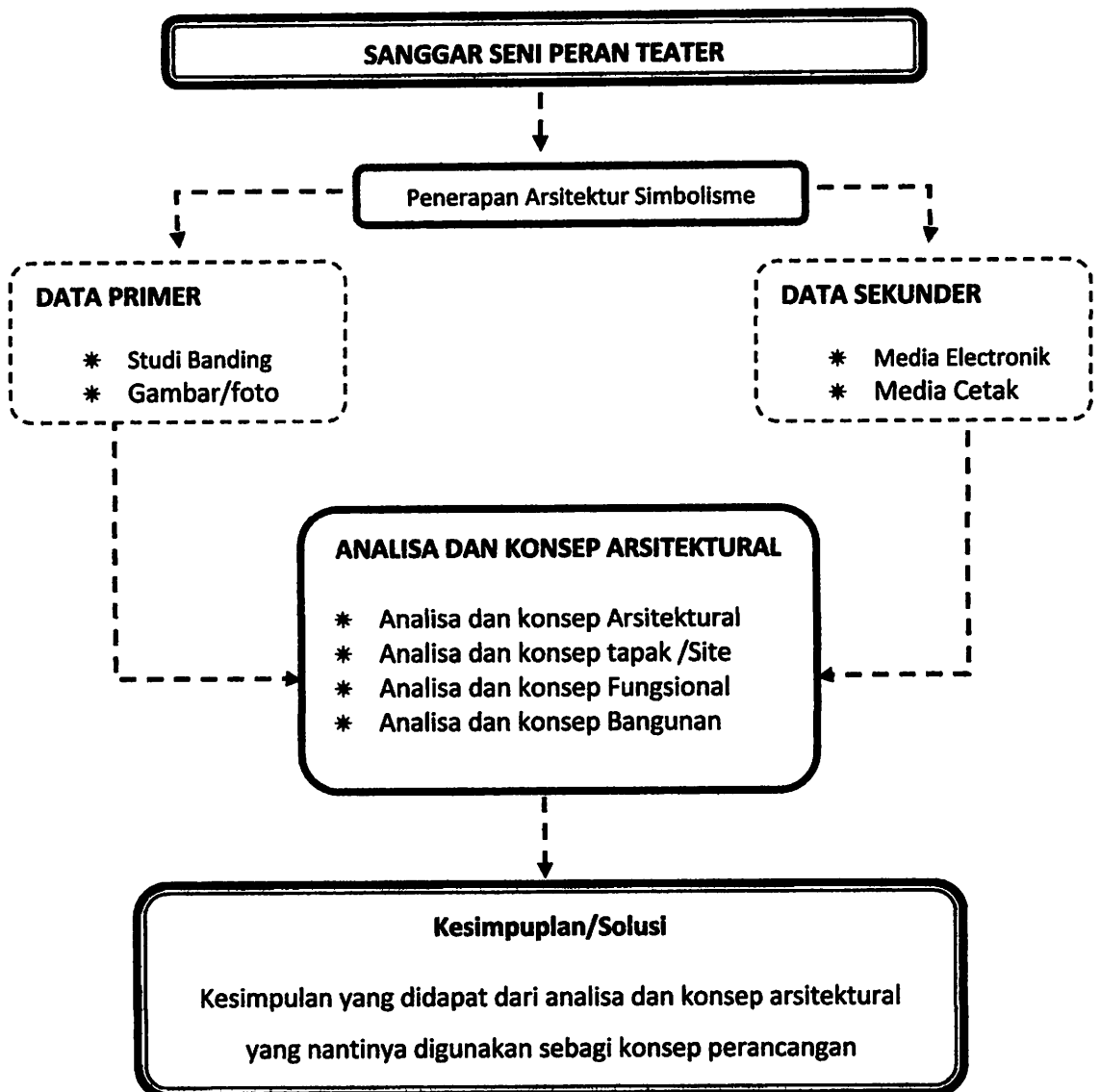


Diagram 7.4.1. Diagram Metodologi

BAB VIII

ANALISA PEMBAHASAN



8.1. Analisa Bentuk

8.1.1. Ekspresi Wajah Pemain Teater

Seni peran teater adalah suatu kesenian yang ada di tiap – tiap daerah, di Indonesia nama pertunjukan seni peran ini pun ber beda-beda. Adan yang menyebutnya sandiwara, ludruk, Irnong dan ataupun sebagainya, tergantung penamaan pada daerah setempat.

Dalam suatau drama pertunjukan teater, para pemain pasti akan memeran suatu karakter / pribadi yang berbeda – beda. Oleh Karena itu lah, ekspresi wajah di pakai untuk di jadikan sebuah icon bentuk bangunan. .

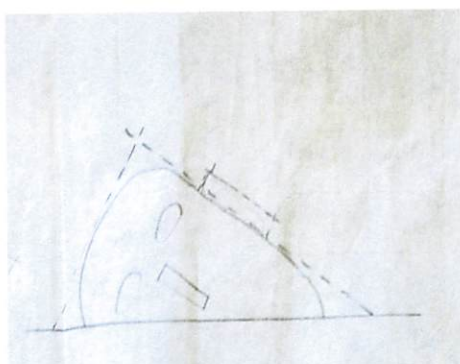
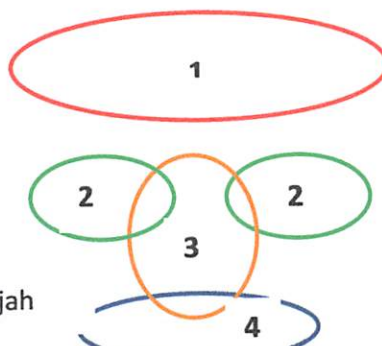
Oleh karenanya, ekspresi wajah pemain teater tersebut di analisis untuk menjadi sebuah bangunan sanggar seni peran teater di Malang yang menggunakan arsitektur simbolisme sebagai tema arsitekturnya.

Terdapat beberapa metode menurut Ki Hajar Dewantara dalam penggalian suatu bentuk arsitektur, yaitu wiraga (gerak), wirama (irama) dan wirasa (penghayatan).

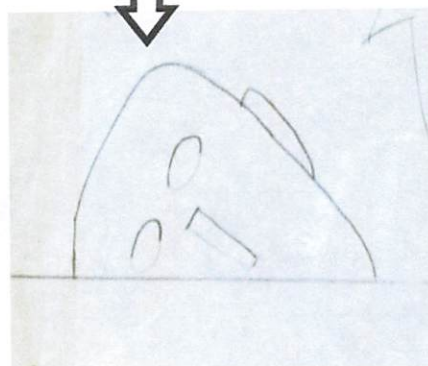
Oleh karenanya untuk dapat bisa menjadikan suatu ekspresi wajah pemain teater sebagai symbol dari sebuah sanggar seni peran, caranya adalah melalui penghayatan bentuk, struktur dan filosofi. Berikut adalah analisa yang dapat di peroleh :



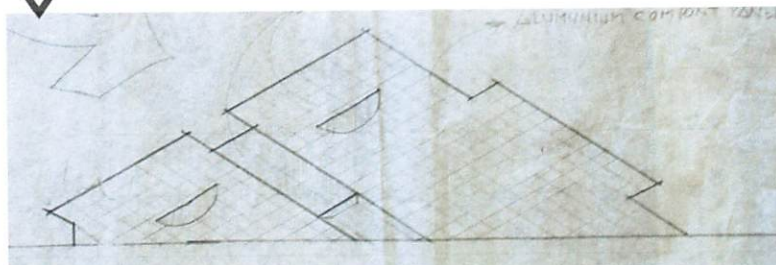
Strukturisasi Wajah



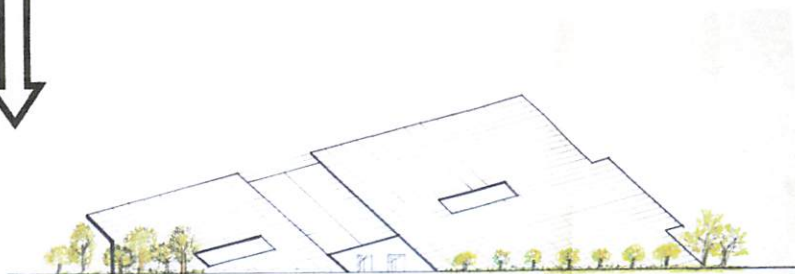
Garis putus-putus tersebut adalah usulan desain.



Strukturisasi Wajah yang dimiringkan dan masuk ke tapak.



Sketsa Usulan tampak Bangunan



Finishing Tampak Depan, Yang berekspresi marah dan kaku.

Gb. 8.1.1.1. Analisa ekspresi wajah

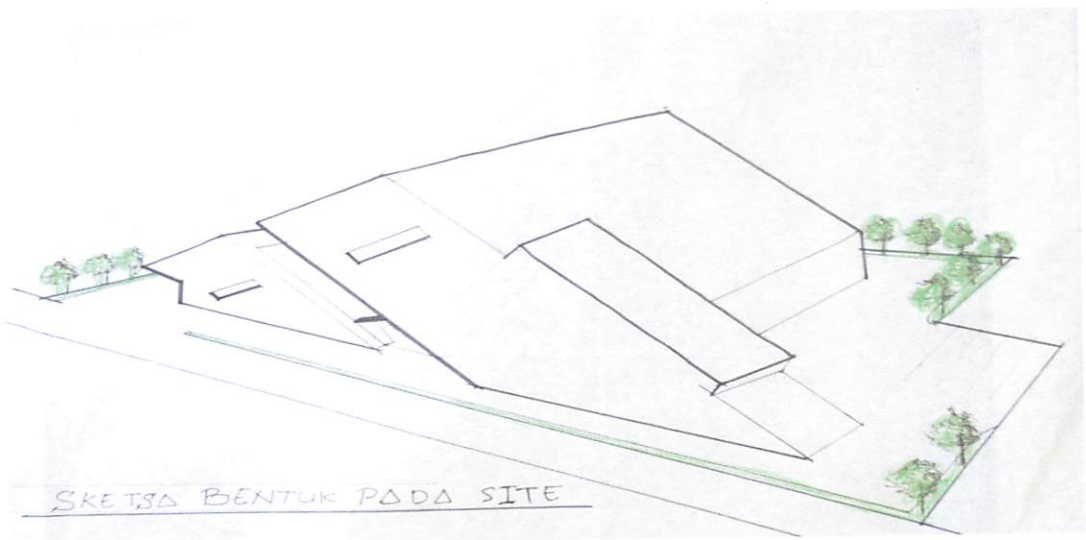
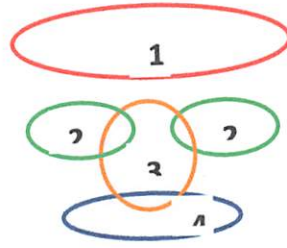
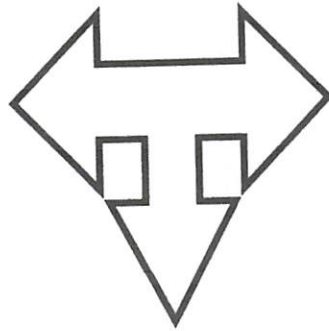
8.1.2. Olah Bentuk

Setelah mengartikan dan menstrukturkan tiap-tiap anggota bagian topeng Malangan, selanjutnya adalah mengolah bagian – bagian tersebut menjadi sebuah bentuk yang mudah di kenali oleh masyarakat yang baru saja melihat bangunan tersebut dan beranggapan bahwa bangunan tersebut terinspirasi dari sebuah topeng.

Tema Arsitektur simbolik ini memiliki dua metode dalam mengangkat sebuah symbol menjadi bentuk bangunan, yaitu metapora dan analogi. Berikut adalah penjelasan singkat tentang kedua metode tersebut ::

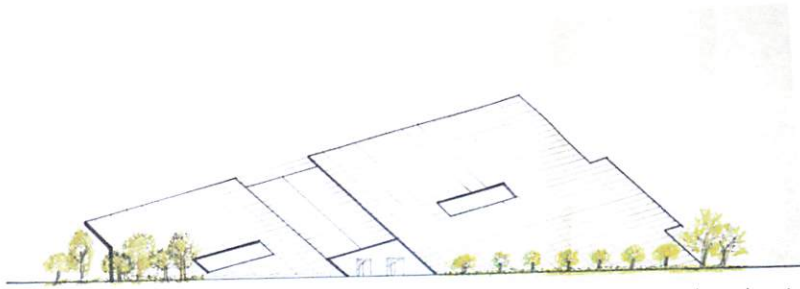
1. Metapora : adalah sebuah simbol atau bentuk berdasarkan pada pandangan seseorang terhadap bentuk bangunan yang dilihatnya. Biasanya merupakan suatu ungkapan bentuk yang mengharapkan tanggapan dari para pengamat ataupun orang yang melihatnya. Tanggapan tersebut dapat berbeda untuk setiap orang tergantung pada latar belakang tingkat pendidikan masyarakat tersebut.
2. Analogi : suatu proses penalaran / pemikiran dengan menggunakan perbandingan benda yang berbeda dengan cara melihat persamaan bentuk dan fungsi dari dua benda yang di perbandingkan tersebut sehingga dapat digunakan untuk memperjelas suatu konsep perencanaan dalam merancang.

Dalam mengangkat sebuah ekspresi wajah pemain teater menjadi sebuah symbol bentuk bangunan sanggar seni peran, maka di gunakanlah metode analogi dalam proses analisa dan perancangan bangunan ini. Metode analogi diharapkan mampu menyimbolkan ekspresi wajah pemain teater kedalam bentuk bangunan sanggar seni peran.

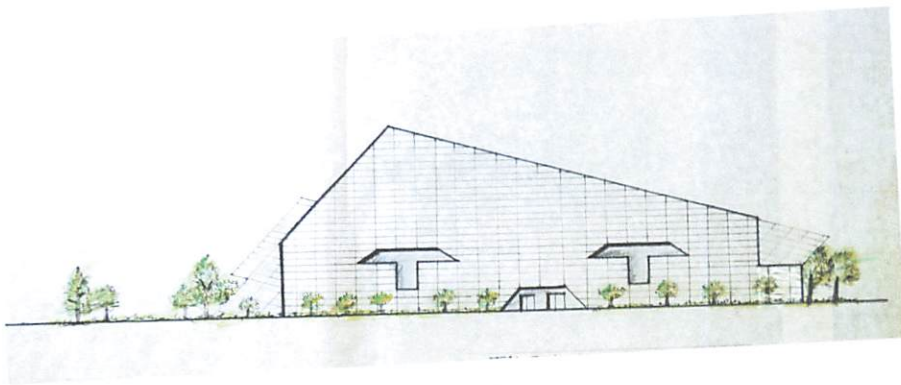


Gb. 8.1.2.1. Bentuk Bangunan Pada Site

Berikutnya adalah analisa masa bangunan, Ekspresi Wajah di setiap tokohnya memiliki karakter yang kuat sebagai jati diri penokohnya. Begitu pun pada masa bangunan sanggar seni peran ini, memiliki karakter di setiap jalan yang di lalui oleh orang yang melewatinya.



Tampak Depan, Yang Berekspresi Marah Dan Kaku. (Di Lihat Dari Jl. Kahuripan)



Tampak Belakang Dengan Ekspresi Sedih. (Di Lihat Dari Jl. Belakang RSU)

Gb. 8.1.2.2. Gambar sketsa tampak bangunan

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bagaimana pola peletakan masa bangunan terhadap tapak. Berikut adalah analisisnya :

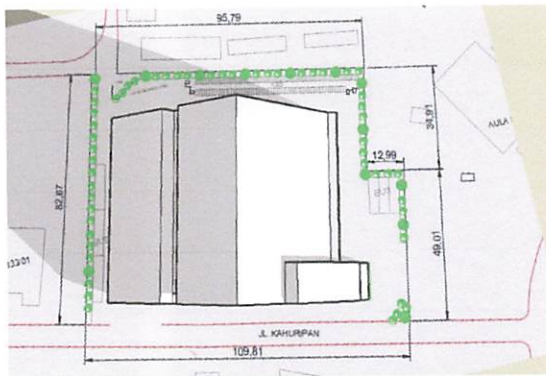
- Sesuai dengan tema simbolik, olahan tapak di buat sedemikian rupa agar bangunan ini terlihat monumental sehingga orang yang melihat dengan mudah berpendapat bahwa bangunan tersebut berbentuk terinspirasi wajah manusia.

8.2. Analisa Tapak

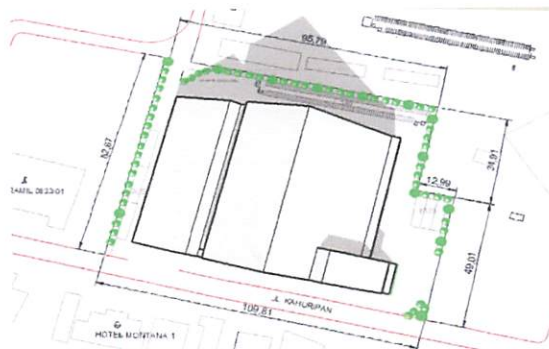
Tapak yang direncanakan sebagai perencanaan sanggar seni peran teater terletak di Jalan Tugu No. 2. Berada di pusat kota dan dominan bangunan dengan fungsi fasilitas umum serta perdagangan barang dan jasa. Adapun beberapa aspek perancangan tapak yang perlu di analisa antara lain :

8.2.1. Analisa Matahari dan Angin

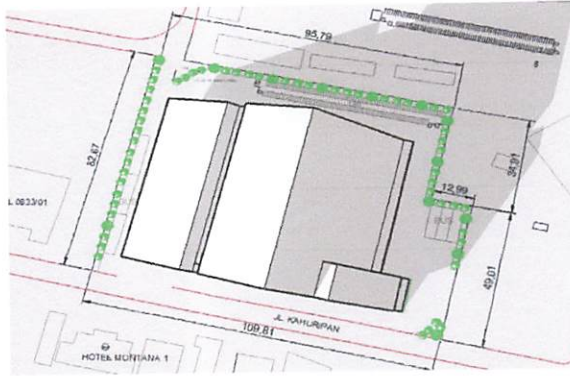
Analisa matahari dan angin pada tapak sangat penting, hal ini guna mengetahui bagaimana sirkulasi cahaya matahari dan angin yang datang. Setelah mengetahui hal tersebut, baru lah dapat di analisa sedemikian mungkin, agar tapak mendukung bentuk dan fungsi ruang di dalamnya.



8.2.1.1. Pembayangan Sinar Matahari pukul 07.00 – 10.00 WIB



8.2.1.2. Pembayangan Sinar Matahari pukul 11.00 – 13.00 WIB



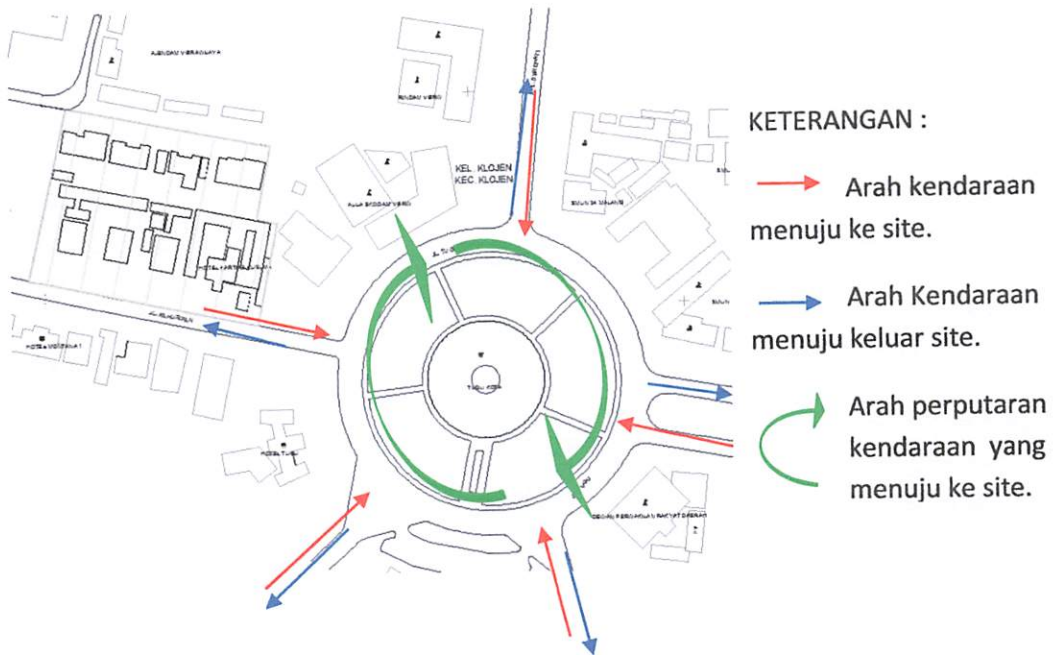
8.2.1.3. Pembayangan Sinar Matahari pukul 13.00 – 16.50 WIB

8.2.2. Analisa Pola Sirkulasi Tapak

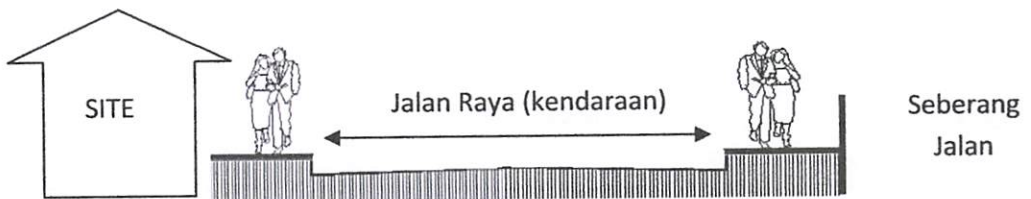
Analisa pola sirkulasi merupakan sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan yang melewati tapak, untuk menentukan Main Entrances serta perletakan masa bangunan yang baik. Sirkulasi menuju site dapat dicapai dari berbagai arah, untuk itu sirkulasi pencapaian menuju site merupakan dasar pertimbangan guna menentukan *Entrance*, agar menciptakan kelancaran dan ketertiban lalu lintas keluar masuk site.

Tujuan : Untuk mengenali area sekitar site (jalan) dan membuat alternatif entrance (*main* dan *side entrance*) site.

Sasaran : Mendapatkan entrance yang mendukung fungsi bangunan.



Gb. 8.2.2.1. Gambar Pola sirkulasi kendaraan pada Tapak

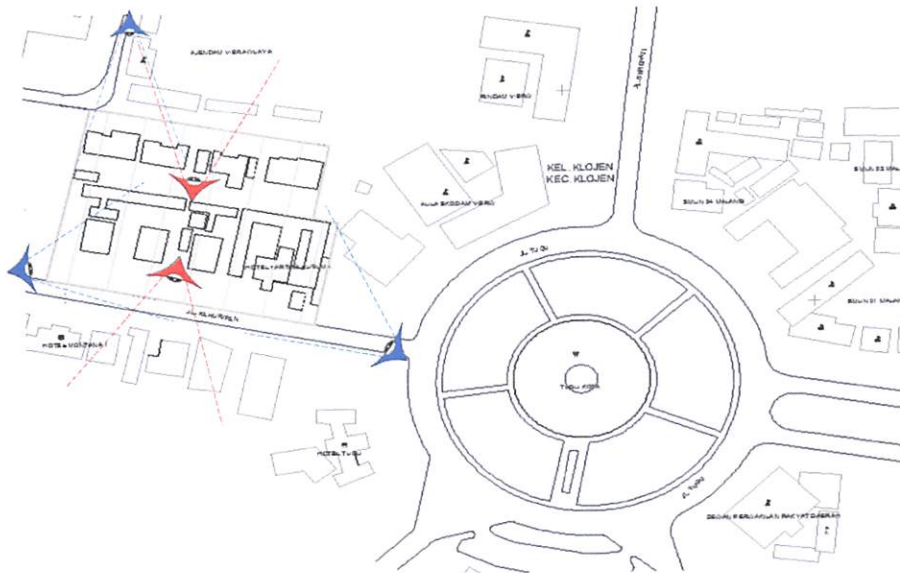


Gb. 8.2.2.2. Gambar Pola sirkulasi pejalan kaki pada Tapak

- ❖ Kondisi pada daerah depan site terdapat Sehingga Penentuan ME ada di depan.



8.2.3. Analisa View

Berikut adalah potensi – potensi view terbaik :



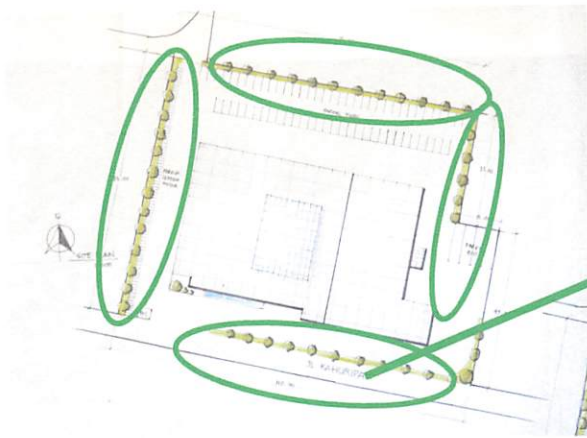
Gb.8.2.3.1. Gambar View kedalam dan keluar site

KETERANGAN :

-  Merupakan view Keluar Site. Dari dalam site, melihat keluar.
 -  Merupakan View Kedalam Site. Dari luar site melihat ke site.
-
- ❖ Pada sisi depan site, merupakan titik yang sangat mudah di lihat, baik dari jalan kahuripan , Taman alun - alun Tugu Bundar dan Balai Walikota Malang serta dari Jl. Belakang Rsu.
 - ❖ Posisi ketika berada di dalam site sangat strategis untuk melihat suasana sekitar, baik Taman alun - alun Tugu Bundar dan bangunan lain di skitar site.

Oleh karenanya, Tampak depan bangunan menghadap ke arah depan site yang berada di Jl. Kahuripan dan juga Tampak Belakang menghadap Jl. Belakng RSU. Hal ini agar pesan dari ekspresi wajah sebagai bangunan seni peran dapat terlihat dan tersampaikan dengan jelas.

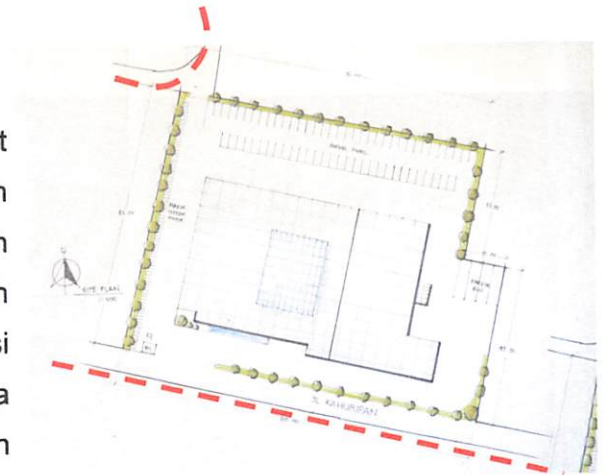
8.2.4. Analisa Vegetasi Dan Kebisingan



Vegetasi di rencanakan berada di depan dan sekeliling site.

Gb.8.2.4.1. Gambar Vegetasi site

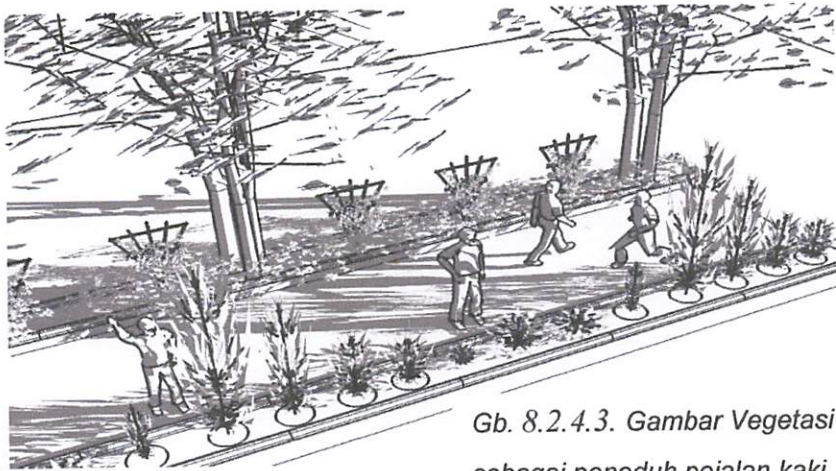
Dari gambar di samping, terlihat garis putus-putus merah merupakan alur sebuah kendaraan, Oleh Karena itulah sistim acustik dengan vegetasi sangat lah baik di terapkan pada sisi depan site dan sekelilingnya.



Gb. 8.2.4.2.. Gambar alur kebisingan

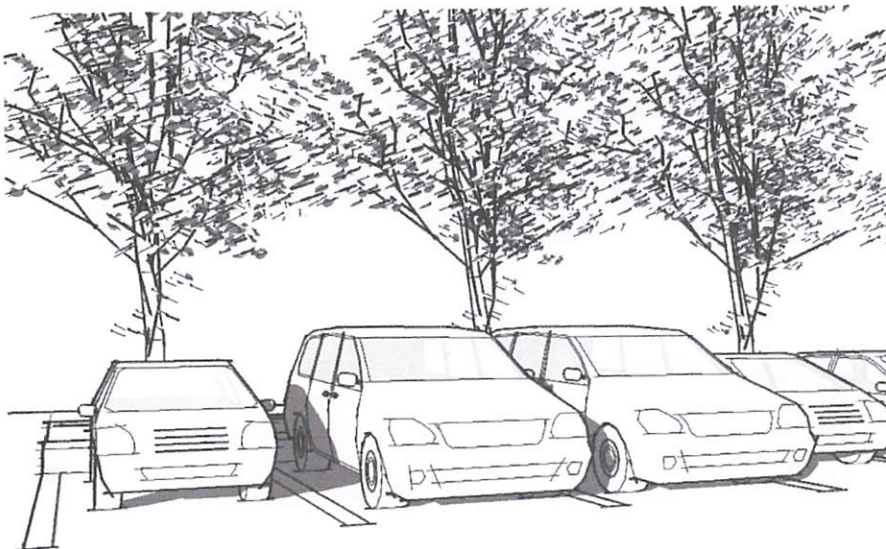
Vegetasi yang ada pada tapak merupakan potensi tapak yang harus dipertahankan, selain sebagai pendukung peresapan air hujan di lingkungan yang kurang resapan air hujan di lingkungan yang kurang resapan air. Juga sebagai peneduh.

- o Vegetasi sebagai peneduh di area pedestrian dan vegetasi sebagai pengarah sirkulasi.
Memberi kenyamanan bagi pejalan kaki, menghalangi panas matahari langsung. Vegetasi juga dapat memberi arah sirkulasi untuk pejalan kaki.



Gb. 8.2.4.3. Gambar Vegetasi sebagai peneduh pejalan kaki

- o Vegetasi sebagai peneduh pada area parkir.

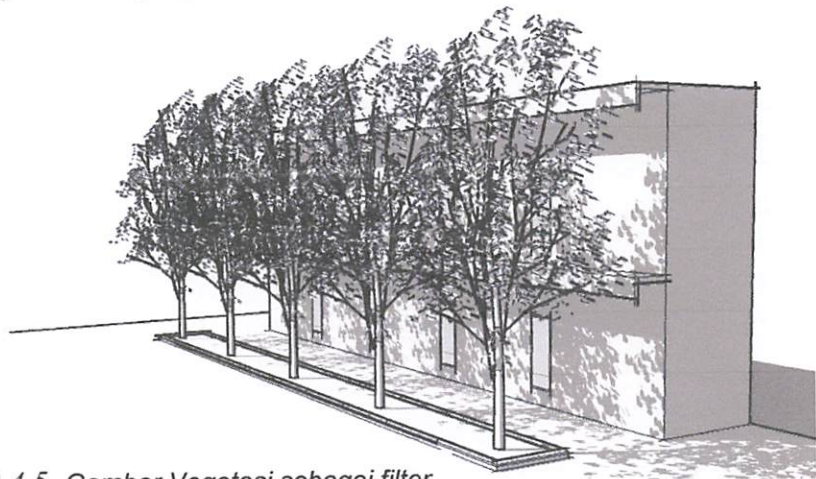


8.2.4.4.. Gambar Vegetasi sebagai peneduh area parkir

- o Vegetasi sebagai filter matahari pada bangunan.

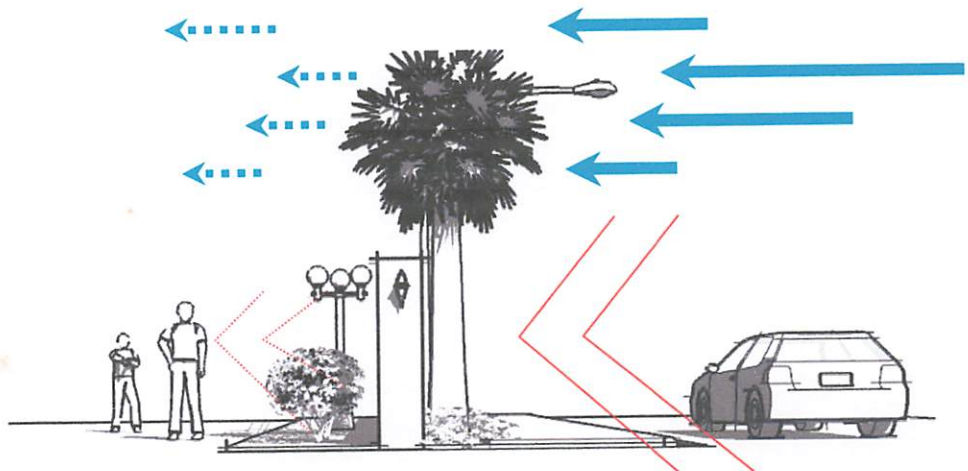
Vegetasi sebagai Filter matahari bagi bukaan pada bangunan, matahari langsung masuk ke bangunan tidak baik karena akan mengganggu kegiatan yang ada didalam.

Pengaturan jarak vegetasi dari bangunan dalam arti memfungsikan vegetasi sebagai pelindung bangunan.



Gb. 8.2.4.5. Gambar Vegetasi sebagai filter matahari pada bangunan

- o Vegetasi sebagai filter kebisingan dan angin.



Gb. 8.2.4.6. Gambar Vegetasi sebagai filter kebisingan dan

8.3. Analisa Ruang

Sanggar seni peran teater di peruntukan bagi seluruh siswa sanggarnya, seniman dan masyarakat umum yang ingin menonton pertunjukan tersebut. Oleh karena hal tersebut, perlu adanya sebuah penerapan konsep penataan ruang yang sesuai dengan simbol karakter wajah pemain teater yg lugas dan tempak pada luar dan dalam bangunan. Sebelum itu berikut adalah tahapan analisa ruang :

8.3.1. Analisa Aktifitas

Aktifitas yang terdapat dalam sebuah sanggar seni peran teater ini, terbagi dalam II zoning utama. Zoning tersebut yaitu sebagai Sanggar Seni Peran dan sebagai tempat pentateateran itu sendiri.

Oleh karenanya aktifitasnya pun terbagi oleh beberapa karakter, ada yang sebagai siswa sanggar, karyawan dan pengelola, tenaga pengajar serta pengunjung. Berikut adalah bagan alur dari masing-masing aktifitas yang terjadi dalam sanggar seni peran :

- Siswa sanggar

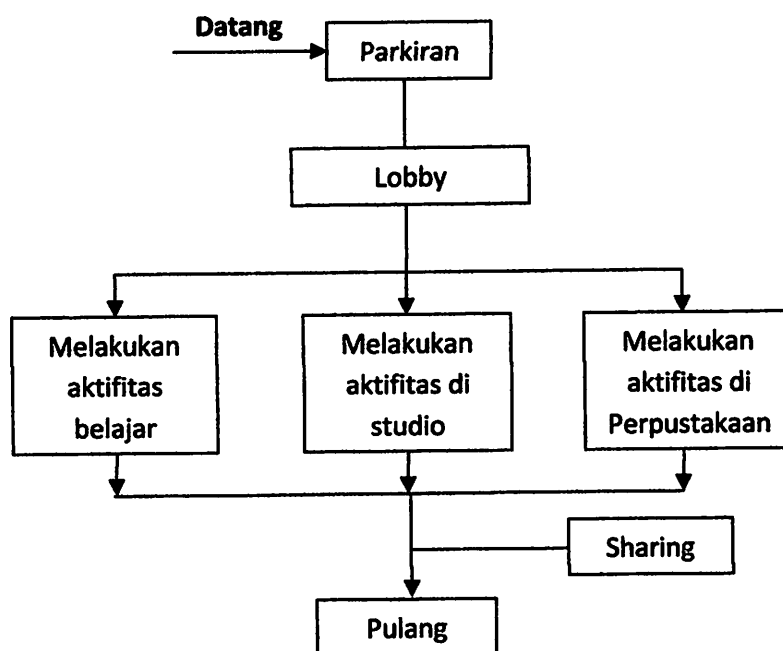
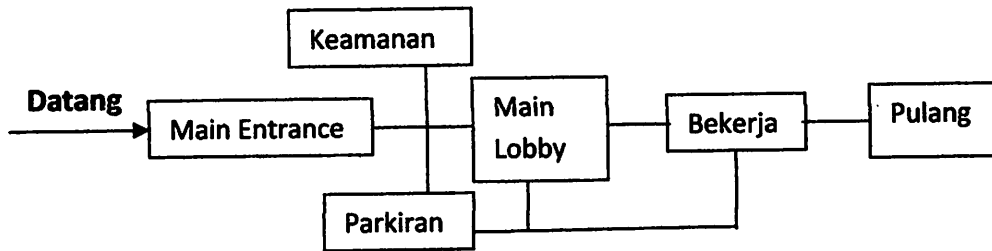


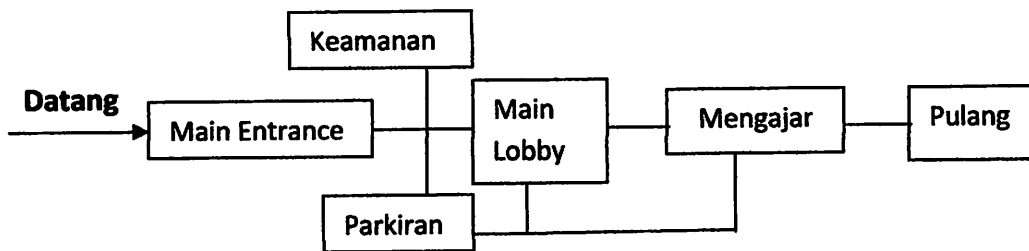
Diagram 8.3.1.1. Bagan alur siswa sanggar seni peran

- Karyawan dan pengelola



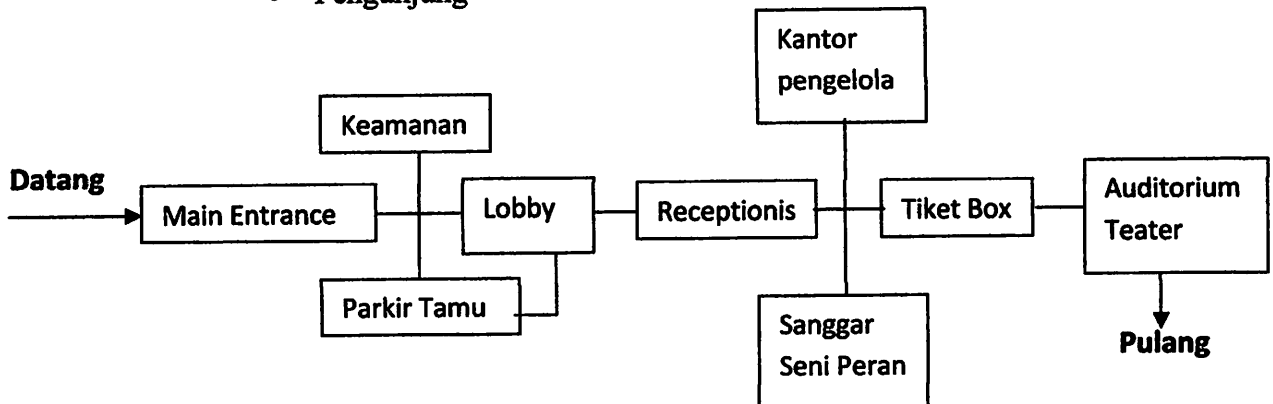
Gb. 68. Bagan alur Karyawan dan Pengelola sanggar seni peran

- Tenaga pengajar



8.3.1.2.. Bagan alur Staf Tenaga Pengajar sanggar seni peran

- Pengunjung



8.3.1.3. Bagan alur Staf pengunjung yang datang

8.3.2. Analisa Kebutuhan Ruang

FASILITAS UTAMA TEATER	PR	SP	P
Teater Tertutup			■
Panggung	■		
Orchestra			
Loket Box	■		
Ruang Antri			■
Lobby			■
Hall			■
Toilet			■
Ruang Ganti	■		
Ruang Penjaga Panggung	■		
Gudang Alat Pertunjukan		■	
Direktur Panggung	■		
Ruang Manager Panggung	■		
Ruang Staff Panggung	■		
Ruang Kontrol Cahaya dan Suara	■		
Ruang Proyektor	■		
Ruang Tata Cahaya	■		
Cleaning Servis	■		

Tabel 8.3.2.1.. Tabel Fasilitas Umum Teater

Keterangan :

- PR : Privat
- SP : Semi Public
- P : Public

FASILITAS UTAMA SANGGAR	PR	SP	P
Direktur Utama	■		
Direktur Sanggar	■		
Sekretaris	■		
Ruang Pengelola Sanggar	■		
Ruang Kelas Teori		■	
Ruang Kelas Praktek		■	
Ruang Multi Media		■	
Ruang Studio		■	
Perpustakaan			■
Ruang Keamanan	■		
Coffe Shop			■
Café Taria			■
Musholah			■
Toilet			■
Cleaning Servis	■		

Tabel 8.3.2.2. Tabel Fasilitas Umum Sanggar Seni Peran

Keterangan :

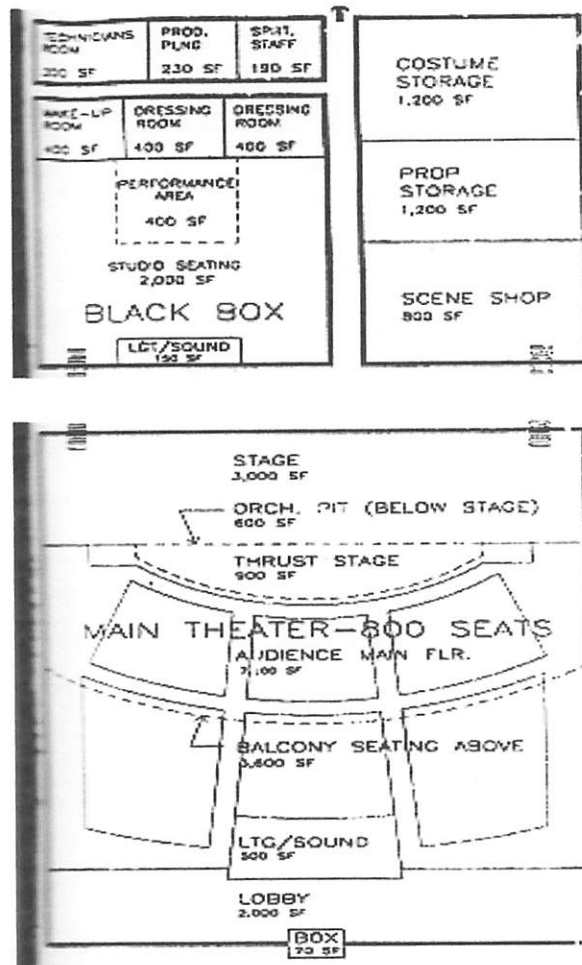
- PR : Privat
- SP : Semi Public
- P : Public

8.3.3. Analisa Besaran Ruang

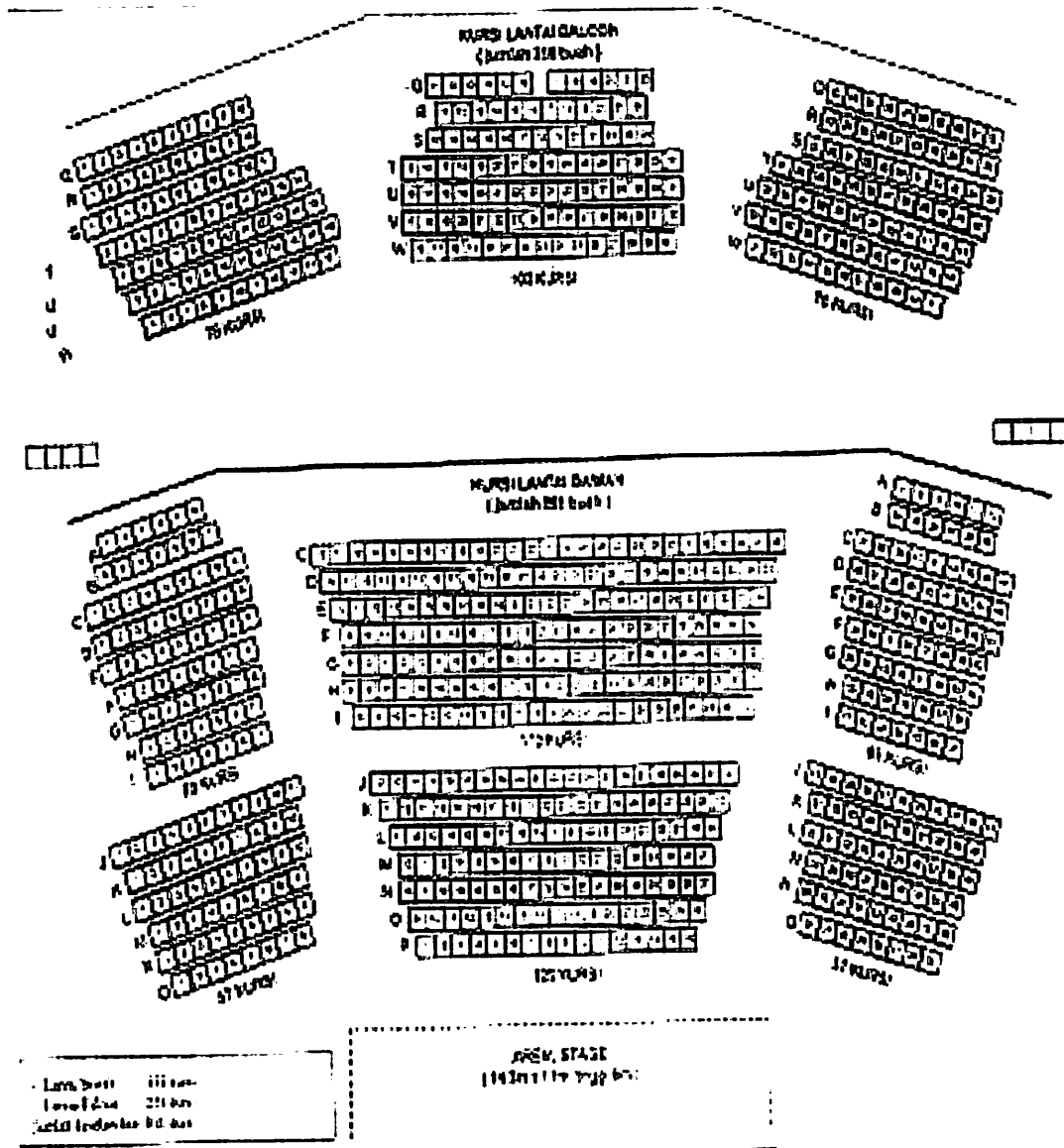
8.3.3.1. Ruang Teater

Menurut Literatur Time Saver, Auditorium untuk kapasitas 800 orang adalah sebagai berikut :

- Kapasitas 800 orang, @ 1m^2 / orang
- $800 \times 1 = 800 \text{m}^2$
- Ditambah sirkulasi 30% dari 800 = 240m^2



Gb. 8.3.3.1.1. Zoning Auditorium kapasitas 800 orang atau lebih (Time-Saver)



Gb. 8.3.3.1.2. Denah tempat duduk auditorium berkapasitas lebih dari

8.3.3.2. Besaran Ruang Hall

Berdasarkan Neufred Arsitektur Data, perhitungan analisa ruang Hall di hitung dari jumlah pengunjung dari auditorium :

- Jumlah Pengunjung Auditorium = 1000 orang , @ 1,5 m² / orang
- $1000 \times 1,5 = 1500 \text{ m}^2$
- Besaran Ruang Hall 20 % dari 1500 ($20\% \times 1500$) = 300 m²
- Jadi Besaran Ruang Hall Adalah 300 m²

8.3.3.3. Besaran Ruang Lobby

Berdasarkan Neufred Arsitektur Data, perhitungan analisa ruang Lobby di hitung dari jumlah pengunjung dari auditorium :

- Jumlah Pengunjung Auditorium = 500 orang , @ 2 m² / orang
- $500 \times 2 = 1000 \text{ m}^2$
- Besaran Ruang Hall 20 % dari 1000 ($20\% \times 1000$) = 200 m²
- Jadi Besaran Ruang Hall Adalah 200 m²

8.3.3.4. Besaran Ruang Toilet Pengunjung

Asumsi, 60% pria dan 40% wanita dengan jumlah pengunjung 800 orang. Sehingga perhitungannya :

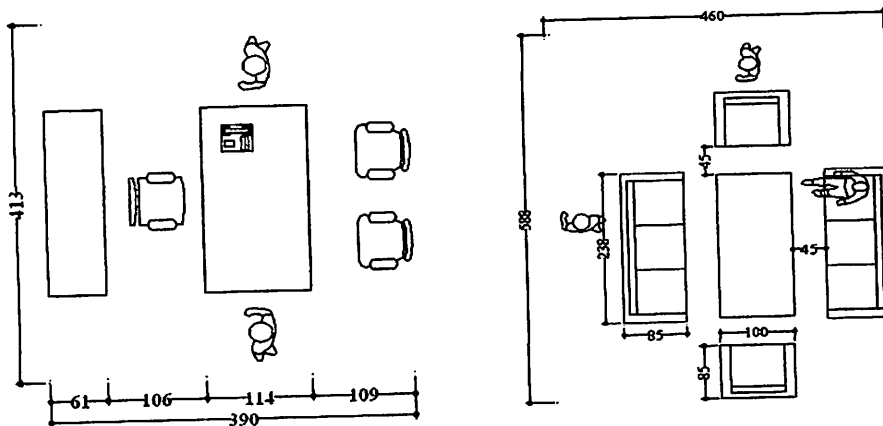
- Pria $500 \times 60\% = 300$ orang oleh karenanya :
 - WC 20 buah $\times 2 \text{ m} = 34 \text{ m}^2$
 - Urineal 50 buah $\times 1,1 \text{ m} = 55 \text{ m}^2$
 - Wastafel 20 buah $\times 1,1 \text{ m} = 22 \text{ m}^2$
 - Sehingga jumlah yang di butuhkan : $34 + 55 + 22 = 111 \text{ m}^2$

- Wanita $500 \times 40\% = 200$ orang sehingga :
 - WC 16 buah $\times 1.6 \text{ m} = 36 \text{ m}^2$
 - Wastafel 12 buah $\times 1.6 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$
 - Ruang Hias = 4 Toilet $\times 1.5 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
 - Sehingga jumlah yang di butuhkan : $36 + 15 + 6 = 57 \text{ m}^2$

8.3.3.5. Ruang Direktur

Menurut Neufred Architect Data Fasilitas meja kerja, lemari penyimpanan, lemari pamer, sofa. Adlaah sebagai berikut :

Luasan tempat kerja: $390 \times 413 = 161070 \text{ cm}^2 \approx 16.2 \text{ m}^2$.



Gb. 8.3.3.5.1. Meja Kerja & Sofa Tamu

Luas tempat duduk tamu: $460 \times 588 = 270480 \text{ cm}^2 \approx 27.1 \text{ m}^2$

Total: (ruang kerja + tempat duduk tamu) + sirkulasi 50%

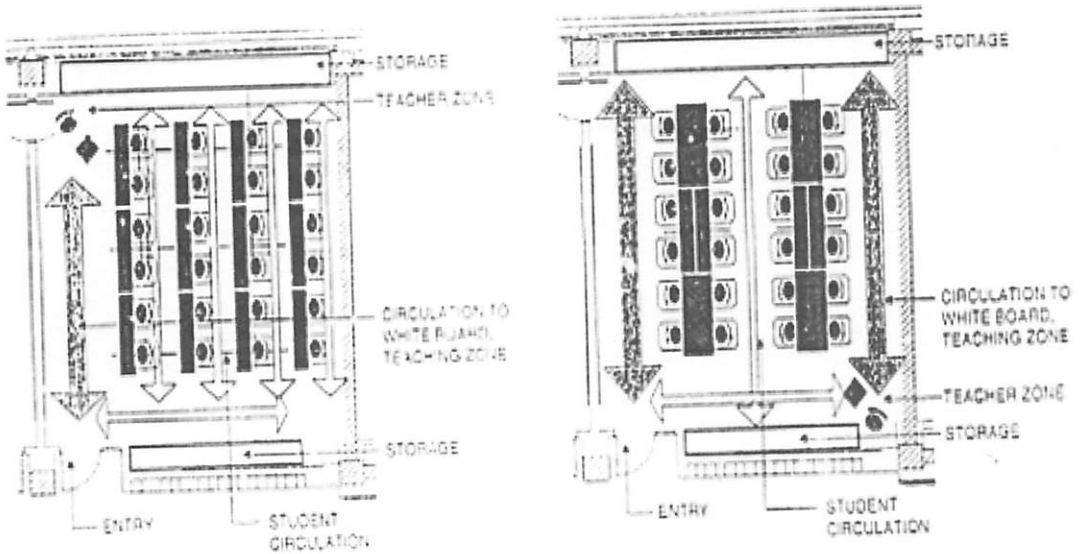
$(16.2 + 27.1) \times 35\%$

$43.3 \times 15.2 = 58.5 \text{ m}^2$

8.3.3.6. Ruang Belajar Mengajar

8.3.3.6.1. Ruang Kelas Teori

Ada beberapa alternative dalam pemilihan suasana ruang kelas belajar mengajar, oleh karenanya berikut adalah alternative pilihan tersebut :



Gb. 8.3.3.6.1 Pola Penataan Ruang Kelas

Gambar diatas merupakan Asumsi dari ruang kelas teori, dimana asumsi ruang kelas adalah 8m x 10m.

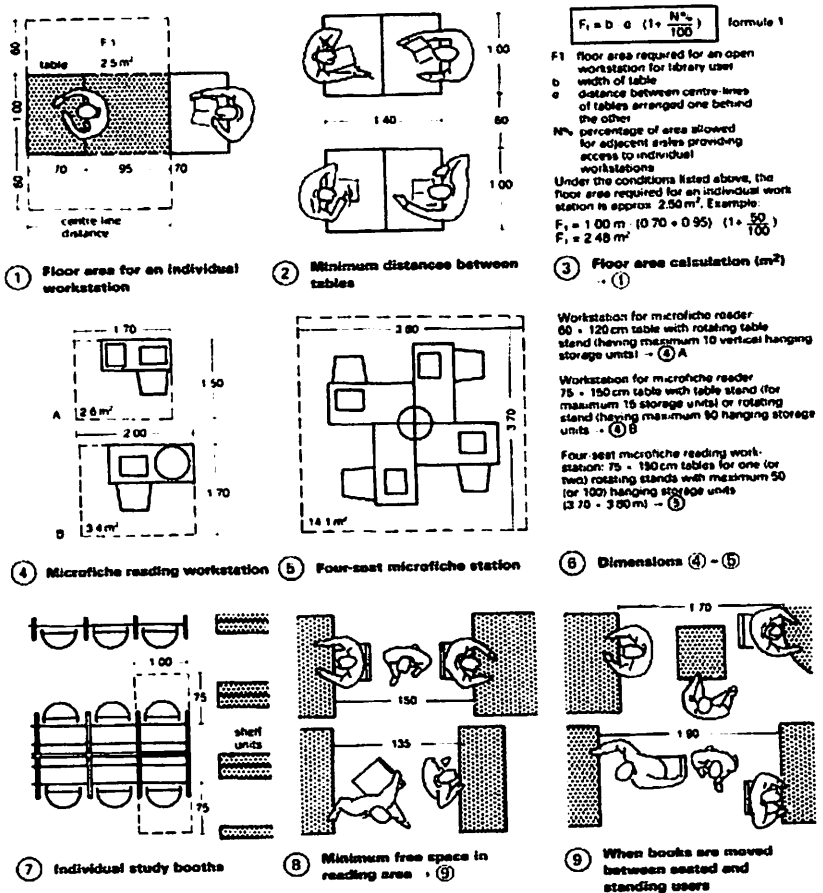
8.3.3.6.2. Ruang Kelas Multimedia

Ruang Kelas Multi media merupakan ruang kelas yang menggunakan system elektronik dalam proses pengajarannya. Asumsi untuk ruang kelas multimedia 8m x 12m.

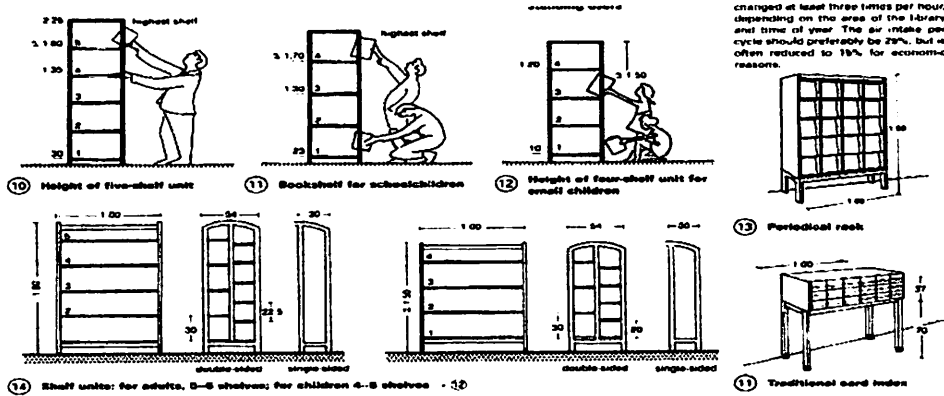
8.3.3.6.3. Ruang Kelas Studio

Ruang kelas studio adalah sebuah ruangan yang berfungsi untuk proses belajar mengajar praktek seni peran. Sehingga pada ruang tidak memerlukan meja dan kursi selayaknya sebuah ruang kelas, namun pada ruang ini terdapat sebuah system akustik dan sirkulasi udara dan cahaya yang baik, agar dapat nyaman di dalam dan di luar ruangan. Asumsi untuk ruang ini 10m x 12m.

8.3.3.7. Perpustakaan



Sumber: Neufert Architect Data



Gb. 8.3.3.7.1. Gambar perpustakaan

Sumber: Neufert Architect Data

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ² /orang)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m ²)
Loker			Studi Rg.	1	8
Katalog	2	2,75	Studi Rg.	1	5,25
Rak Buku		100	TSS	1	100
Ruang Baca	100	1,2	PDLB	1	120
Ruang Photocopy	2 unit	2,21m ² /unit	NAD	1	4,42
Ruang Reference	20%		NMH	1	35
Rak Majalah	2000 vol	0,0025m ² /bk	PDLB	1	50
Ruang Petugas	4	2,75	NAD	1	11
Bengkel Buku			Studi Rg.	1	20
					353,67
Sirkulasi 30%					106,1
Utilitas 10%					35,367
JUMLAH					495,14

Tabel 8.3.3.7.1. Tabel Kebutuhan Perpustakaan

8.3.3.8. Kesimpulan

Dari beberapa analisa di atas, dapat di ketahui pola aktifitas dan kebutuhan ruang pada sanggar seni peran teater. Selanjutnya konsep yang di pakai dalam penataan ruang sanggar seni pera teater ini tetap memakai

tema arsitektur simbolik dengan symbol topeng sebagai inspirasi dalam ruang dalamnya, sehingga terdapat suatu hubungan yang baik antara bentuk bangunan dan ruang yang ada di dalamnya.

Analisa Struktur

Pemilihan struktur dan konstruksi berpengaruh besar dalam perancangan Sanggar Seni Peran Teater ini, yaitu sebagai bentuk kerangka dasar pembentuk ruang dan sebagai pendukung dan penyalur beban yang ada.

Dasar pertimbangan dalam pemilihan yang tepat adalah :

- **Strength**
Kekuatan struktur dalam memikul beban yang terkait dengan sifat bahan yang digunakan.
- **Stability**
Struktur pendukung bangunan harus dapat berdiri dengan kokoh dan stabil tiap-tiap bagian struktur merupakan satu kesatuan yang saling mendukung.
- **Service ability**
Struktur harus dapat berfungsi untuk melayani kegiatan dalam bangunan.
- **Safety**
Struktur harus aman, baik dari bencana ataupun bahaya dari beban bangunan sendiri.
- **Durability**
Struktur harus mampu bertahan lama baik materialnya maupun sistemnya.

Selain itu dalam pemilihan struktur juga perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- Jumlah lantai yang ada dalam bangunan.
- Bentang ruang.
- Beban-beban yang terjadi dan yang memungkinkan akan terjadi.
- Sistem pembukaan.
- Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan.

- Perkiraan masa efektif.
- Kondisi fisik setempat pada lahan yang akan dibangun, meliputi daya dukung tanah, ketinggian air tanah, kedalaman tanah keras, bentuk dan volume masa, dll.
- Fungsi dan fleksibilitas bangunan untuk mengantisipasi perubahan akibat perubahan atau fungsi.

8.4.1. Sub Struktur

Merupakan bagian kaki bangunan yang berfungsi menyalurkan beban bangunan ke tanah, syarat :

- Kedap air.
- *Integral* (merupakan satu kesatuan dengan bangunan).
- Mencapai kondisi kedalaman tanah keras dengan stabil.
- Solid untuk menghindari serangga atau binatang pengganggu.

Pondasi untuk bangunan tingkat rendah :

➤ Pondasi Menerus

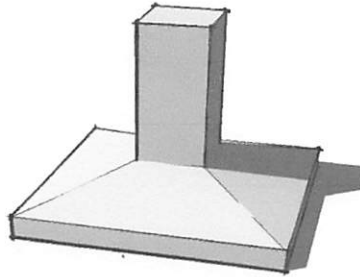
- Dipasang dibawah seluruh panjang dinding bangunan dengan lebar sama besar.
- Dipasang pada kedalaman 0,80 – 1,20 M dari permukaan tanah asli.
- Berbahan dasar batu kali dengan perekat keras 1 semen : 5 pasir.



Gb. 8.4.1.1. Gambar Pondasi Batu Kali

➤ Pondasi Foot Plat atau setempat

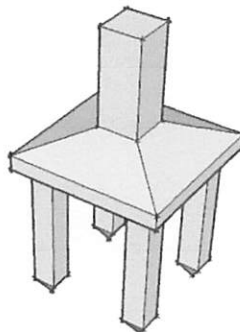
- Digunakan pada kedalaman lebih dari 1,20 M dari muka tanah.
- Dipasang di bawah kolom utama pendukung bangunan. Seluruh beban bangunan dipindahkan ke kolom utama diteruskan ke pondasi bawahnya.
- Terbuat dari beton bertulang plat, tolongan kolom ditanam sampai dasar plat. Berkedalaman 1,50 M – 4,00 M.



Gb. 8.4.1.2. Gambar Sketsa Pondasi Setempat (Foot Plat)

➤ Pondasi Tiang Pancang

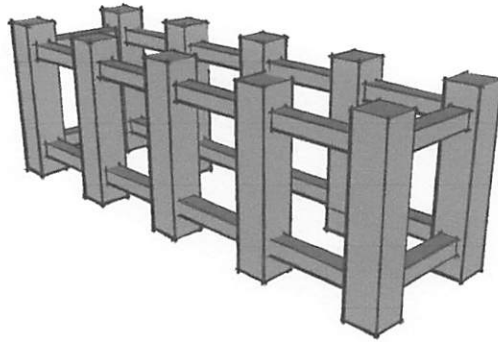
- Berkedalaman lebih dari 6,00 m dari permukaan tanah.
- Terdiri dari tiang-tiang yang bagian atasnya dirangkai menjadi satu dengan plat beton yang disebut "poer" yang menjadi tumpuan dari kolom-kolom dan meneruskan beban kolom ke tiang-tiang bawahnya.



Gb. 8.4.1.3. Gambar Sketsa Tiang

8.4.2 Main Struktur

Merupakan bagian badan bangunan dimana terdapat dinding, kolom, balok, plat lantai yang merupakan kerangka utama bangunan.



Gb. 8.4.2.1. Gambar Sketsa Struktur

- Tiang – tiang yang berdiri membentuk kisi-kisi adalah bagian bangunan yang menerima beban biasanya dibuat untuk bangunan berlantai dua atau bertingkat rendah.
- Semua bagian yang membagi bangunan menerima beban struktur ini cocok pada bangunan sederhana satu lantai
- Pemilihan bahan dinding disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang

8.4.3 Upper Struktur

Merupakan struktur penutup bangunan, syarat-syarat:

- Mampu menahan beban lateral dan beban angin.
- Mampu melindungi bangunan dari cuaca.
- Mudah dibersihkan, murah dalam biaya pemeliharaan dan perbaikan.
- Dimungkinkan dilakukan perluasan masa depan.

Pemilihan struktur bangunan yang dipilih, terkait dengan material yang digunakan sebagai pembentuk struktur itu sendiri. Pemilihan bahan material memerlukan berbagai pertimbangan.

1. Faktor Penentu (perletakan dan peruntukan bahan, kemampuan tukang dan pengerjaanya, biaya, dan penyediaan bahan).
2. Sifat Fisik, setiap bahan memilih sifat-sifat fisik, seperti beton bertulang, baja dan kayu.
3. Indah, Benar, Wajar. (keindahan adalah kebenaran yang benar dan wajar itu indah).



8.5. Analisa Utilitas

8.5.1. Air Bersih

Sistem air bersih menggunakan sistem *up-feed*. Berasal dari PDAM yang kemudian melewati meteran dan ditampung di dalam tandon bawah. Pompa yang digunakan untuk distribusi air bersih ini difungsikan secara otomatis jika memerlukan tekanan air yang lebih agar sampai ke fasilitas-fasilitas yang bersangkutan.

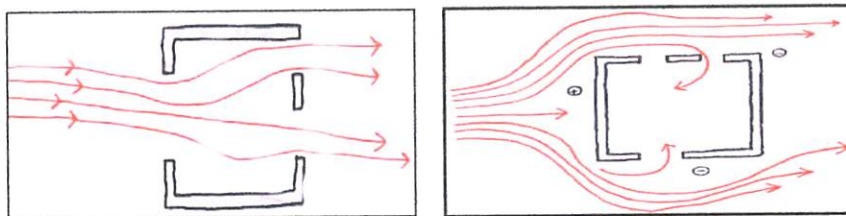
8.5.2. Sistem Air Kotor

Air kotor dibagi menurut jenis air buangan dan asalnya. Jika air kotor yang tanpa padatan, maka akan melalui bak kontrol terlebih dulu kemudian dilanjutkan ke peresapan. Jika air kotor dengan padatan, akan dialirkan ke *septic tank* terlebih dulu kemudian menuju peresapan. Jika air dari hujan atau hasil irigasi, maka akan melalui bak penampung terlebih dahulu kemudian menuju riol kota atau dapat dimanfaatkan untuk irigasi.

8.5.3. Sistem Penghawaan

- **Penghawaan Alami**

Penghawaan alami akan lebih dominan pada bangunan ini dengan memanfaatkan udara dari luar yang masuk ke dalam ruangan. Vegetasi juga bisa digunakan sebagai penyejuk ruangan. Sistemnya bisa seperti di bawah ini.



Gb. 8.5.3.1. Gambar Sketsa Pola Sirkulasi

- **Penghawaan Buatan**

Penghawaan buatan dalam hal ini akan menggunakan AC (*Air Conditioner*): *Central* atau *split* pada beberapa ruang-ruang tertentu seperti pada kantor, Aula atau bahkan hunian.

8.5.4. Sistem Elektrikal

- **Pencahayaan Buatan**

Karena aktivitas yang ada pada *sanggar seni per teater* ini beberapa akan berlangsung pada sore hari dan hingga malam hari (pada saat terdapat pertunjukan teater), maka diperlukannya pencahayaan buatan yang memenuhi tuntutan akan aktivitas yang dilakukan, contoh: saat ada penampilan siswa sanggar dalam auditorium, maka hal tersebut memerlukan pencahayaan yang baik dan tertata sedemikian rupa guna mendukung penampilan di atas panggung..

- **Pencahayaan Alami**

Pencahayaan langsung dari sinar matahari sangat diperlukan pada bangunan ini, maka bukaan-bukaan akan diperbanyak pada bangunan ini untuk memanfaatkan sinar matahari langsung masuk ke dalam ruang pada ruang-ruang yang terdapat bukaan.

8.5.5. Sistem Penangkal Petir

Sistem ini perlu diadakan mengingat akan adanya aktivitas di luar ruangan sehingga penangkal ini difungsikan untuk melindungi aktivitas tersebut.

8.5.6. Sistem Akustik

Adanya fasilitas ruang kelas, ruang multimedia, studio seni dan auditorium, tentunya menjadi tantangan dalam menghadirkan kualitas audio yang baik sehingga membuat penikmat nyaman. Sistem akustik didesign agar suara dari speaker mampu didengar sempurna oleh penikmat dari jangkauan radius tertentu. Diperlukan design khusus untuk memenuhi tuntutan tersebut.

BAB IX

KONSEP PERANCANGAN

Dari tahap analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya bahwa sanggar seni peran teater ini merupakan tempat untuk mengembangkan, mengkaji dan mempertunjukkan seni peran kepada masyarakat luas kawasan Malang. Bangunan ini berfungsi sebagai wadah aktivitas para pelajar, seniman, budayawan, pemerhati dan pengunjung serta penonton pertunjukan teater.

Konsep yang diperlukan untuk mendapatkan informasi yang tepat, digunakan sebagai acuan dalam penetapan konsep-konsep perencanaan dan perancangan, antara lain terhadap bentuk, pola penataan masa bangunan, pola tata letak, pola penataan ruang luar, zoning masa bangunan, sirkulasi tapak, sirkulasi bangunan, struktur dan utilitas.



9.1. Konsep Bentuk

9.1.1. Ide Bentuk

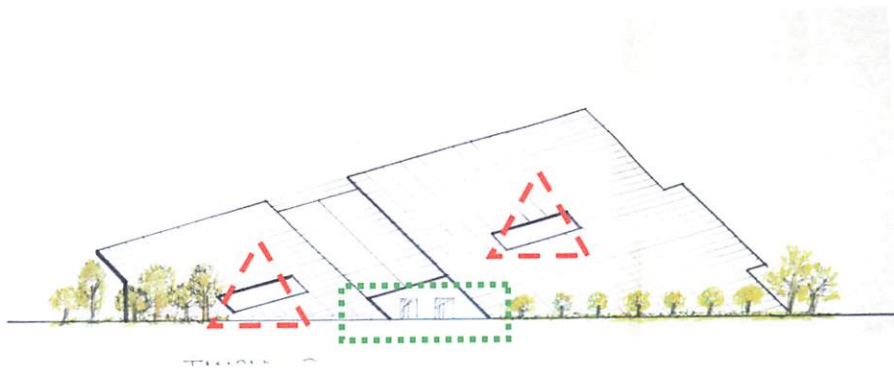
Dalam proses perancangan bentuk sebuah sanggar seni peran teater, diawali dengan proses pengolahan bentuk dasar. Pendekatan awal yang dilakukan adalah dengan melalui tema arsitektur simbolik (dengan menggunakan ekspresi wajah peamain teater sebagai simbol bangunan).

- a) Interpretasi Ulang Fisik (analogi) : Mencontoh bentuk fisik obyek, baik bentuk badan maupun bentuk atap yang disesuaikan dengan tapak.
- b) Interpretasi Ulang Nilai (methapor) : Menggali nilai-nilai yang ada pada obyek, seperti tatanan letak struktur wajah

Pendekatan yang kedua mengenai perubahan bentuk sehingga menjadikan bentuk jadian yang dikemukakan oleh Antoniades (1990) meninjaunya melalui proses Dekonstruksi atau dekomposisi: sebuah proses dimana sebuah susunan yang ada dipisahkan untuk dicari cara baru dalam kombinasinya dan menimbulkan sebuah

kesatuan baru dan tatanan baru dengan strategi struktural dalam komposisi yang berbeda.

Bentuk yang sudah menjadi ciri khas tersebut, adalah susunan struktur pada wajah manusia pada umumnya. Oleh karenanya, perlu adanya sketsa bentuk tampak depan pada bangunan tersebut. Sebelumnya pada sub bab analisa telah di tampilkan sketsa sebagai berikut :



Gb. 9.1.1.1. Sketsa Ide .Konsep Tampak Depan Bangunan 2D.

Keterangan :



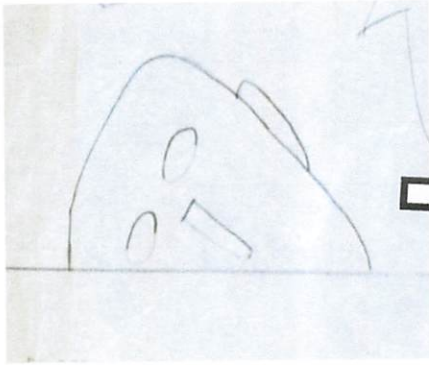
Simbol di samping menunjukkan fungsi bangunan sbagai jendela pada bangunan tersebut



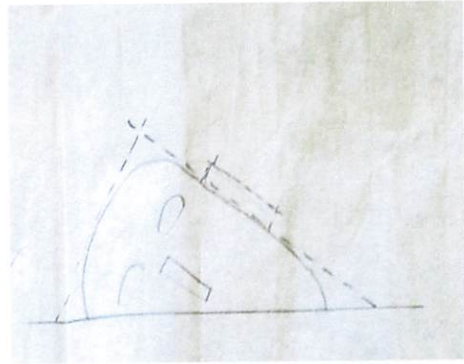
Simbol di samping menunjukkan pintu masuk utama

9.1.2 Olahan Bentuk

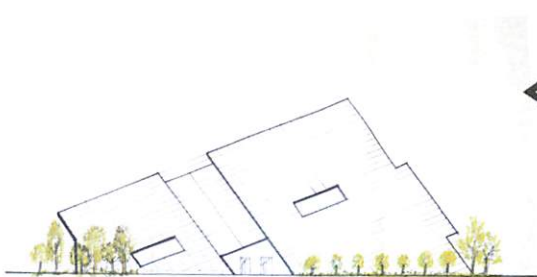
Olahan bentuk dalam konsep perancangan ini yaitu memunculkan ide tampilan depan bangunan dua dimensi, dalam sketsa bentuk tiga dimensi bangunan (massa). Berikut adalah proses ornamentasi atau olahan bentuk :



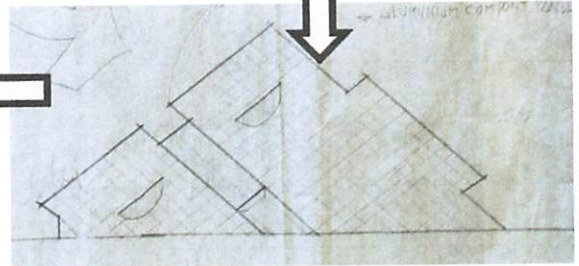
Garis putus-putus tersebut adalah usulan desain.



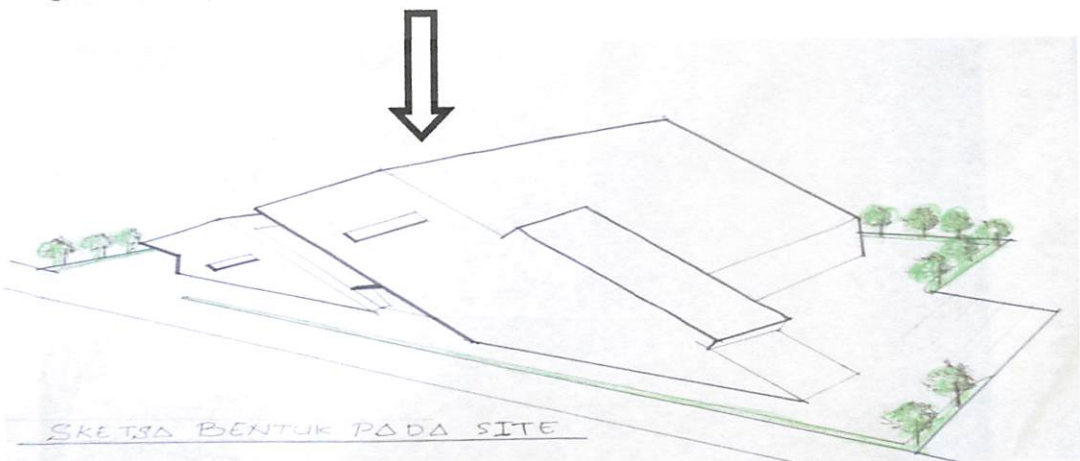
Strukturisasi Wajah yang dimiringkan dan masuk ke tapak.



Finishing Sketsa Tampak Bangunan



Sketsa Usulan tampak Bangunan



Gb. 9.1.2.1. .Konsep Bentuk masa bangunan

9.2. Konsep Tapak

Perancangan tapak ditetapkan pada lokasi site di jalan kahuripan, dengan luas tapak untuk perencanaan bangunan 8700 meter persegi. Kondisi existing tapak menurut RDRTK Malang di peruntukan untuk bangunan sebagai fasilitas umum yang cocok dengan konsep perancangan sanggar seni peran teater.

- Batas fisik tapak :
 - ❑ Sebelah utara : RINDAM V Brawijaya
 - ❑ Sebelah selatan : Alun - alun Tugu Bundar
 - ❑ Sebelah timur : SMUN 04 Malang
 - ❑ Sebelah barat : Hotel Kartika Kusuma



Gb. 9.2.1. Kondisi Eksisting Tapak Google

9.2.1. Penggunaan Lahan

Perancangan sebuah sanggar seni peran teater pada dasarnya merupakan kunci perancangan dan secara langsung terkait dengan sirkulasi, parkir dan tingkat aktivitasnya. Dalam merancang sanggar seni peran yang berorientasi

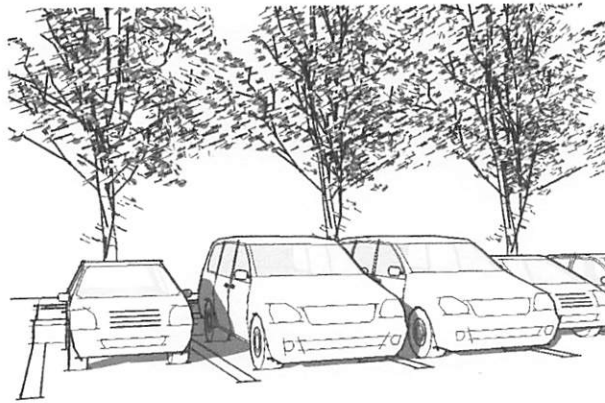
terhadap lingkungan seperti adanya taman-taman, lahan parkir yang rindang dll, maka aspek guna lahan ini harus dikaji secara spesifik sesuai dengan karakter kawasan sanggar seni peran teater yang dapat memenuhi segala aktivitas dan tentunya tetap terkait dengan tema arsitektur simbolik dalam penataannya.

9.2.2. Parkir dan Sirkulasi

Bagian yang terpenting dari perancangan sanggar seni peran teater adalah masalah penyediaan kawasan parkir terutama pada kawasan yang pusat kota. Panduan perancangan untuk ini adalah: pada jalan harus memberikan kesan ruang terbuka, memberikan orientasi dan kenyamanan, perbaikan melalui manajemen transportasi seperti adanya ragam vegetasi yang ditempatkan disepanjang sirkulasi dan area parkir kendaraan, sehingga terwujud suatu kesan yang bernuansa lingkungan.

Faktor berikut yang berpengaruh pada tempat serta cara parkir perlu diketahui dengan baik:

- a) Luas tempat parkir serta ukuran-ukurannya
- b) Sudut parkir, 90°, 60° atau 45°
- c) Arah arus lalu-lintas ke tapak
- d) Tipe parkir untuk sendirian atau bersama-sama dengan kendaraan lain
- e) Lebar tempat parkir: 2,6 meter; 2,7 meter; 1,85 meter atau 3 meter
- f) Lebar jalan masuk
- g) Pengaturan sirkulasi dalam daerah parkir, baik untuk kendaraan maupun untuk pedestrian, posisi tempat masuk dan keluar yang sebaiknya digunakan agar tidak terjadi perpotongan dan gerak memutar
- h) Faktor-faktor estetika, penurunan tempat parkir sedemikian sehingga bagian atas mobil masih berada dibawah bidang pandangan mata, penanaman pohon, lampu penerangan dan bahan untuk perkeranan lantai
- i) Drainase daerah parkir.
- j) Jarak capai jalan kaki maksimum dari tempat parkir ke bangunan..



Gb. 9.2.2.1. Sketsa Vegetasi sebagai peneduh parker

9.2.3. Ruang Terbuka

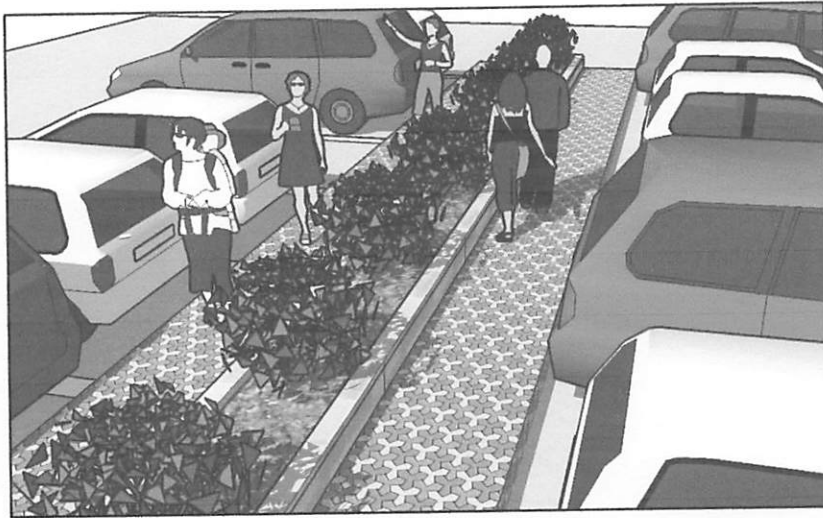
Dalam perancangan sanggar seni peran teater, Ruang terbuka juga dapat didefinisikan sebagai landscape dan juga dapat meliputi jalan, trotoar, kawasan rekreasi, dan sebagainya. Penyediaan pohon peneduh disepanjang jalur hijau baik publik maupun internal serta pada lapangan parkir atau kawasan kosong yang difungsikan sebagai kawasan resapan khusus. Jalur hijau yang ada digunakan untuk memperkuat karakter kawasan dan image symbol ekspresi wajah pemain teater pada bentuk massa.



Gb. 9.2.3.1. Sketsa Vegetasi dan Ruang Terbuka pada

9.2.4. Tempat Pejalan Kaki

Dalam perancangan sanggar seni peran teater, salah satu kunci keberhasilan perancangan tempat pejalan kaki ini adalah menciptakan keseimbangan ruang antara pejalan kaki dan untuk kendaraan. Untuk menunjang keberhasilan perancangan tempat pejalan kaki antara lain dengan menciptakan pendukung kegiatan dan perabotan jalan sepanjang wilayah perencanaan.



Gb. 9.2.4.1. Sketsa Ruang Untuk Pejalan

... ..

9.3. Konsep Ruang

Konsep perancangan ruang sanggar seni peran teater ini, mengacu ke fungsi sebuah sanggar seni peran yang dapat memenuhi segala aktifitas selayaknya lembaga belajar. Selain itu konsep perancangan sanggar seni peran ini selain sebagai wadah lembaga belajar, juga di peruntukan sebagai tempat pertunjukan teater.

9.3.1. Program Ruang

Konsep perancangan program ruang sanggar seni peran teater terkonsentrasi ke dalam dua struktur kebutuhan fungsi aktivitas ruang. Dimana yang pertama adalah fungsi sebagai sanggar, kedua adalah sebagai gedung penampilan ataupun pertunjukan teater. Berikut adalah diagram structural sanggar seni peran teater :

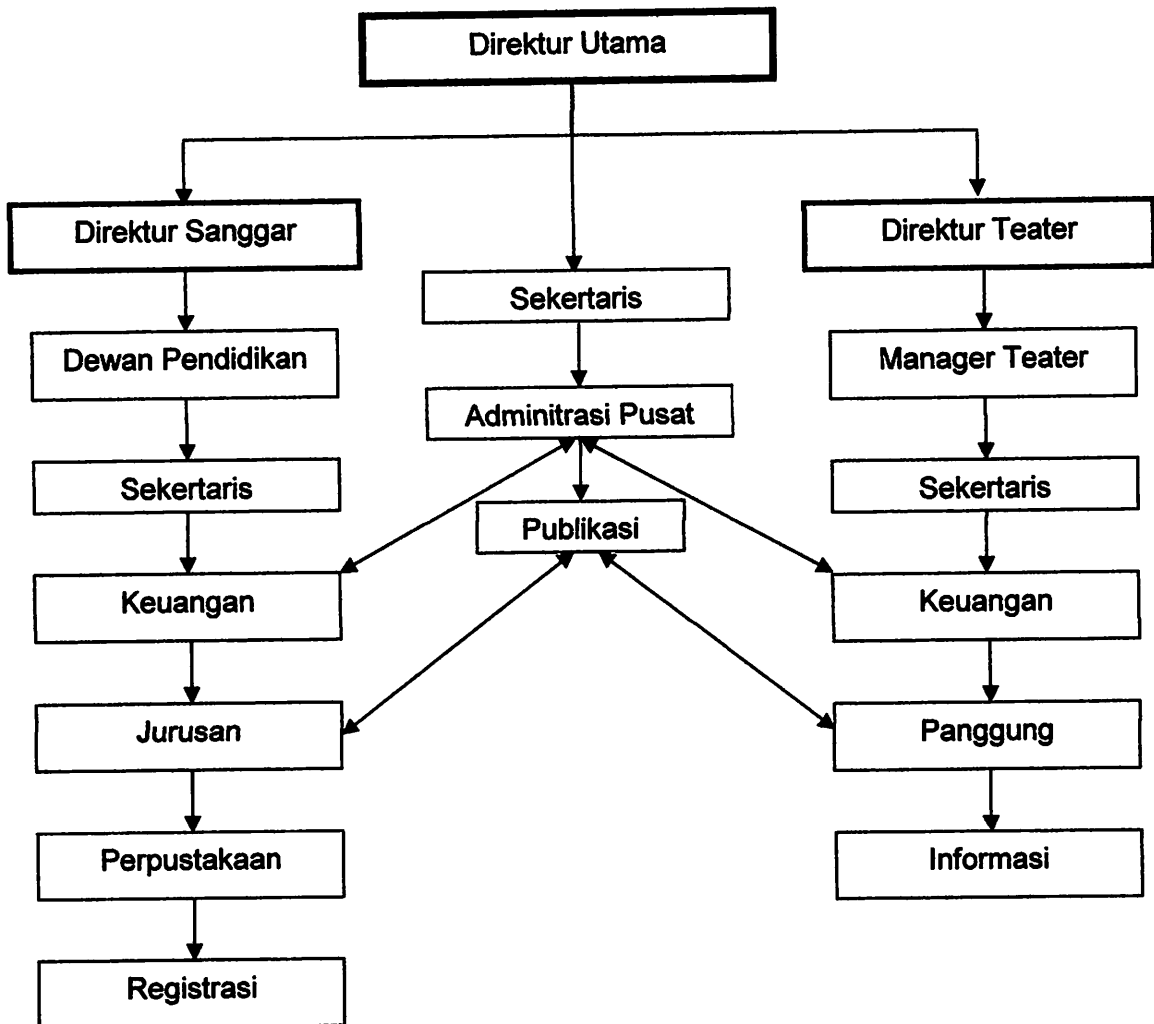


Diagram 9.3.1.1. Diagram konsep program ruang berdasarkan struktural sanggar seni peran teater

9.3.2. Luasan Ruang

Berdasarkan program ruang structural di atas, dapat di cari luasan dan dimensi dari tiap-tiap structural yang ada. Berikut adalah luasan tersebut :

No.	Ruang	Sumber	Perhitungan	Luasan (m ²)
1.	Teater Tertutup	TSS	<ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas 500 orang, 1m²/org • 500 x 1 = 500 m² • Sirkulasi 30 % = 150 m² 	650 m ²
2.	Area Panggung	Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • P 12m, L 9m dan T 1m • 12 x 9 = 108 m² 	108 m ²
3.	Orchestra	NAD	<ul style="list-style-type: none"> • 50 pemain music, 1 dirigen, 1 piano 	124 m ²
4.	Hall	NAD	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung 500 orang, 1,5m/org • Hall = 20% (500x1,5) • 150 m² 	150 m ²
5.	Lobby	NAD	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung 500 orang, 2m/org • Lobby = 20% (500x2) • 200 m² 	200 m ²
6.	Loket	NMH	<ul style="list-style-type: none"> • 4 m²/ruangpenjualan, • Loket 4buah x 4 m² = 16 m² 	16 m ²
7.	Ruang Antri	NMH	<ul style="list-style-type: none"> • 4 m² x 4 loket = 16 m² 	16 m ²
8.	Toilet Pengunjung	NMH	57 m ² (perhitungan pada bab analisa)	57 m ²
9.	Ruang Ganti	TSS	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Ruang Ganti Kelompok @20 m 	48 m ²

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԿՈՒՆԵՐԻ ԿՐԹԱԿՈՒՆԵՐԻ ԿՐԹԱԿՈՒՆԵՐԻ ԿՐԹԱԿՈՒՆԵՐԻ

№	Կրթական ծրագիր	Վճար	Սովորողների թիվը	Կրթական ծրագրի նկարագրիչը	Կրթական ծրագրի նպատակը
1	Հայերեն	120	20	Հայերենի սովորողները	20 մ.
2	Երկրաբանություն	120	20	Երկրաբանության սովորողները	20 մ.
3	Բնագիտություն	120	20	Բնագիտության սովորողները	20 մ.
4	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
5	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
6	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
7	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
8	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
9	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
10	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
11	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
12	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
13	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
14	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
15	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
16	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
17	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
18	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
19	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.
20	Մաթեմատիկա	120	20	Մաթեմատիկայի սովորողները	20 մ.

Ստորագրված է 2023 թվականի 12-րդ դեկտեմբերի 15-ի Կրթության նախարարի հրամանով:

Կրթության նախարար Կարեն Կարամյան

Վճարի կատարման համար

			<ul style="list-style-type: none"> • 2 Ruang Ganti Bintang @ 4 m • Jumlah 48 m² 	
10.	Direktur	NAD	3 x 58.5 m ² (perhitungan bab analisa) = 175 m ²	175 m ²
11.	Sekretaris	NAD	3 x (6m) = 18 m ²	18 m ²
12.	Manager Panggung	NAD	Luas tempat Kerja 4 x 4 = 16 m ²	16 m ²
13.	Ruang Staff Panggung	NAD	5,5 m /orang, 6 x 5,5 = 33 m ²	33 m ²
14.	Ruang Penjaga	Asumsi	12 m ²	12 m ²
15.	Gudang Panggung	Asumsi	20 m ²	20 m ²
16.	R. Kontrol Cahaya	Asumsi	2 x 8m = 12 m ²	12 m ²
17.	Ruang Proyektor	NAD	30 – 40 m ²	40 m ²
18.	Ruang Tata Cahaya	Asumsi	80 m ²	80 m ²
19.	Ruang Adminitrasi	NAD	6 m /orang, 10 x 6= 60 m ²	60 m ²
20.	Ruang Karyawan	NAD	6 m /orang, 10 orang = 60 m ² 2 ruang x 60 = 120 m ²	120 m ²
21.	Publikasi	Asumsi	6 m /orang, 6 orang = 36 m ²	36 m ²
22.	R. Pengelola sanggar	NAD	6 m /orang, 20 orang = 120 m ²	120 m ²
23.	Ruang Kelas Teori	TSS	(6 x 10) x 4 kelas = 240 m ²	240 m ²
24.	Ruang Multimedia	TSS	(6 x 12) kelas = 72 x 2kelas = 144 m ²	144 m ²
25.	Ruang Studio Praktek	TSS	12 x 12 = 240 m ²	240 m ²
26.	Perpustakaan	NAD	495 m ² (perhitungan bab analisa)	495 m ²
27.	Retail	NAD	(6 x 12) x 3 Retail = 216	216 m ²
28.	Musholla	NAD	(10% x 500orang) x 2 m2= 100	100 m ²

29.	Ruang Multi Fungsi (konfrensi pers)	NAD	(10% x 500orang) x 1,5 m ² @orang = 150	150 m ²
28.	Coffe Shop	NAD	1,4 – 1,7 m/orang, asumsi melayani 20% pengunjung (160pengunjung) <ul style="list-style-type: none"> • Ruang minum 160 x 1,5 = 240 m² • Counter 12% x 240 = 29 m² • Gudang 50% x 240 = 120 m² • Jumlah (240 + 29 + 120) = 289 m² 	289 m ²
Total				3829 m ²
Siekulasi 30 % x 6019 m				1149 m ²
JUMLAH KESELURUHAN				4978 m²

Tabel 9.3.2.1. Tabel konsep luasan ruang

Keterangan :

NAD = Neufert Architect Data

TSS = Time-Saver Standart for Building Types

NMH= New Metric Handbook



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rahjasa Puji Asmanegara**

NIM : **0822041**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Sanggar Seni Peran Teater di Malang Tema Arsitektur Simbolik

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 05 Februari 2013
Yang membuat pernyataan



(Rahjasa Puji Asmanegara)

INSTRUKSI MANAJEMEN PERUSAHAAN

Hal ini berlaku bagi seluruh karyawan yang terlibat

Manajemen Perencanaan : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

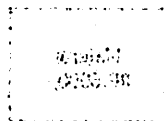
Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

Manajemen : 100%

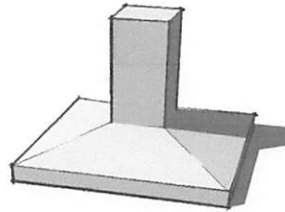


Manajemen : 100%

9.4. Konsep Struktur

9.4.1. Struktur Pondasi

Sub structure pada obyek yang dirancang menggunakan pondasi setempat (*footplat*). Pondasi setempat (*footplat*) adalah pondasi beton bertulang yang dibuat setempat hanya dibawah kolom struktur. Pondasi setempat (telapak) dipakai pada tanah keras dangkal dan beban bangunan tidak terlalu berat. Sistem pondasi setempat dianggap sesuai dengan obyek karena jumlah lantai yang dirancang hanya berkisar 2-3 lantai.



Gb.9.4.1.1. Gambar Pondasi Setempat (*Foot Plat*)

9.4.2. Struktur Dinding

Fungsi dinding sebagai pembatas ruang baik secara visual maupun akustik, dan menahan pengaruh dari luar ruangan (penghalau radiasi dan sinar matahari, pelindung dari angin dan hujan, dan melindungi dari serangan binatang dari luar). Sistem Main Structure yang digunakan adalah sistem struktur rangka kaku yang terdiri dari rangkaian balok dan kolom. Material dinding dapat dipilih sesuai dengan fungsi ruang dan bangunannya sendiri.

9.4.3. Struktur Atap

Fungsi atap sebagai pelindung panas dan kesilauan cahaya matahari secara langsung memiliki peran penting untuk menjaga temperatur terhadap interior ruangan dan sebagai penghalau angin atau tempat sirkulasi udara. Pada material atap disesuaikan dengan bentuk ruang maupun fungsi di dalamnya serta sebagai struktur penopang atap ditentukan oleh beban (material atap, pengaruh angin, dan bentang). Sistem upper struktur yang digunakan adalah sistem space frame karena bentangan yang lebar pada ruang-ruang yang ada pada obyek.

9.5. Sistem Utilitas

9.5.1. Sistem Air bersih

Air bersih yang digunakan di dalam sanggar seni peran teater bersumber dari PDAM yang ditampung di tandon bawah. Dari tandon bawah, air dipompa menuju ke tandon atas dan kemudian di distribusikan kembali ke daerah bangunan fasilitas utama. Untuk daerah bangunan yang fungsinya sebagai fasilitas penunjang seperti restaurant, fasilitas servis, fasilitas keamanan dan fasilitas umum lainnya air juga didistribusikan dengan cara yang sama

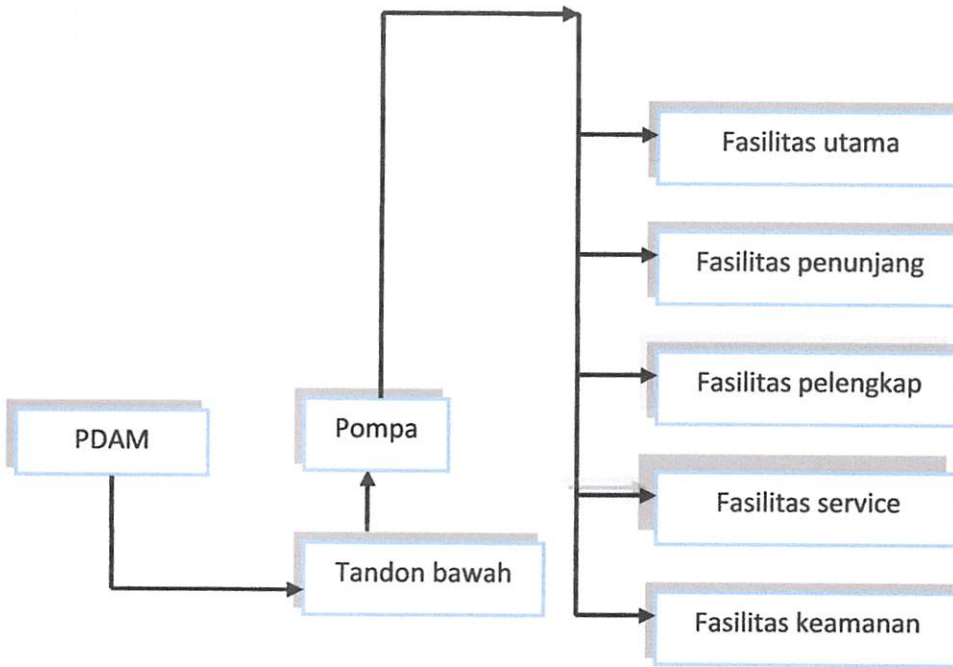


Diagram 9.5.1.1. Konsep Distribusi Air

9.5.2. Sistem Pembuangan

Untuk system pembuangan air kotor, kotoran dari toilet diuraikan menjadi *black water* sedangkan dari urinoir, westafel dan floor drain diuraikan menjadi *grey water*. Untuk *black water* sendiri disalurkan menuju ke septictank dengan kemiringan pipa 2 % dan jarak maksimum pipa \pm 15 m. Dari septictank *black water* tadi kemudian disalurkan lagi ke sumur resapan. Sedangkan untuk *grey water*, air kotor langsung di buang menuju sumur resapan. Untuk pembuangan air hujan, aliran air diarahkan menuju riol kota.

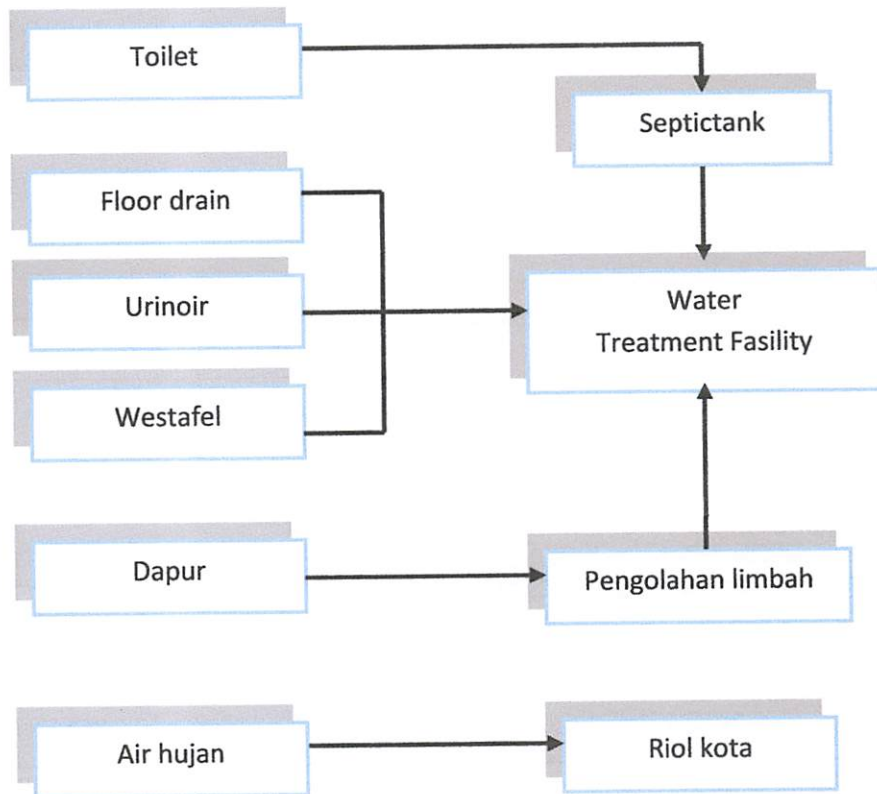


Diagram 9.5.2.1. Konsep Distribusi Sistem

9.5.3. Sistem Penghawaan

System penghawaan yang digunakan yaitu sitem penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami digunakan pada ruanngan yang berhubungan langsung dengan ruang terbuka, seperti pada entrance sanggar.

Sedangkan untuk ruang-ruang lain di dalam bangunan berukuran luas, seperti *check in hall*, *depature longue*, *arrival hall*, *baggage reclaim area*, dan ruang-ruang lainnya digunakan sistem penghawaan buatan yang memakai AC sentral sebagai penyeimbang (pendingin) suhu udara di dalam bangunan. Sumber udara berasal dari air (water) yang mengalami proses awal pada menara pendingin dan air di distribusikan ke mesin AC (*Chiller*) di salurkan menuju ke AHU (*Air Handling Unit*), kemudian dari AHU, udara yang berada dalam bangunan didinginkan dan didistribusikan ke ruang-ruang yang memerlukan penghawaan dan penambahan udara segar dari luar bangunan. Oleh karena itu AHU ini diletakkan pada pingir bangunan agar pergantian udara segar dan kotor dari dalam dan luar bangunan menjadi mudah. Udara sejuk yang di dihasilkan dari AHU didistribusikan melalui ducting-ducting AC yang diletakan diatas plafond.

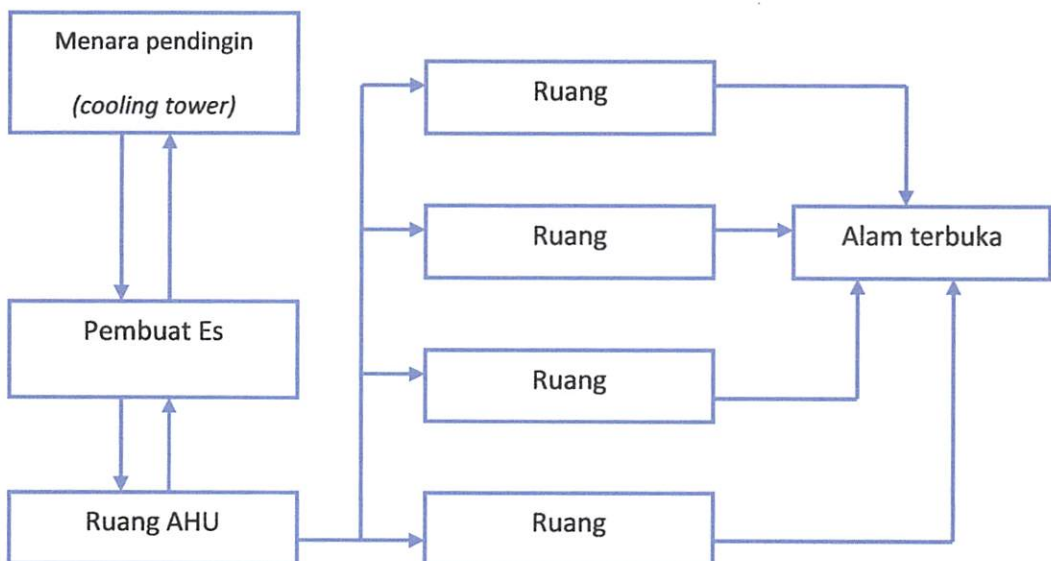


Diagram 9.5.3.1. Konsep Distribusi Penghawaan

9.5.4. Sistem Elektrikal

Listrik yang didapat bersumber dari PLN dengan back-up genzet. Sumber daya tegangan menengah yang diambil dari genzet pada gardu yang terpisah jauh dari bangunan bandara diubah dengan menggunakan trafo menjadi tegangan rendah 220 Volt. Setelah itu listrik tadi disalurkan menuju panel utama dan kemudian disalurkan lagi ke kontrol-panel control panel yang mengatur pengeluaran dan tegangan listrik pada satu cabang bangunan, dan kemudian didistribusikan ke semua unit yang membutuhkan tenaga listrik.

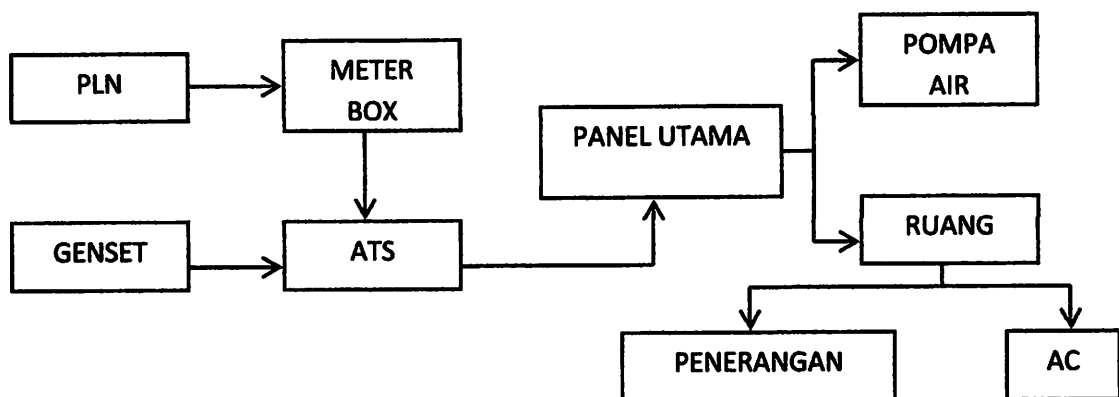


Diagram 9.5.4.1. Konsep Distribusi Sistem Elektrikal

9.5.5. Sistem Pencegahan Dan Pemadam Kebakaran

Untuk sistem pencegah terhadap kebakaran digunakan hidrant baik di dalam maupun di luar bangunan. Hidran halaman diletakkan di sekitar bangunan dengan jarak ± 60 m dan di dalam bangunan ± 30 m. Selain itu juga digunakan tabung pemadam dengan jenis powder berkapasitas 2 kg yang diletakkan di ujung-ujung jalur sirkulasi atau pada daerah yang dianggap rawan akan kebakaran. Untuk detektor kebakaran digunakan detektor asap yang diletakkan di setiap ruangan. Untuk penyelamatan disediakan pintu-pintu darurat terutama di daerah display yang menuju ke sisi bangunan yang terbuka. Semua sistem pencegahan dan pemadam kebakaran tersebut dibedakan warnanya agar mudah dikenal oleh pengunjung jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Selain itu juga disediakan jalur untuk mobil pemadam agar dapat masuk ke dalam area tapak agar pemadam dapat mengatasi area kebakaran di seluruh bagian bangunan.

9.5.6. SISTEM PENANGKAL PETIR

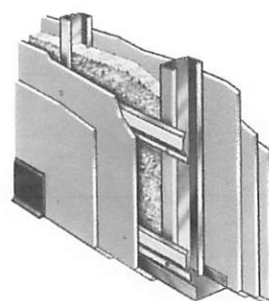
Sistem ini digunakan untuk melindungi bangunan dari bahaya sambaran petir. Sistem penangkal petir yang digunakan pada bangunan ini yaitu :

- Franklin : sistem penangkal petir yang dipasang pada atap bangunan dengan tinggi kurang dari 30 m. Terbuat dari batang runcing yang terbuat dari bahan *copper split* dipasang paling atas yang dihubungkan dengan batang tembaga menuju ke elektroda yang ditanam dalam tanah.

9.5.7. SISTEM AKUSTIK

Dengan adanya penyediaan fasilitas ruang multimedia, studio dan ruang auditorium dengan spesifikasi *speech auditorium* maka perlu konsep design akustik yang mampu menghasilkan kualitas terbaik dalam ruangan tersebut. Strategi design yang harus dipenuhi adalah pemilihan material pelapis ruangan (dinding, plafon dan lantai) yang memenuhi standart dan juga design *ceiling*. Untuk material pelapis ruangnya menggunakan *buffle: 3" unpainted* pabrikan luar negeri yang bisa menjadi *reflector* sekaligus *absorber*.

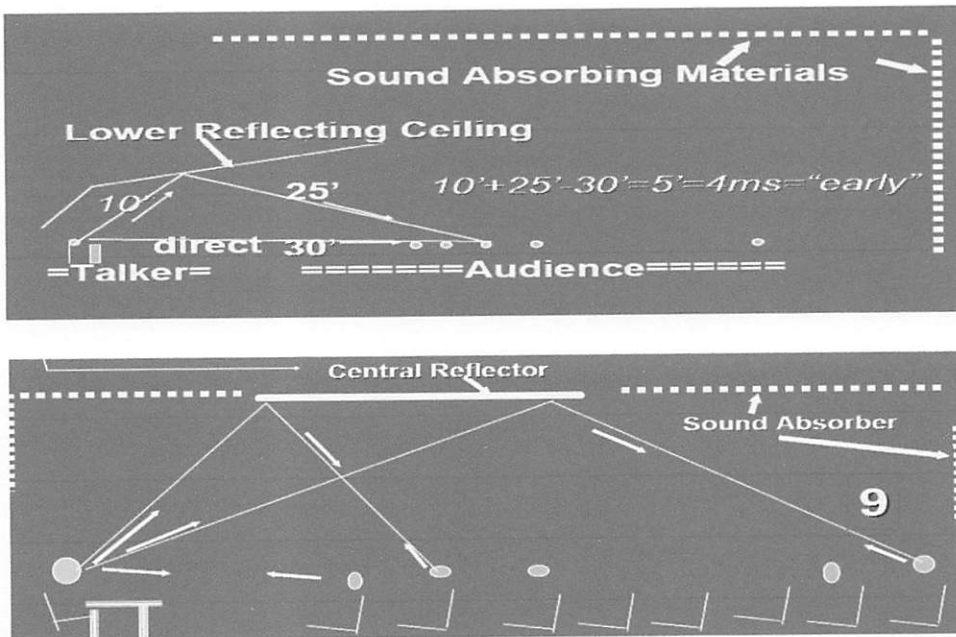
Buffle unpainted. Sumber:
Understanding Acoustic in Architectural
Design, AIA/Architertural Record.



Gb, 9.5.7.1. Detail Akustik

- Letak dan luasan bahan pelapis
Berdasarkan pendapat Doelle (1972) bahwa penempatan bahan-bahan absorbtif pada wilayah dinding sekeliling tempat duduk penonton, 2/3 wilayah lantai dan plafon area tempat duduk penonton dapat menghasilkan peningkatan kualitas akustik karakter *speech*.
- Aplikasi design interior
Jenis bahan absorber produk luar negeri merupakan bahan akustik dengan sistem modular yang dapat dipergunakan dengan praktis dan mudah beradaptasi dengan kebutuhan aktivitas yang berbeda-beda, sehingga dapat menghasilkan kualitas akustik paling baik. Aplikasi desain bahan absorber

berbentuk *baffle* dengan sistem gantung pada plafon menggunakan komponen *anchor eye*, *corkscrew hanger*, dan tali penggantung (senar berdiameter 1,5 mm) dengan komposisi *egg crate pattern*, dapat mengoptimalkan total koefisien penyerapan bahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Egan (1988) dan Templeton (1993) melalui grafik perbandingan koefisien penyerapan bahan absorber berbentuk *baffle*, di mana pola *egg crate pattern* dipastikan menghasilkan total koefisien penyerapan bahan paling baik.



Konsep desain *ceiling* untuk ruang serbaguna (atas) dan ruang kelas (bawah).
 Sumber : 10 years of classroom acoustic design, Angelo Campanella.

Gb, 9.5.7.2. Refleksi Suara

Occupancy ruang

Berdasarkan pendapat Doelle (1972) yang menyatakan bahwa batasan *occupancy* ruang untuk memenuhi kualitas akustik minimal 33%-50%. Di mana peningkatan *occupancy* ruang akan menurunkan waktu dengung disebabkan oleh koefisien penyerapan dari penonton bertambah besar sehingga dapat terjadi dengung yang terlalu pendek, sebaliknya pengurangan *occupancy* akan meningkatkan waktu dengung disebabkan oleh koefisien penyerapan dari penonton berkurang sehingga dapat terjadi dengung yang berlebihan.

BAB X

PENUTUP

Dalam penyusunan tugas akhir ini, saya selaku penulis menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam laporan ini antara lain :

- Penerapan Konsep pada perancangan belum tentu sependapat dengan orang lain yang melihat dari sudut pandang berbeda.
- Kemungkinan besar orang awam kurang dapat memahami konsep yang ada.
- Kekurangan yang lain yang mungkin bisa di temukan oleh pembaca laporan ini.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat bagi perencanaan dan perancangan berikutnya. Semoga apa yang penulis tuliskan dalam laporan ini dapat memberikan kemajuan bagi perkembangan seni peran teater di indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- De Chiara, Joseph & Callendar, John. 1990. *Time Saver Standards for Building Types 3rd edition*, , McGraw-Hill Publishing Company
- Neufert. 1970. *Architect's Data*, London: Crosby Lockwood Staples
- Letchner, Nobert. 2001. *Heating, Cooling, Lighting*, John Wiley & Sons Inc.
- Karlen, Mark dan Benya, James. 2004. *Lighting Basic Design*, John Wiley & Sons Inc.
- Sebestyen, Gyula. 2003. *New Architecture and Technology*, Oxford : Architectural Press.
- Tutt, Patricia dan David Adler. 1986. *New Metric Handbook*. Oxford : Architectural Press.
- Allen, Edward. 1998. *Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan, Bahan-Bahan dan Metodenya edisi ketiga*, South Natick:.
- Ganslandt, Rüdiger dan Hofmann, Harald. 1992. *Handbook of Lighting Design*, Berlin: Druckhaus Maack.
- Asla, Grand W. Reid. 2001. *Grafik Landsekap*. Erlangga. Jakarta
- Karsito, Eddie. 2008. *Menjadi Bintang*. Ufuk Press. Jakarta
- Christian, Angeling Oktaviani. 2004. *Laporan Tugas Akhir Perancangan Institut Seni Peran*. Universitas Kristen PETRA. Surabaya.
- Suru, I. Made. 1985. *Bentuk Dan Ragam Hias Topeng Kedungmonggo Malang*. Intitut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Malang. Malang.