

**REDESIGN CONCERT HALL TAMAN BUDAYA  
LOMBOK PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**



**PERANCANGAN**

**Windah Puspasari N.**

**NIM 1210009123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

## ABSTRAK

Lombok merupakan pulau yang kental akan budaya dan terkenal sebagai salah satu destinasi wisata terbaik dilingkup domestik maupun mancanegara. Taman Budaya Lombok, Nusa Tenggara Barat, telah memiliki fasilitas yang cukup memadai. Namun demikian, masih diperlukan adanya beberapa perbaikan untuk memaksimalkan tampilannya. Pada lantai pertama area *concert hall*, sebagai sebuah ruang pertunjukan yang baik, masih dibutuhkan adanya perbaikan akustik, penambahan fasilitas ruang dan perabot, serta perubahan gaya atau tema yang bertujuan meningkatkan kenyamanan sehingga mampu menarik lebih banyak pengunjung. Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat mempunyai visi menjadi pusat budaya termuka ditingkat lokal dan internasional dengan tag line “ekspresi seni sebagai citra budaya yang kuat dalam membangun kepribadian bangsa yang utuh”. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang dapat meningkatkan daya tarik pengunjung, yakni dengan melibatkan unsur lokal mengingat gedung pertunjukan tersebut mempunyai salah satu misi yaitu mengembangkan seni dan budaya lokal.

***Kata kunci : Lombok, Taman Budaya, Motif Wayang***

## **ABSTRACT**

*Lombok is an island that is rich with its culture and is well-known as one of the best tourist destinations, both in domestic and international circle. Taman Budaya Lombok in West Nusa Tenggara already has already been equipped with enough facilities. However, several improvements are still needed to maximize its performance. For instances, on the first floor of the concert hall area; acoustic refinement, addition of space facilities and furniture, style changes or themes are required as a manifestation of well-turned performance room. It is aimed at increasing amenities in order to attract more visitors. Taman Budaya Lombok has a vision of becoming the leading cultural centre at the local and international level with the tag line "artistic expression as a strong cultural image in building a nation's intact personality". This concept aims to create an atmosphere that can increase the attractiveness of visitors, by involving local elements, considering that the performance building has one mission to develop local arts and culture.*

**Keywords : Lombok, Taman Budaya, Puppet Motives**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**REDESAIN CONCERT HALL TAMAN BUDAYA PROVINSI NUSA  
TENGGARA BARAT** diajukan oleh Windah Puspasari N., NIM 1210009123,  
Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji  
Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk  
diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM.

NIP 19620528 199403 1 002

Pembimbing II/ Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001

*Cognate/Anggota*

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A

NIP 19770315 200212 1 005

Ketua Program Studi/Ketua,Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT

NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des

NIP 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya.

kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa sertaberbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya
2. Keluargaku terkasih kedua orangtua, dato, om, kakak, adik-adik dan semua keluarga besar terimakasih atas dukungannya.
3. Yth. Bapak Drs Ismael Setiawan, MM. dan mbak Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan doanya.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Teman-teman seperjuangan 2012 INDIES & adek-adek 2014.
11. Teman-teman seperjuangan bimbingan.
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
13. Teman-teman KOST A&Z, teman-teman KONTRAKAN dan mamas terimakasih banyak dukungannya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 17 April 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

REDESIGN CONCERT HALL TAMAN BUDAYA LOMBOK PROVINSI	
NUSA TENGGARA BARAT .....	i
ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
A. JUDUL .....	1
B. LATAR BELAKANG .....	1
C. Metode Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	6
A. Tinjauan pustaka .....	6
1. Pengertian <i>Concert Hall</i> .....	6
2. Ruang dalam <i>concert hall</i> .....	6
3. Lobi <i>concert hall</i> .....	7
4. Backstage area .....	9
5. Stage .....	13
6. <i>Audience area</i> .....	14
7. Sifat bunyi dalam ruang tertutup .....	15
B. Program desain.....	44
1. Tujuan Desain.....	44
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	45
3. Data .....	45
4. Draft kebutuhan dan Kriteria .....	58
BAB III .....	60

A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	60
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	60
1. Konsep Perancangan .....	60
2. Solusi Perancangan.....	66
BAB IV .....	77
A. ALTERNATIF DESAIN .....	77
1. Alternatif estetika ruang .....	77
2. Alternatif penataan ruang (zoning,organisasi ruang,pola sirkulasi,layout) 88	
3. Alternatif pengisi ruang .....	100
4. Alternatif tata kondisi ruang .....	102
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	102
1. Suasana ruang .....	102
2. Zoning dan sirkulasi .....	104
3. Layout.....	105
4. Rencana lantai.....	106
5. Rencana Dinding.....	107
6. Rencana Plafon .....	108
C. Hasil Desain.....	109
BAB V.....	119
A.KESIMPULAN .....	119
B. SARAN.....	120
DAFTAR PUSTAKA .....	121



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pola Pikir Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. pembagian ruang pada auditorium pertunjukan seni .....	7
Gambar 3. area tiket pada lobi .....	8
Gambar 4. contoh backstage area.....	10
Gambar 5. linen, locker area, dan toilet .....	12
Gambar 6. fasilitas dalam ruang jamuan.....	13
Gambar 7. panggung proscenium/konvensional.....	14
Gambar 8. lantai bertrap area penonton auditorium.....	14
Gambar 9. bentuk lantai trap dan plafon yang dianjurkan .....	19
Gambar 10. area sumbu longitudinal .....	20
Gambar 11. lingkungan penonton yang dapat dijangkau pemain .....	20
Gambar 12. menentukan lebar panggung.....	21
Gambar 13. pemasangan resonator panel berlubang dengan bermacam-macam bentuk kubang dan dengan selimut isolasi dalam rongga udara : (A) papan berlubang, (B) hardboard bercelah, (C) logam atau plastik berlubang .....	27
Gambar 14. lapisan akustik irisan kayu yang digunakan sebagai penyerap, 40% bunyi yang tembus dapat diatasi oleh selimut isolasi .....	28
Gambar 15. jenis lampu pertunjukan, fresnel spotlight (kiri) dan fresnel spotlight dilengkapi barudoor (kanan) untuk membatasi bias cahaya agar tidak menyinari obyek lain yang tidak dikehendak.....	30
Gambar 16. jenis lampu pertunjukan, dan kiri ke kanan (plano convex spotlight, ellipsoidal/profile/lekolite spotlight, zoom spotlight, dan follow spotlight).....	31
Gambar 17. penataan lampu pertunjukan pada panggung proscenium secara umum .....	31
Gambar 18. smoke detector.....	33
Gambar 19. heat detector .....	35
Gambar 20. penempatan sprinkler .....	36
Gambar 21. Peta lokasi Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat.....	46
Gambar 22. Logo Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat.....	46
Gambar 23. Taman Budaya NTB.....	47

Gambar 24. Bagan Struktur Organisasi .....	49
Gambar 25. Sirkulasi Taman Budaya NTB .....	50
Gambar 26. Zoning Taman Budaya NTB .....	50
Gambar 27. Layout Taman Budaya NTB .....	51
Gambar 28. lantai gedung teater arena tertutup taman budaya Lombok .....	52
Gambar 29. lantai panggung pertunjukan teater arena tertutup .....	52
Gambar 30. lantai ruang rias .....	53
Gambar 31. Dinding support stage room gedung teater arena tertutup .....	53
Gambar 32. Dinding ruang pertunjukan teater arena tertutup .....	54
Gambar 33. Dinding ruang rias teater arena tertutup .....	54
Gambar 34. Plafon support stage room teater arena tertutup .....	55
Gambar 35. Plafon panggung teater arena tertutup .....	55
Gambar 36. Furniture support stage room teater arena tertutup .....	56
Gambar 37. Furniture area pengunjung teater arena tertutup .....	56
Gambar 38. Furniture ruang rias teater arena tertutup .....	57
Gambar 39. Gaya postmodern pada concert hall .....	61
Gambar 40. Rencana penerapan warna .....	62
Gambar 41. Alternatif 1 gaya postmodern .....	64
Gambar 42. Alternatif 2 gaya postmodern .....	65
Gambar 43. suasana lobby .....	77
Gambar 44. suasana ruang vvip .....	77
Gambar 45. suasana ruang penonton .....	78
Gambar 46. suasana ruang persiapan .....	78
Gambar 47. simple main mapping pengaplikasian konsep pada desain .....	79
Gambar 48. penerapan bentuk .....	81
Gambar 49. Skema warna yang akan di aplikasikan .....	82
Gambar 50. komposisi dominasi material yang akan di aplikasikan .....	83
Gambar 51. material lantai yang akan di aplikasikan .....	83
Gambar 52. material dinding yang akan di aplikasikan .....	84
Gambar 53. material plafon yang akan di aplikasikan .....	85
Gambar 54. material furniture yang akan di aplikasikan .....	85
Gambar 55. Elemen dekoratif yang akan di gunakan .....	86

Gambar 56. Hasil sketsa suasana ruang lobby .....	86
Gambar 57. sketsa suasana ruang area penonton .....	87
Gambar 58. hasil perspektif suasana ruang vvip.....	87
Gambar 59. perspektif suasana ruang persiapan .....	88
Gambar 60. Diagram matrix .....	88
Gambar 61. Bubble plan alternatif 1 .....	89
Gambar 62. Bubble plan alternatif 2 .....	89
Gambar 63. zoning dan sirkulasi.....	90
Gambar 64. zoning dan sirkulasi alternatif .....	90
Gambar 65. zoning dan sirkulasi lantai 1 alternatif 1 .....	91
Gambar 66. zoning dan sirkulasi lantai 2 alternatif 1 .....	91
Gambar 67. zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 1 .....	92
Gambar 68. zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 2 .....	92
Gambar 69. layout lantai 1 alternatif 1.....	93
Gambar 70. layout lantai 2 alternatif 1.....	93
Gambar 71. layout lantai 1 alternatif 1.....	94
Gambar 72. layout lantai 2 alternatif 1.....	94
Gambar 73. alternatif rencana lantai 1 .....	95
Gambar 74. alternatif rencana lantai 2 .....	95
Gambar 75. alternatif 2 lantai 1.....	96

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Koefisien Penyerap Bunyi .....	24
Tabel 2. Kesesuaian Jenis Penanda Kebakaran.....	33
Tabel 3. Persyaratan Sprinkler .....	36
Tabel 4. Pembagian Kelas Bahan Bangunan .....	37
Tabel 5. Kemudahan Banyaknya Bahan Bangunan.....	37
Tabel 6. Nilai Kebutuhan Frekuensi Pengertian Udara .....	39
Tabel 7. Daftar Kebutuhan dan Fasilitas.....	59
Tabel 8. Analisis Berdasarkan Permasalahan Setiap Ruang.....	66
Tabel 9. Analisis Berdasarkan Aktivitas Pengguna Ruang.....	68
Tabel 10. Analisis Program Utilitas .....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. JUDUL**

#### **REDESAIN CONCERT HALL TAMAN BUDAYA LOMBOK NUSA TENGGERA BARAT**

### **B. LATAR BELAKANG**

Lombok merupakan kota yang kental akan budaya dan terkenal sebagai salah satu destinasi wisata baik domestik maupun mancanegara. Wisata yang di tonjolkan kota Lombok dengan keindahan wisata pantai, tempat sejarah dan kebudayaan, wisata kuliner, keindahan gunung, dan ritual-ritual adat yang di tonton oleh masyarakat umum menjadikan Lombok sebagai destinasi wisata domestik dan mancanegara. Sejalan dengan berkembangnya kehidupan seni dan budaya, di Lombok terdapat pusat pembelajaran, pengembangan, pengolahan seni, dan budaya daerah. Salah satu tempat perkembangan seni dan budaya di Lombok adalah taman budaya Lombok yang berada di jalan airlangga, kekalik jaya kota mataram ,para seniman ditampung dan diberi fasilitas untuk mengembangkan dan menampilkan kreatifitas seninya di tempat ini.

Gedung Taman Budaya Lombok mempunyai gaya tradisional Lombok walaupun Gedung ini dibangun pada era modern (tahun anggaran 1991/1992). Luas lahan secara keseluruhan kurang lebih 1 hektar. Bangunan taman budaya Lombok terdiri 2 lantai, Lantai pertama merupakan area *Concert Hall* dan lantai kedua merupakan area ruang operator dan Gudang.

Taman Budaya Lombok mempunyai fasilitas yang memadai, walaupun perlu adanya perbaikan. Misalnya lantai pertama area concert hall sebagai ruang pertunjukan perlu adanya perbaikan akustik, penambahan fasilitas ruang, *furniture*, dan perubahan gaya atau tema interiornya yang bertujuan meningkatkan kenyamanan dan menarik pengunjung.

Postmodern menjadi pilihan dalam merancang kembali Taman Budaya Lombok. Postmodern menggabungkan unsur modern dengan unsur lain seperti *vernacular*, *local*, komersil, dan konsektual yang memperhatikan

nilai-nilai yang dianut arsitek, penghuni, dan masyarakat (ikhwanuddin,2005).

Penerapan gaya postmodern aliran *straight revivalism* merupakan gaya yang menghadirkan kembali interior masa lalu dengan tampilan modern namun tidak menghilangkan ornamen sepenuhnya. Gaya ini berbeda dengan *historism* yang menerapkan ornament secara utuh, karena *straight revivalism* tidak seutuhnya menerapkan suatu ornamen. Interior masa lalu yang dihadirkan kembali yaitu gaya indis merupakan gaya interior *concert hall* dan interior rumah adat desa Sade, unsur kain songket disatukan dalam unsur modern.

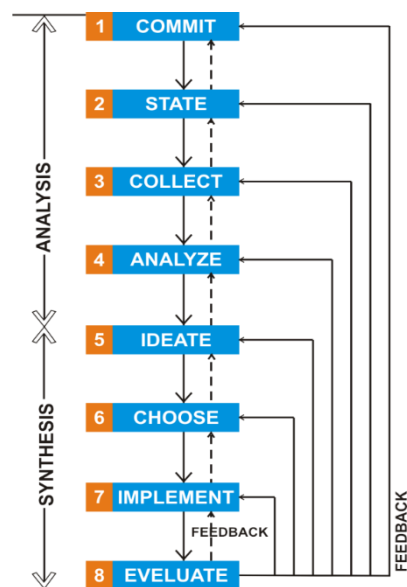
Taman Budaya Lombok mempunyai visi menjadi pusat budaya termuka di tingkat dan internasional dengan *tag line* “ekspresi seni sebagai citra budaya yang kuat dalam membangun kepribadian bangsa yang utuh”. *Tag line* tersebut menandakan bahwa ekspresi seni dan pelestarian budaya harus terjaga dan di tingkatkan. Oleh karna itu perancangan kembali interior *concert hall* taman budaya Lombok nengambil gaya mencirikan kota ini, salah satunya dengan mengangkat arsitektur traditional daerah yaitu rumah adat desa Sade dan kain songket.

Perancangan kembali interior *concert hall* Taman Budaya Lombok dimaksudkan untuk mengoptimalkan kegiatan seni pertunjukan di dalamnya dapat meningkatkan daya listrik pengunjung. Mengangkat unsur lokal dirasa tepat, mengingat gedung pertunjukan tersebut mempunyai salah satu misi yaitu mengembangkan seni dan budaya lokal.

## C. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan untuk meredesain *Concert Hall* Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat yaitu menggunakan metode yang digagas oleh *Rosemary Kilmer*. Menurut *Rosemary Kilmer* proses desain dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap pertama yaitu analisis, beberapa masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, dan dianalisis. Pada tahap analisis desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahapan ke dua yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Kilmer, 1992)

Pola pikir perancangan pada proses perancangan Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat menggunakan pola pikir dengan dua tahap yaitu analisa yang merupakan tahap programing dan sintesis yang merupakan tahap designing. Proses analisis adalah tahap programing dimana pada tahap ini terjadi proses menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, data non-fisik, literatur dan data-data lain yang dibutuhkan. Proses sintesis

adalah tahap designing, dimana pada tahap ini dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap programing. Dari beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan masalah secara optimal.

Dalam proses desain menurut *Rosemary Kilmer* ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan (gambar 1) dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* Merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini merupakan pengajuan surat izin survey kepada kepala Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat untuk menjadikan Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat sebagai objek perancangan Tugas Akhir.
- b. *State* Tahap ini merupakan tahap mendefinisikan masalah. Calon desainer harus menghadapi setiap permasalahan dengan pikiran terbuka dan konsisten.
- c. *Collect* Merupakan tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini, melakukan survey lapangan didampingi oleh petugas Taman Budaya Lombok, Umum dan Komunikasi Publik dan mendapat beberapa data-data fisik maupun non-fisik yang dibutuhkan. Selain itu perancang juga mengumpulkan beberapa data nonfisik dan literatur melalui media internet dan buku.
- d. *Analyze*, Merupakan tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini merupakan pembuatan peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.
- e. *Ideate* Tahap ini merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada proses ini merupakan pembuatan alternatif desain melalui gambar dari media internet sebagai acuan desain dan gambar sketsa-sketsa ide perancangan. Selain itu untuk mendapatkan ide yaitu dengan cara *brainstroming*.
- f. *Choose* adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Pada tahap ini merupakan penyeleksian ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan. Dalam memilih alternatif perancang metode *peergroup review*.



g. *Implement*, Merupakan tahap menyalurkan ide melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung. Pada tahap ini merupakan pembuatan visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi power point dan animasi.

h. *Evaluate*, Merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan.

## 2. Metode desain

Metode desain yang akan digunakan untuk mengerjakan redesain Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat yaitu metode desain menurut pemikiran Vijay Kumar. Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut.

### a. Metode Pengumpulan Data

Untuk metode pengumpulan data menggunakan metode dari memahami tujuan dan mengetahui konteks. Metode-metodenya ialah: pengamatan media populer, fakta-fakta kunci, penelusuran media populer dan analisis SWOT.

### b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Untuk metode ini menggunakan metode dari mode mengenal masyarakat, menyusun gagasan dan mengeksplorasi konsep. Metode-metodenya ialah kunjungan lapangan, wawancara etnografis, aktivitas lapangan, peta pikiran peluang, metafora dan analogi konsep.

### c. Metode evaluasi dan pemilihan desain

Untuk metode ini penulis menggunakan metode *peer group review*, yaitu proses penilaian yang dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif desain dihadapan sesama rekan. Penilaian bisa berupa melihat kekurangan dan kelebihan suatu alternatif desain.