

**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
TENGARA 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	Error! Bookmark not defined.
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain	Error! Bookmark not defined.
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	Error! Bookmark not defined.
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.

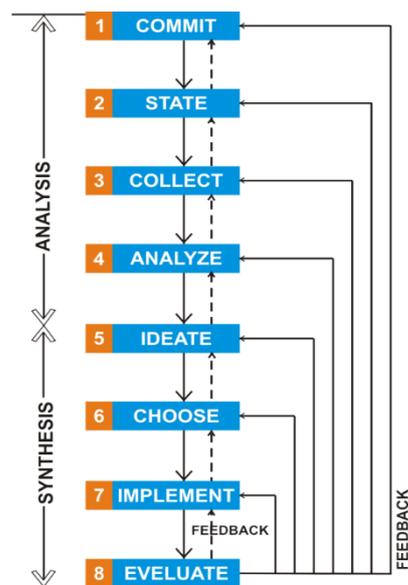
Taman Budaya Lombok mempunyai visi menjadi pusat budaya termuka di tingkat dan internasional dengan *tag line* “ekspresi seni sebagai citra budaya yang kuat dalam membangun kepribadian bangsa yang utuh”. *Tag line* tersebut menandakan bahwa ekspresi seni dan pelestarian budaya harus terjaga dan di tingkatkan. 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 kegitan 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.

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan pustaka

1. Pengertian *Concert Hall*

Auditorium berasal dari kata *audiens* (penonton/penikmat) dan *rium* (tempat), sehingga *concert hall* dapat diartikan sebagai tempat berkumpulnya penonton untuk menyaksikan suatu acara tertentu. Berdasarkan jenis aktivitas yang dapat berlangsung di dalamnya, maka suatu *concert hall* dibedakan jenisnya menjadi:

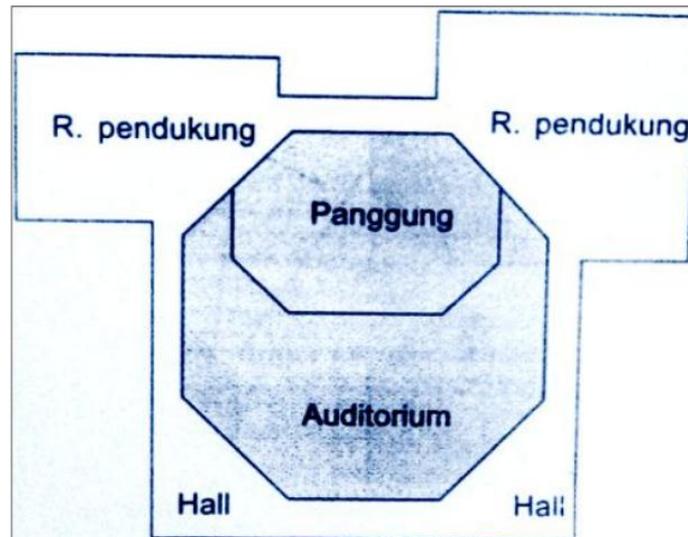
- 1) *Concert hall* untuk pertemuan, yaitu *concert hall* dengan aktivitas utama percakapan (speech): seperti untuk seminar, konferensi, rapat besar, dan lain-lain.
- 2) *Concert hall* untuk pertunjukan seni, yaitu *concert hall* dengan aktivitas utama sajian kesenian seperti seni musik, tari, dan lain-lain. Secara akustik, *concert hall* ini masih dibedakan lagi menjadi *concert hall* yang menampung aktivitas musik saja dan yang menampung aktivitas musik sekaligus gerak.
- 3) *Concert hall* multifungsi, yaitu auditorium yang dirancang secara khusus untuk fungsi percakapan atau musik, namun sengaja dirancang untuk berbagai keperluan tersebut, termasuk pameran produk, perhelatan pernikahan, ulang tahun, dan lain-lain (Christina Eviutami Mediastika, 2009: 91).

2. Ruang dalam *concert hall*

Christina Eviutami Mediastika (2009:93) membagi ruang dalam *concert hall* menjadi:

- 1) Ruang-ruang utama, yang meliputi: ruang panggung dan ruang penonton, baik ruang penonton lantai satu maupun lantai balkon.
- 2) Ruang-ruang pendukung, yaitu meliputi: ruang pementasan, toilet, kafetaria, hall, ruang tiket, dan lain-lain.
- 3) Ruang-ruang servis, yang meliputi: ruang generator, ruang pengendali udara, gudang peralatan, dan lain-lain.

Ruang utamalah yang membutuhkan penyelesaian akustik secara mendalam. Ruang-ruang servis yang menghasilkan kebisingan tambahan diletakkan terpisah atau cukup jauh dari ruang utama. Sedangkan untuk ruang pendukung selalu berdekatan dengan ruang auditorium (christina eviutami mediastika, 2009:93)



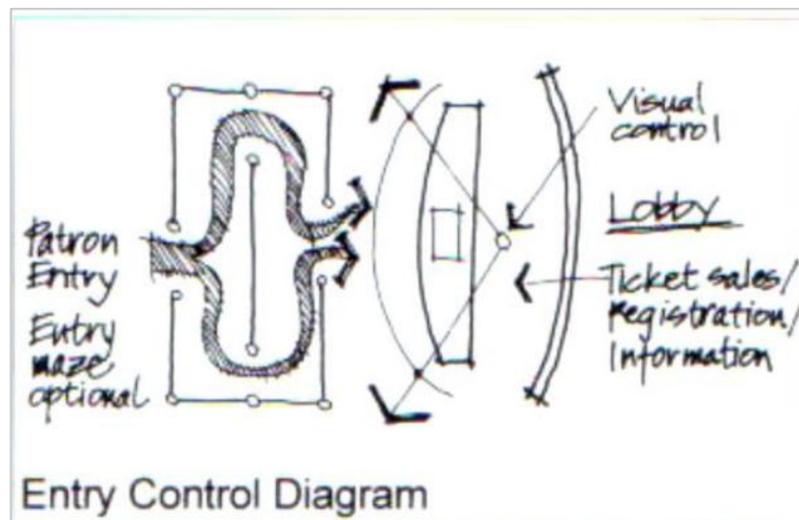
Gambar 2. pembagian ruang pada auditorium pertunjukan seni
(sumber : Christina Eviutami Mediastika, 2009:93)

3. Lobi *concert hall*

- 1) Lobi berfungsi sebagai area sirkulasi, pusat informasi, membeli minuman dan persiapan untuk memasuki *concert hall*. Rencana lobi harus simple dan mampu mencakup berbagai fungsi yang mudah ditemukan pengunjung termasuk menyediakan *break area*. Lobi sebaiknya menyediakan kapasitas yang memadai kurang lebih 50% orang (Harris Group Inc, p.8).
- 2) Lobi sebaiknya mempunyai dua karakter desain yang berbeda pada siang dan malam hari. Pada malam hari, desain lobi lebih berkarakter teatrikal dengan permainan cahaya lampu. Untuk pencahayaan *general* pada siang hari jika dibutuhkan menggunakan lampu *flourescent*. Pada malam hari permainan warna lampu diperlukan bila ingin menonjolkan tekstur dinding

menggunakan lampu neon dan *incandescent* (Harris Group Inc, p.8).

- 3) Plafon lobi sebaiknya menggunakan bahan yang dapat mengurangi suara bising yang masih bisa di dengar dari *concert hall*. Sedangkan material untuk elemen pembentuk ruang lain yaitu *fiberglass* dan kayu. Lantai sebaiknya diberi *finishing* karpet dengan bahan nilon (Harris Group Inc, p.8).
- 4) Pada area lobi terdapat area tiket, *rest area*, *manager office*, *concessions*, dan area sirkulasi. Area tiket sebaiknya dapat dengan mudah dilihat dan dijangkau oleh pengunjung dari berbagai arah (Harris Group Inc, p.9).



Gambar 3. area tiket pada lobi

(sumber: Harris Group Inc, p.8)

- 5) Lokasi dari *booth* tiket tergantung dari *space* yang tersedia, karakter, arah jalan, lalu lintas pejalan kaki, jumlah dan polanya. *Booth* tiket dapat diletakkan terisolasi (berdiri sendiri/pulau) (Joseph De Chriara dan John Hancock, c, 2009:231).
- 6) *Rest room* (ruang istirahat) sebaiknya mudah dijangkau namun tidak mendominasi area lobi. *Rest room* dekat dengan toilet. Standar untuk 500 orang dengan penyediaan minimal 2 closet/urinial dan 2 lavatori untuk toilet pria dan wanita.

Sedangkan untuk 1000 orang disediakan 4 closet/urinial dan 3 lavatori untuk toilet pria dan wanita (Harris Group Inc, p.9).

- 7) *Concessions* adalah area *food court* yang biasanya menjual *fast food* untuk pengunjung auditorium seperti *pop corn*, *hot dog*, *coffe*, dan *ice juice*.

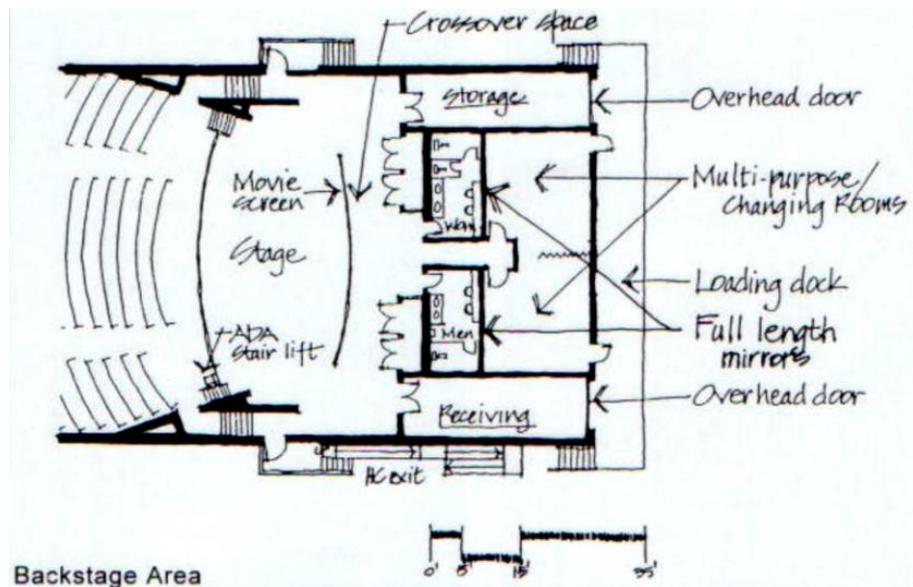
4. *Backstage area*

Backstage area meliputi *dressing room*, *banquet room*, dan *green room*.

Pada ruang rias terdapat area untuk meja rias, penyimpanan pakaian/kostum, dan tempat ganti pakaian. Biasanya disediakan pula wastafel/sink, konter, dan *refregerator* pada daour kecil. Dapur ini biasanya berada di dekat area panggung, namun dengan mudah dijangkau dari ruang rias, ruang ganti, dan dapur seharusnya mudah dijangkau dari area tempat pementas beristirahat (*green room*) dan dari area latihan (Hugh Hardy, 2006:61)

Ruang ganti seharusnya terdiri dari dua jenis yaitu untuk kru pendukung pentas dan untuk aktris utama seperti bintang tamu terkenal harus dibedakan. Ruang rias dan ruang ganti aktris utama lebih baik ditempatkan pada area yang tidak terlalu ramai lalu lalang personal lain. Ruang rias dan ruang ganti biasanya disatukan dalam sebuah ruang besar yang bersekat dengan *zoning* berbeda.

Ruang ganti biasanya terdiri dari 2 ruang besar atau empat ruang untuk empat orang bergiliran dengan almari penyimpanan kostum. Ruang ganti sebaiknya diletakkan dekat dengan toilet dan area mandi. Sebaiknya akses ruang ganti ke panggung lebih dekat daripada ruang lain (Hugh Hardy, 2006:61).



Gambar 4. contoh backstage area

(sumber: Harris Group Inc, p.14)

Rak atau laci dipasang dekat cermin *makeup* dengan mudah mengakomodasi beberapa aksesoris. Pada ruang rias biasanya disediakan tempat untuk mantel dan rak. Locket pribadi sangat disarankan untuk menyimpan barang pribadi seperti dompet, laptop, dan kamera. Locket ini berada tidak jauh dari area ganti pakaian dan area rias (Hugh Hardy, 2006:61).

Pada bagian atas dan samping cermin pada meja rias diberi lampu yang ditempatkan dalam perindung agar tidak panas ketika tersenggol pemakai. Sedangkan cermin harus ada di ruang ganti dan toilet khususnya di atas sink. Satu wastafel untuk dua pemain bergantian dan satu toilet beserta kamar mandi dapat digunakan empat pemain adalah standar yang baik. Pada wastafel harus mempunyai area sendiri untuk *makeup*, krem, sabun tangan, dan perlengkapan *hygiene* lain.

Harus ada sebuah cermin panjang dekat pintu untuk memungkinkan manajer panggung berkomunikasi dari panggung. Ruang ganti dan ruang istirahat para seniman harus memiliki jendela yang memungkinkan sinar matahari masuk, dengan tetap memperhatikan privasi. *Green room* sebaiknya berdekatan lokasinya dengan *kitchen* atau

pantry. Pada ruang ini selain dilengkapi *kitchen* dan *pantry* juga terdapat tempat beristirahat seperti sofa, toilet, *refrigerator*, dan wastafel. (Hugh Hardy, 2006:62).

Richard Corson (1990:40) menjelaskan bahwa ruang *makeup* terdiri dari ruang ganti individu dan ruang *makeup* besar untuk beberapa orang. Ruang ganti biasanya dikelilingi cermin. Lampu ruang ganti mempunyai warna cahaya menyerupai cahaya lampu dari lampu panggung sehingga *makeup* dan kontum sesuai yang diharapkan. Begitu pula ruang rias paling tidak ada dua lampu spot dengan warna mempunyai lampu panggung.

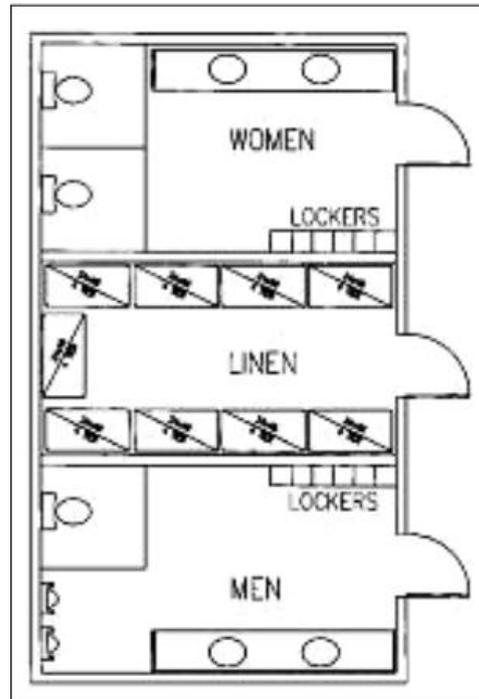
Tinggi meja rias sebaiknya 29 inci dan dilengkapi laci dengan kunci untuk menjaga keamanan barang berharga milik aktor ketika ditinggalkan pentas. Sediakan pula tempat untuk tisu dan kapas disamping meja rias bisa ditempatkan pada *tissue dispenser* atau rak khusus diatas meja.

Pada ruang rias sebaiknya menggunakan *stool chair* yang mempunyai sandaran punggung karean praktis untuk aktor bangun dan pergi dari duduknya atau bergerak ke sisi lain tanpa harus beranjak dari duduknya. Selain itu *stool chair* dapat diatur ketinggiannya menyesuaikan dengan meja rias. *Stool chair* yang ber-*upholstery* dan memiliki sandaran membuat aktor betah berlama-lama ketika dirias.

Pemain teater profesional kadang memilih merias wajahnya sendiri, namun para pemain baru akan dibantu kru. Ruang rias cukup besar dan area tunggu aktor yang mengantri berganti kostum diperlukan. Di dalam ruang tersedia *lavatory* dan tempat penyimpanan *makeup* dan *wigs*. Tersedia juga *dentist's chair* atau *barber chair* pada setiap ruang *makeup*. Kursi ini memudahkan penata rias untuk merias wajah aktor yang keadaannya setengah berbaring. Ruang *makeup* harus dekat dengan ruang ganti dan panggung. Ventilasi dan penggunaan AC diperlukan (Richard Corson, 1990:142).

Menurut John C. Birchfield (2008:142), gabungan antara ruang penyimpanan pakaian, ruang ganti dan toilet merupakan gabungan

sempurna. Almari/rak penyimpanan pakaian sebagai zona kering, dan toilet digabungkan dengan area ganti sebagai zona basah.



Gambar 5. linen, locker area, dan toilet
(sumber: John C. Birchfield, 2008:143}

Area perlengkapan diadakan dengan perabot atau berupa ruang khusus yang di dalam mempunyai perlengkapan pemain seperti properti panggung, tas bawaan personal/ransel, sepatu, payung, jas hujan, mantel/jaket, topi, sedangkan, syal, kaus kaki, kaus tangan, celana, kaos, dan perlengkapan *makeup*. Biasanya ruangan ini diisi perabot untuk menggantungkan pakaian dan rak barang. Area ini berada dekat dengan area rias dan ganti (Hugh Hardy, 2006:61).

Ruang jamuan adalah ruang makan privat yang diprioritaskan untuk tamu undangan. Ruang ini biasanya dekat dengan dapur. Pada ruang ini terdapat beberapa kursi. Selain itu terdapat meja untuk sajian hidangan, beberap kabinet, dan perlengkapan *portable* lain. Beberapa fasilitas di dalamnya adalah :

Necessary	May Be Desirable
Sink with hot and cold water	Dish machine
Ice machine	Refrigeration
Storage for china	Fryers, grills, or broilers
Table for holding service equipment	Steam table
Coffee urn	Storage for catering equipment
Electrical outlets for portable equipment	Heated cabinets
	Convection oven
	Three-compartment sink

Gambar 6. fasilitas dalam ruang jamuan

(sumber: John C. Birchfield, 2008:143-144)

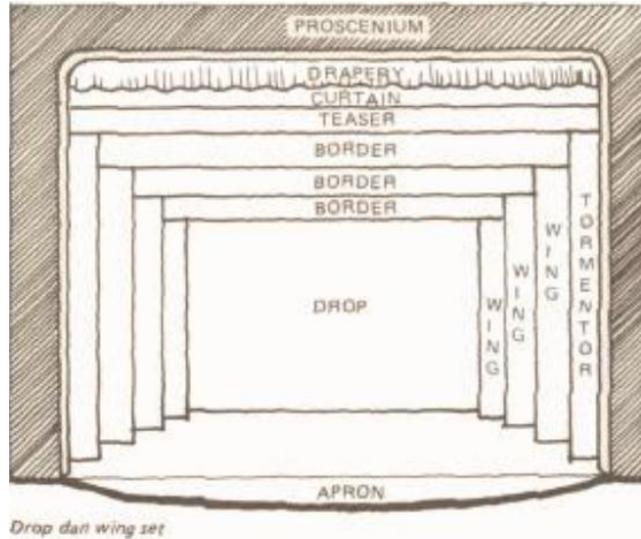
Green room letaknya dekat panggung sehingga pemain mudah mencapai tempat ini selesai pentas. *Green room* juga tidak jauh dari *dressing room*. Area ini dilengkapi dengan area beristirahat, dapur, dan toilet (Hugh Hardy, 2006:62).

5. *Stage*

Panggung adalah ruang yang umumnya menjadi orientasi utama dalam sebuah auditorium. Ruang yang diperlukan bagi penyaji untuk mengekspresikan materi yang akan disajikan (Christina Eviutamin Mediastika, 2009:93).

Doelle (1986:95) menyebutkan bahwa bentuk ruang juga mempengaruhi kualitas bunyi. Ada beberapa bentuk ruang pertunjukan yang lazim digunakan, yaitu: bentuk empat persegi (*rectangular shape*), bentuk kipas (*fan shape*), bentuk tapal kuda (*horse-shoes shape*) dan bentuk *hexagonal* (*hexagonal shape*).

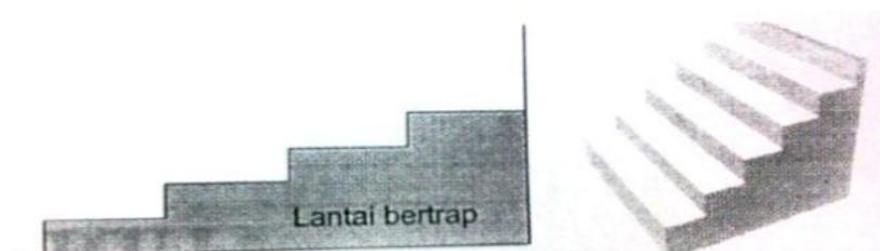
Panggung *concert hall* TBL merupakan jenis konvensional yang memiliki suatu bingkai. Hubungan antara panggung dan *concert hall* dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang proscenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang proscenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus. Panggung ini hanya satu arah yaitu ke arah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat ke arah pertunjukan. Panggung ini memiliki *side wing*/layar-layar/sebeng-sebeng untuk menutupi segala persiapan dibelakang panggung.



Gambar 7. panggung proscenium/konvensional
(sumber : Data pribadi 15-10-2018)

6. *Audience area*

Pada pertunjukan seni dengan jumlah penonton cukup banyak, diperlukan penataan lantai yang miring atau bertarap agar penonton pada bagian belakang mendapatkan sudut pandang yang baik ke arah panggung (Christina Eviutami Mediastika, 2009:91).



Gambar 8. lantai bertarap area penonton auditorium
(sumber : Christina Eviutami Mediastika,2009:92).

Ketinggian trap pada area penonton harus sama antara 15-25 cm. Jumlah kursi penonton untuk ditata berjajar adalah 12 sampai 15 buah, dengan asumsi bahwa penonton yang duduk di tengah- tengah tidak

menempuh perjalanan terlalu jauh ke arah selasar utama. Pembatasan ideal jumlah kursi dijejer ini menyebabkan terbentuknya selasar atau lorong – lorong sirkulasi pada area penonton. Jarak antar kursi dalam baris adalah 86 cm, namun untuk kenyamanan penonton yang kemungkinan besar keluar – masuk dari kursinya, maka antar kursi dalam baris dapat dibuat jarak 115 cm, sehingga penonton yang sedang duduk tidak terganggu ketika ada penonton lain yang lewat didepannya. Desain kursi yang dapat dipilih adalah yang dapat dilipat atau terlipat secara otomatis ketika tidak digunakan dan kursi permanen yang tidak dapat dilipat (Christina Eviutami Mediastika, 2009:98).

Tidak semua bagian dinding dirancang untuk memantulkan bunyi. Dinding belakang panggung sebaiknya dibuat menyerap suara agar tidak memantulkan kembali suara ke arah depan. Dinding sebaiknya dibuat bergerigi, pada bagian depan gerigi yang menghadap ke arah sumber sebaiknya di selesaikan dengan material penyerap bunyi agar bunyi tidak memantul kembali ke arah panggung. Selisih jarak tempuh lebih dari 20,7m. Bagian pintu perlu mendapat perhatian pula, sebaiknya pintu dibuat rangkap berongga agar suara bising dari dalam dapat dinetralisir sebelum sampai ke area lain. Sedangkan ruang antara dibutuhkan pula dengan jarak 80 cm s.d 1,5 m (Christina Eviutami Mediastika,2009:98).

7. Sifat bunyi dalam ruang tertutup

Gelombang bunyi menumbuk dinding- dinding suatu ruang. Sebagian energi akan dipantulkan, diserap, dibelokkan atau ditransmisikan ke ruang yang berdampingan, tergantung pada sifat akustik dindingnya (Leslie I. Doelle 1986:25).

a) Pemantulan bunyi

Permukaan yang keras, tegar dan rata, seperti beton, bata, batu, plester atau gelas memantulkan hampir semua energi bunyi yang jatuh padanya. Permukaan pemantul cembung cenderung mengumpulkan gelombang bunyi pantul dalam ruang.

b) Penyerapan bunyi

Unsur- unsur berikut dapat menunjang penyerapan bunyi lapisan permukaan dinding, lantai, atap, isi ruang seperti penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet, dan udara dalam ruang (Leslie I. Doelle, 1986:26).

c) Difusi bunyi atau penyebaran bunyi

Difusi bunyi dapat diciptakan beberapa cara yaitu pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tak teratur dalam jumlah banyak, seperti plester, peer, balok, langit-langit yang berkotak-kotak, pagar balkon yang dipahat, dan dinding yang bergerigi. Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap bunyi secara bergantian serta distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tak teratur dan acak (Leslie I. Doelle , 1986:27).

d) Difraksi bunyi atau pembelokan bunyi

Difraksi adalah gejala akustik yang menyebabkan gelombang bunyi dibelokkan atau dihamburkan sekitar penghalang seperti sudut (*corner*), kolom, tembok, dan balok (Leslie I. Doelle, 1986:28).

e) Dengung

Bila suatu sumber di dalam ruangan yang tengah berbunyi dihentikan secara tiba-tiba, bunyi yang telah tersebar ke dalam ruangan tersebut tidak serta merta ikut berhenti. Hal ini disebabkan oleh sifat-sifat permukaan bidang batas pembentuk ruangan yang cenderung memiliki kemampuan memantulkan bunyi yang muncul dari sumber tadi. Terjadinya perpanjangan bunyi ini disebut *reverbarition* (dengung) (Christina Eviutami Mediastika, 2009:80)

f) Persyaratan akustik *concert hall*

Persyaratan tata akustik gedung pertunjukan yang baik dikemukakan oleh doelle (1986:53) yang menyebutkan bahwa untuk menghasilkan kualitas suara baik, secara garis besar gedung pertunjukan harus memenuhi syarat : kekerasan (*loudness*) yang cukup, bentuk ruang yang tepat, distribusi energi bunyi yang merata dalam ruang, dan ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik.

g) Kekerasan (*Loudness*) yang cukup

Doelle (1986:54) mengemukakan persyaratan yang perlu diperhatikan untuk mencapainya, yaitu dengan cara memperpendek jarak penonton dengan sumber bunyi, penaikan sumber bunyi, pemiringan lantai, sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara, luas lantai harus sesuai dengan volume gedung pertunjukan, menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan, dan penempatan penonton di area yang menguntungkan.

h) Memperpendek jarak penonton dengan sumber bunyi

Mills (1976:8) menjelaskan bahwa jarak tempat duduk penonton tidak boleh lebih dari 20m dari panggung agar penyaji pertunjukan dapat terlihat dan terdengar dengan jelas. Akan tetapi untuk mendapatkan kekerasan yang cukup saja (tanpa harus melihat penyaji dengan jelas), misalnya pada pementasan orkestra atau konser musik, toleransi jarak penonton dengan penyaji dapat lebih jauh hingga jarak maksimum dengan pendengar yang terjauh adalah 40m, sebagaimana yang dikemukakan (Dwi Retno Sri Ambarwati, 2010)

i) Penaikan Sumber Bunyi

Sumber bunyi harus dinaikkan agar sebanyak mungkin dapat dilihat oleh penonton, sehingga menjamin gelombang bunyi langsung yang bebas (gelombang yang merambat secara langsung tanpa pemantulan) ke setiap pendengar (Leslie L. Doelle, 1986:54).

Agar semua penonton dapat menyaksikan penyaji dengan baik, lantai panggung biasanya dibuat lebih tinggi daripada lantai penonton yang paling bawah. Perbedaan ketinggian ini berkisar setengah tinggi badan manusia yaitu sekitar 80 sampai 90cm. Ketinggian lebih dari 90cm menimbulkan ketidaknyamanan penonton pada jarak dekat (Christina Eviutami Mediastika, 2009:95).

j) Pemiringan Lantai

Lantai di area penonton harus dibuat miring karena bunyi lebih mudah diserap bila merambat penonton dengan sinar datang (*grazing incidence*) atau gradien kemiringan lantai yang ditetapkan tidak boleh lebih dari 1:8 atau 30° dengan pertimbangan keamanan dan keselamatan. Kemiringan lebih dari itu menjadikan lantai terlalu curam dan membahayakan (Leslie L. Doelle, 1986:54).

k) Sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara

Salah satu cara untuk memperkuat bunyi dari panggung adalah dengan menyediakan pemantul di atas bagian depan *concert hall* untuk memantulkan bunyi secara langsung ke tempat duduk bagian belakang, dimana bunyi langsung (*direct sound*) terdengar paling lemah.

Untuk mencegah berkurangnya energi suara, sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan-permukaan pemantul bunyi seperti *pypsum board*, *plywood*, *flexyglass* dan sebagainya dalam jumlah yang cukup banyak dan besar. Salah satu cara untuk memperkuat bunyi dari panggung adalah dengan menyediakan pemantul di atas bagian depan auditorium untuk memantulkan bunyi secara langsung ke tempat duduk bagian belakang, dimana bunyi langsung (*direct sound*) terdengar paling lemah. Langit-langit dan bagian depan dinding-dinding samping auditorium merupakan permukaan yang cocok untuk digunakan sebagai pemantul mebunyi (Leslie L. Doelle, 1986:56).

Christina Eviutami Mediastika (2009:95) menjelaskan bahwa lebar penampang plafon bergerigi setidaknya mempunyai lebar 1 sampai dengan 3 m dengan kedalaman 30 sampai 60 cm.

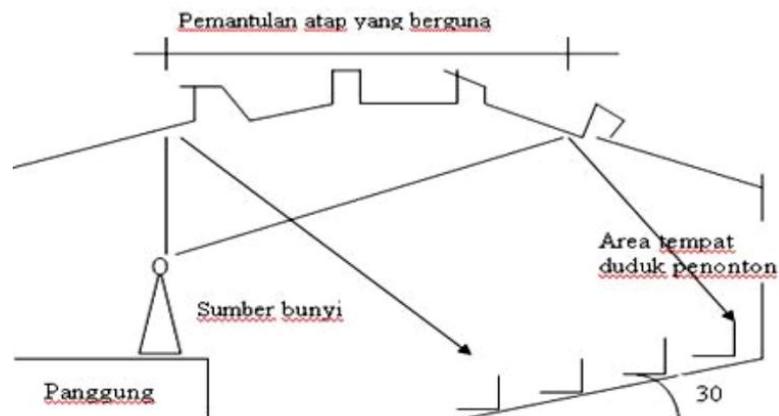
l) Kesesuaian luas lantai dengan volume ruang

Doelle (1986:58) menyebutkan bahwa nilai volume per tempat duduk penonton yang direkomendasikan untuk gedung pertunjukan serbaguna minimal 5.1 m^3 (m cubic), optimal 7.1 m^3 dan maksimal 8.5 m^3 . Dari perbandingan tersebut dapat di peroleh standar ukuran

volume yang dipersyaratkan untuk gedung ukuran tertentu sehingga kelebihan ataupun kekurangan kapasitas ruang dapat dihindari (Leslie L. Doelle, 1986:57-58).

m) Menghindari pemantulan bunyi paralel yang saling berhadapan

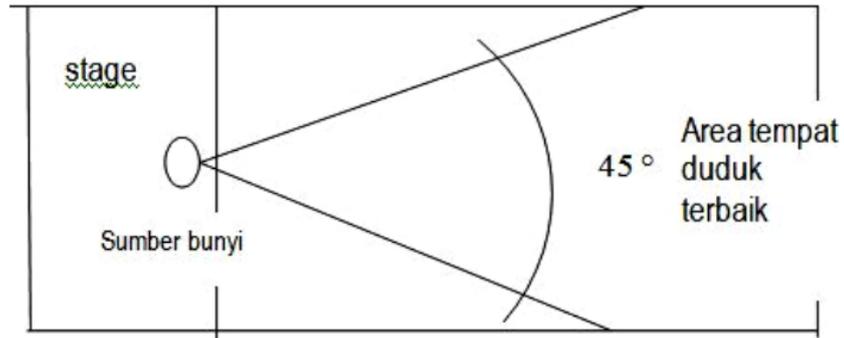
Model plafon berbentuk gerigi diawali pada plafon yang menghadap penonton (berbeda di atas panggung), kemudian berlanjut pada plafon di atas penonton untuk memantulkan bunyi pada penonton yang duduk di belakang. Agar bunyi tidak kembali memantulkan ke arah panggung maka bagian plafon bergerigi yang menghadap ke panggung diselesaikan dengan material penyerap bunyi (Christina Eviutami Mediastika, 2009:99).



Gambar 9. bentuk lantai trap dan plafon yang dianjurkan
(sumber : Dwi Retno Sri ambarwati, 2010:p.8)

n) Penempatan penonton di area yang menguntungkan

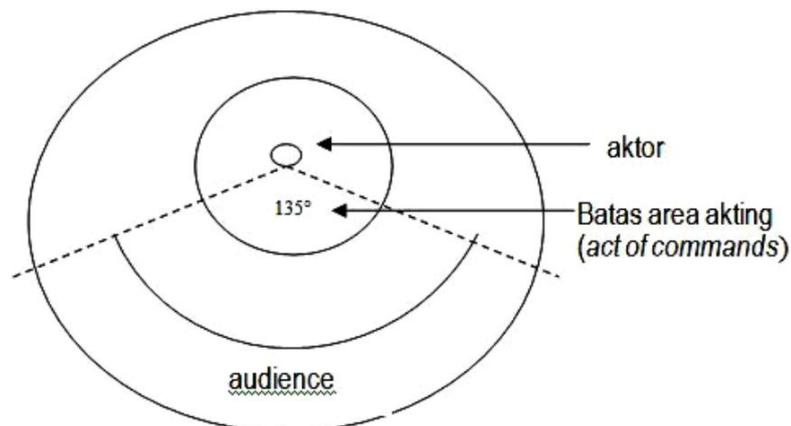
Penonton harus berbeda di daerah yang menguntungkan, baik saat menonton maupun melihat pertunjukan, yakni berada pada area sumbu longitudinal (Leslie L. Doelle, 1986:57).



Gambar 10. area sumbu longitudinal

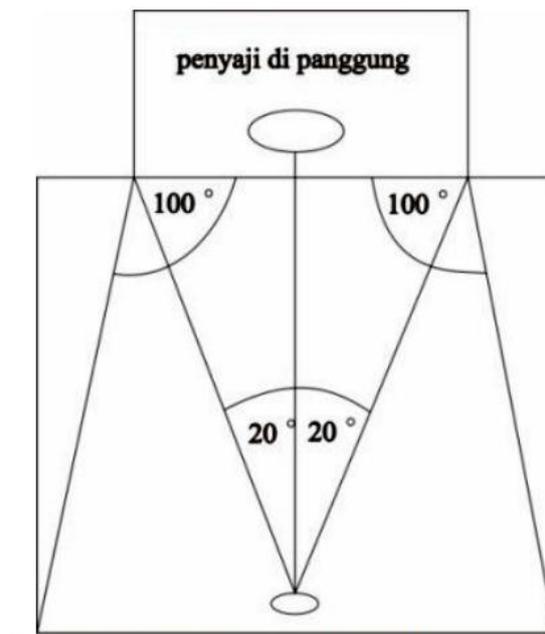
(sumber : Dwi Retno Sri ambarwati, 2010: p.8)

Area sumbu longitudinal merupakan area untuk pendengaran dan penglihatan terbaik, sehingga harus diefektifkan untuk temoat duduk. Harus dihindari perletakan lorong sirkulasi si area ini, Earnest neufert (1995:125) menjelaskan tentang jangkauan luas pandang sudut 130 dari tempat duduk penonton terujung pada deretan depan dan batas pandang normal bersudut 60°. Sedangkan batas daerah tempat duduk auditorium akan dibatasi oleh sudut-sudut 130° dan 60°. Sedangkan dwi retno sa (2010:p.9) menjelaskan rentang sudut yang masih bisa ditolerir adalah 135° dari sumber bunyi.



Gambar 11. lingkungan penonton yang dapat dijangkau pemain

(sumber : Dwi Retno Sri Ambarwati, 2010:p.10)



Gambar 12. menentukan lebar panggung
(sumber: Christina Eviutami Mediastika,2009:97)

Kemampuan manusia untuk melihat dengan nyaman tanpa memalingkan muka berada pada sudut 20° ke arah kiri 20° ke arah kanan atau total 40° oleh kaeran itu dibuat panggung yang lebarnya tidak melebihi lebar bagian depan lantai penonton, selanjutnya posisi penonton untuk melihat dengan jelas dan nyaman ke arah panggung adalah sekitar 100° ke kanan dari ujung kiri dan kanan panggung. Penonton yang berada pada sudut yang lebih besar dari 100° akan mendapatkan sudut pandang kurang nyaman ke arah panggung (Christina Eviutami Mediastika, 2009:97).

o) Pemilihan bentuk ruang yang tepat

Doelle (1986:95) menyebutkan bahwa bentuk ruang empat persegi panjang (*rectangular shape*) memiliki tingkat keseragaman suara yang tinggi sehingga terjadi keseimbangan antara suara awal dan suara akhir. Sisi lebar yang lebih kecil dapat merespon bunyi lateral/bunyi samping. Diperkuat dengan pantulan yang berulang - ulang antar dinding samping menyebabkan bertambahnya kepenuhan

nada, suatu segi akustik ruang yang sangat diinginkan pada ruang pertunjukan.

p) Distribusi bunyi yang merata

Menurut doelle (1986:60) pengolahan bentuk permukaan elemen pembentuk ruang terutama dibagian dinding dan langit-langit dengan susunan yang tidak teratur dan dalam jumlah dan ukuran yang cukup akan banyak memperbaiki kondisi dengar, terutama pada ruang dengan waktu dengung yang cukup panjang.

q) Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik

Adapun cacat akustik yang biasa terjadi pada sebuah gedung pertunjukan yang tidak di desain dengan baik menurut doelle (1986:64) ada delapan jenis, yakni: gema/echoes, pemantulan yang berkepanjangan (*long-delayed reflections*), gaung, pemusatan bunyi, ruang gandeng (*coupled spaces*), distorsi, bayangan bunyi, dan serambi bisikan (*whispering gallery*).

Gema (*echoes*) merupakan cacat akustik yang paling berat, terjadi bila bunyi yang dipantulkan oleh suatu permukaan tertunda cukup lama untuk dapat diterima dan menjadi bunyi yang berbeda dari bunyi yang merambat langsung dari sumber suara ke pendengar. Pemantulan suara yang mengenai permukaan datar yang lebar beresiko terdengar sebagai gema, yang ditandai dengan adanya penundaan yang berulang-ulang dari bunyi langsung.

Pemantulan yang berkepanjangan (*long-delayed reflection*) adalah cacat akustik yang sejenis dengan gema, tetapi penundaan waktu antara penerima bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat, sedangkan gaung merupakan cacat akustik yang terdiri atas gema-gema kecil yang berturutan dengan cepat. Peristiwa ini dapat diamati bila terjadi ledakan singkat seperti tepukan tangan atau tembakan yang dilakukan di antara dua permukaan dinding atau pemantul bunyi yang sejajar dan rata.

Waktu dengung (*reverbaration time*) berperan penting dalam menciptakan kualitas musik dan kemampuan untuk memahami suara

percakapan dalam ruang. Ketika permukaan ruang memiliki daya pantul yang tinggi, bunyi akan terus memantulkan atau menggema secara berlebihan sehingga mengakibatkan bunyi tidak dapat didengar dan dimengerti dengan jelas.

r) Pengendalian dengung

Luas bidang permukaan pembentuk ruang, tingkat penyerapan permukaan bidang, dan frekuensi bunyi yang muncul dalam ruang. Memulai waktu dengung, kualitas akustik suatu ruang dapat ditentukan. Untuk aktivitas musik, waktu dengung disarankan 1 sampai 2 detik, dengan waktu dengung ideal 1,5 detik. Perhitungan waktu dengung atau *reverberation time* (RT) pada *concert hall* yang permukaan bidangnya dilapisi bahan penyerap bunyi :

Keterangan :

RT = waktu dengung (s)

V = volume ruang (m^3)

A = total absorpsi dari masing- masing permukaan bidang batas ruang (m^2), yaitu jumlah dari (luas permukaan) x koefisien absorpsi. Rumus

$A = S_1 a_1 + S_2 a_2 + S_3 a_3 + \dots + S_n a_n$ dengan S_n adalah luas permukaan dalam m^2 dan a_n adalah koefisien penyerapan bahan masing – masing bidang permukaan. Koefisien absorpsi setiap material dapat dilihat pada tabel dibawah ini, semakin menyerap material tersebut mempunyai $X = 1$ (Leslie L. Doelle, 1986:30).

Material	Frekuensi (Hz)					
	125	250	500	1000	2000	4000
Panel kayu, $\frac{3}{8}$ sampai $\frac{1}{2}$ in (10 sampai 15 mm) diatas ruang udara 2 sampai 4 in (50 sampai 100 mm)	0,30	0,25	0,20	0,17	0,15	0,10
Sound box unit dicat	0,74	0,57	0,45	0,35	0,36	0,34
Plywood $\frac{1}{4}$ in (6 mm) diatas 3 in (75 mm) ruang udara, 1 in latar belakang fiber glass	0,60	0,30	0,10	0,09	0,09	0,09
Plaster, gypsum, permukaan halus pada bata	0,013	0,015	0,02	0,03	0,04	0,05
balok beton	0,12	0,09	0,07	0,05	0,05	0,04
papan	0,14	0,10	0,06	0,04	0,04	0,03
papan diatas ruang udara atau tiang	0,30	0,15	0,10	0,05	0,04	0,05
Gypsum board $\frac{1}{2}$ in (13 mm), pada tiang 2 x 4 in (50 x 100 mm), 16 in (41 cm)	0,29	0,10	0,05	0,04	0,07	0,09
Jendela biasa	0,35	0,25	0,18	0,12	0,07	0,04
Tegel geocoustic, 32 in (81 cm), per unit	0,13	0,74	2,35	2,53	2,03	1,73
Lantai beton, teraso vinyl, karet, dan gabus pada beton	0,02	0,03	0,03	0,03	0,03	0,02
sub lantai	0,02	0,04	0,05	0,05	0,10	0,05
Lantai kayu	0,15	0,11	0,10	0,07	0,06	0,07
Panggung kayu dengan ruang udara dibawahnya	0,40	0,30	0,20	0,17	0,15	0,10
Kain 14 oz (1,35 kg per m ²) digantung sampai setengah luas	0,07	0,31	0,49	0,75	0,70	0,60
Balok beton dicat	0,10	0,05	0,06	0,07	0,09	0,08
Karpet pada beton	0,02	0,06	0,14	0,37	0,60	0,65
Karpet bulu 40 oz (1,35 kg per m ²) atau karpet busa	0,08	0,24	0,57	0,69	0,71	0,73
Tempat duduk empuk dengan : penonton (per luas lantai)	0,39	0,57	0,90	0,94	0,92	0,87
tanpa penonton (per luas lantai)	0,19	0,37	0,56	0,67	0,61	0,59
Tempat duduk berlapis kulit, kosong (per luas lantai)	0,15	0,25	0,36	0,40	0,37	0,35
Bangku kayu tanpa penonton	0,37	0,44	0,67	0,70	0,80	0,72
Pemusik dan alat musik per orang	4,0	8,5	11,5	14,0	13,0	12,0

tabel 2.1 koefisien penyerap bunyi

(sumber : leslie I. Doelle, 1986:242)

s) Bahan dan kontruksi penyerap bunyi

Menurut doelle (1986:33) tiap bahan akustik dapat di kombinasikan dengan bahan lain dan dipasang pada dinding atau

digantung di udara sebagai penyerap ruang. Cara pemasangannya mempunyai pengaruh yang besar pada penyerapan bunyi kebanyakan bahan. Bahan-bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik suatu auditorium atau yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising diklasifikasikan menjadi:

s.1). Bahan berpori

Karakter akustik dasar semua bahan berpori seperti papan serat (fiber board), plesteran lembut (soft plaster), mineral wools, dan selimut isolasi merupakan penyerap bunyi yang baik. Sedangkan busa dan karet merupakan penyerap bunyi yang buruk. Pada frekuensi bunyi rendah yang jatuh dan diserap oleh bahan penyerap bunyi yang lebih maka koefisien penyerap bunyinya semakin besar. Bahan berpori efektif bekerja pada frekuensi rendah (leslie l. Doelle, 1986:34).

s.2). Unit akustik siap pakai

Beragam-macam jenis ubin selulosa dan serat mineral yang berlubang maupun tak berlubang, bercelah, atau bertekstur, dan panel penyisip merupakan beberapa material pengendali akustik siap pakai. Material tersebut dapat dipasang sesuai dengan petunjuk pabrik, misalnya disemen, dipaku, atau di bor pada kerangka kayu, dan digantung pada langit-langit.

Penggunaan bahan akustik siap pakai ini juga menguntungkan ditinjau dari daya serap bunyinya yang dijamin oleh pabrik, pemasangan dan perawatannya mudah, dapat dihias tanpa mempengaruhi jumlah penyerapan, penggunaannya dalam sistem langit-langit dapat disatukan secara fungsional dan visual dengan instalasi penerangan, pemanasan dan pengkondisian udara. Apabila dipasang dengan tepat maka penyerapannya dapat bertambah (Dwi Rwtno SA, 2010: P.16).

Adapun kekurangan bahan unit akustik siap pakai yaitu terdapat sambungan sukar untuk disembunyikan, apabila

dipasang pada tempat yang rendah seperti pada dinding dengan ketinggian rendah dari lantai maka rentan kerusakan karena strukturnya yang lembut, penyatuan keharmonisan antara material tersebut dan apabila unit tersebut dilapis cat maka dapat mengubah penyerapan bunyi (Leslie I. Doelle, 1986:35).

s.3). Selimut akustik

Selimut akustik dibuat dari serat – serat karang (*rock wool*), serat –serat gelas (*glass wool*), serat –serat kayu, lakan (*felt*), rambut dan sebagainya. Biasanya selimut ini dipasang pada sistem kerangka kayu atau logam, dan digunakan untuk tujuan–tujuan akustik dengan ketebalan yang bervariasi antara 1 dan 5 inci (25 dan 125mm) penyerapannya bertambah apabila lebih tebal, terutama pada frekuensi rendah. Bila ada tempat, penyerapan frekuensi rendah dalam jumlah cukup besar dapat diperoleh dengan menggunakan selimut isolasi setebal 3 sampai 5 inci (75 sampai 125mm). Jika selimut akustik tidak menampilkan permukaan estetik yang memuaskan, biasanya ditutupi dengan papan berlubang, *wood slats*, *fly screening* dan lain–lain dari jenis yang sesuai dan diletakkan di atasnya serta diikatkan pada sistem kerangkanya (Leslie I. Doelle, 1986:37).

s.4). Karpet dan kain

Selain berperan sebagai penutup lantai, kain karpet juga digunakan sebagai bahan akustik serbaguna karena mereka menyerap bunyi dan bising di udara (*airborne*) yang ada dalam ruang. Karpet digunakan untuk lantai dan juga sebagai penutup dinding. Pemberian karpet pada lantai dan dinding akan menciptakan suasana tenang. Pemberian karpet pada lantai menunjang penyerapan bunyi (Leslie I. Doelle, 37-38).

s.5). Panel penyerap (selaput)

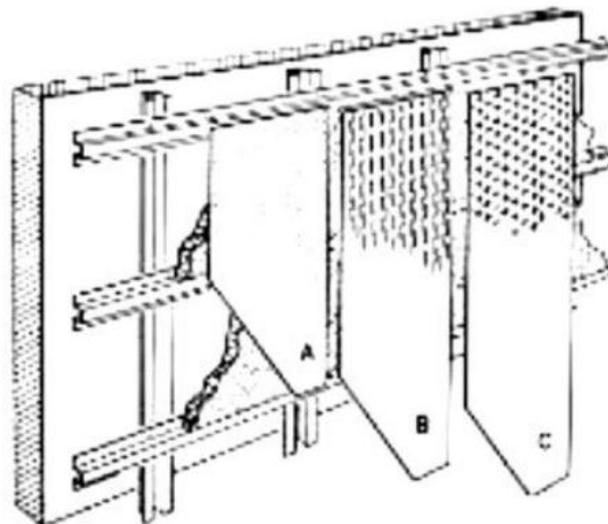
Tiap bahan kedap yang dipasang pada lapisan penunjang yang dapat (*solid backing*) tetapi terpisah oleh suatu udara berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar bila

bertumbuk oleh gelombang bunyi. Penyerap panel menyebabkan karakteristik dengung yang serba sama pada seluruh jaungkauan frekuensi audio.

Penyerap berikut ini berperan pada penyerapan frekuensi rendah. Panel kayu dan hardboard, *gypsum* boards, jendela, kaca, pintu, lantai kayu, panggung, dan pelat-pelat logam (radiator). Material tersebut tahan terhadap goresan, penyerap panel tak berlubang ini sering dipasang pada bagian bawah dinding. Dengan menggunakan penyerap berpori dalam rongga udara, penyerapan bunyi pada frekuensi rendah bertambah, hingga memperlebar daerah penyerapan yang semula sempit (leslie I. Doelle, 1986:39).

s.6). Resonator panel berlubang

Panel berlubang yang diberi jarak terpisah terhadap lapisan penunjang padat yang membentuk lubang-lubang panel jadi berfungsi sebagai deretan rsonatori rongga. Resonator ini tidak melakukan penyerapan secara selektif, terutama bila selimut isolasi dipasang di rongga udara di belakang papan berlubang. Contohnya adalah lembaran asbses semen hardboard, lembaran baja dan aluminium polos.

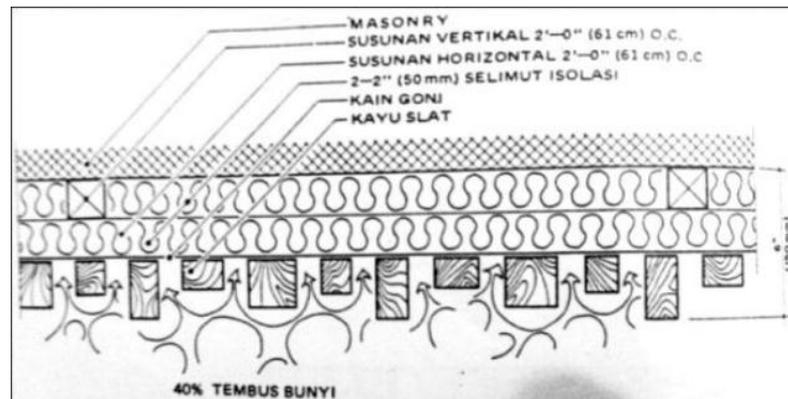


Gambar 13. pemasangan resonator panel berlubang dengan bermacam-macam bentuk kubang dan dengan selimut isolasi

dalam rongga udara : (A) papan berlubang, (B) hardboard bercelah, (C) logam atau plastik berlubang
(sumber : leslie I. Doelle, 1986:35,2014)

s.7). Resonator celah

Resonator celah merupakan bahan penyerap bunyi yang lebih baik daripada selimut isolasi karena lebih tahan terhadap goresan walaupun harganya lebih mahal. Selain resonator celah dipilih karena sifatnya yang dekoratif, dengan elemen penampangnya yang lebih kecil. Resonator ini terdiri dari sistem kayu, logam, atau rusuk plastik tegar, balok dan bata berongga.



Gambar 14. lapisan akustik irisan kayu yang digunakan sebagai penyerap, 40% bunyi yang tembus dapat diatasi oleh selimut isolasi

(sumber: leslie I. Doelle, 1986:35)

8. Pencahayaan

Tata cahaya mempunyai fungsi salah satunya merubah mood/suasana hati penonton. Dua sebab yang mempengaruhi mood keват tata lampu ditunjukkan dari warna lampu serta cahaya dan keteduhan. Peralatan tata cahaya panggung dijelaskan di bawah ini

- 1) Lampu *spotlight* yaitu lampu yang merupakan lensa (*plano convex lens* dan *fresnel lens*) sehingga bias cahayanya terkumpul dan bisa diatur besar kecilnya dan bentuknya. Lampu ini terbagi dalam beberapa nama yaitu :

- a) *Fresnel spotlight*, berlensa gerigi yang berfungsi melembutkan bias cahaya, garis batas berkas cahayanya tidak begitu nampak karena bergradasi. Pengaturannya dengan menggeser maju – mundur kedudukan lampu, lensa tidak dapat digerakkan. Fungsi *fresnel spotlight* banyak digunakan untuk *wash lights* dan *general light* (hendro martono,2010:19).
 - b) Kedua, lampu *plano convex spotlight*, fisik dan mekanismenya persis seperti *fresnel spotlight* tetapi menggunakan lensa halus (*PC lens*), dengan demikian cahaya yang duhasilkan sedikit lebih tajam, maka lampu jenis ini dapat digunakan sebagai *general light*, dan *special light*.
 - c) Ketiga, lampu *ellipsoidal/profile/lekollite spotlight* berlensa halus permukaannya, memiliki *reflektor* berbentuk *ellips* yang berfungsi mengumpulkan cahaya yang tajam. Berbentuk bias cahaya bulat dan persegi. Lampu ini termasuk jenis *special light* dan menggunakan gabo yang menghasilkan visual.
 - d) Keempat, *zoom spotlight*, merupakan perkembangan baru dari *ellipsoidal spotlight* perbedaannya terletak pada bentuk fisik yang terkesan kotak persegi panjang. Fungsinya untuk *beam light* yaitu tembakan jarak jauh dari arah depan atas, sudut kakan – kiri) yang menyinari wajah pemain dan seluruh pentas. Mekanisme lampu ini dikhususkan penyinaran jarak jauh sesuai dengan namanya, bias cahaya tidak akan menyebar kemana- mana seperti menyinari penonton.
 - e) Kelima, *follow spotlight* merupakan jenis lampu yang bisa digerakkan secara manual mengikuti perpindahan pemain. Pertunjukan modern tidak lagi menggunakan *follow spotlight* dan telah digantikan *moving light* yang bisa diprogram arah pergerakannya hendro martono, 2010:26-34).
- 2) Lampu jenis *flood* : lampu yang tidak menggunakan lensa sehingga bias cahayanya menyebar luas, digunakan untuk *washlight* dan *general light*. Jenis ini rerdapat pada *striplight*, arau lampu deret

yang terdiri dari beberapa lampu yang ditempatkan berjajar dalam satu kotak. Jenis ini terdapat dua bentuk :

- a) *Compartment system* menggunakan penyekat diantar kotaknya.
- b) *Open system* kotak lampu tanpa sekat.
- c) Sedangkan jenis *spotlight* menurut letak dan fungsinya yaitu :

c.1) *footlight*, lampu yang diletakkan dilantai untuk menerangi tubuh bagian bawah pemain. Sebaiknya intensitasnya dikurangi dan menggunakan filter warna yang lembut. Lampu ini sudah banyak ditinggalakan karena mengganggu gambar *backdrop*.

c.2) kedua, *borderlights* terletak di antra kain border yang berfungsi sebgai *general lighting*.

c.3) ketiga, *cyc lighting*, berfungsi menerangi siklorama (hendro martono, 2010:38-39).

- 3. PAR- Lamp: jenis lampu non lensa yang bias cahayanya ada yang tajam dan ada yang tidak. Jenis lampu yang sering digunakan *outdoor*, tidak permanen, dan mempunyai warna yang beragam (hendro martono,2010:42).



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 i(sumber : <http://www.peakhire.co.uk>,diunduh 15-10-2018)

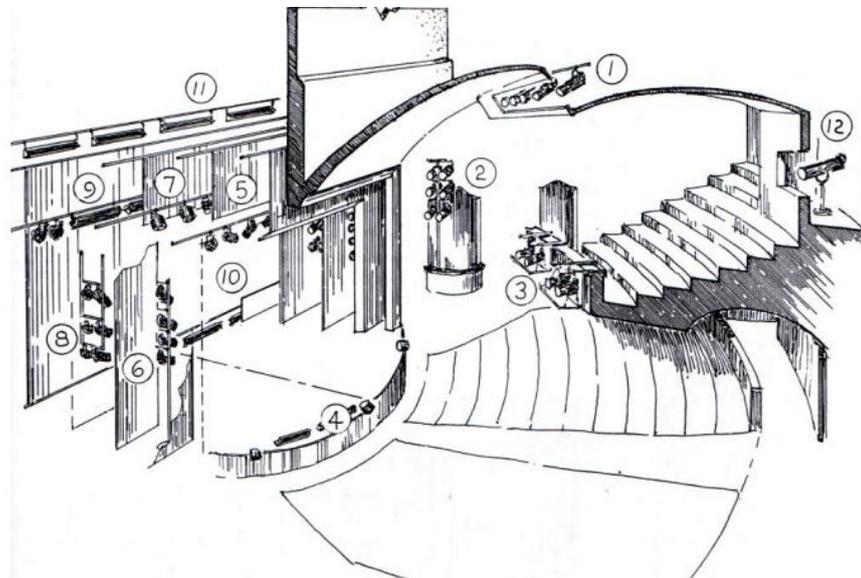


Gambar 16. jenis lampu pertunjukan, dan kiri ke kanan (plano convex spotlight, ellipsoidal/profile/lekolite spotlight, zoom spotlight, dan follow spotlight)

(sumber : <http://www.strandarchive.co.uk>, diunduh 15-10-2018)

Penempatan lampu khusus pertunjukan :

Pertunjukan seni yang banyak berekspresi lewat gerak dan perpindahan tempat. Ada beberapa tempat yang perlu ada penyorotan khusus (*special light*). Sudut 45° dianggap baik untuk arah cahaya kepada obyek.



Gambar 17. penataan lampu pertunjukan pada panggung proscenium secara umum

(sumber : w oren parker, 2003:517)

Keterangan gambar :

1. <i>Ceiling beams</i>	6. <i>Tormentor boom</i>
2. <i>Box booms or house-slot position</i>	7. <i>Midstage backlight position</i>
3. <i>Balcony front</i>	8. <i>Wing ladder</i>
4. <i>Apron or footlight</i>	9. <i>Backdrop or cyclorama lights</i>
5. <i>Teaser</i>	10. <i>Cyclorama base or horizon lights</i>
	11. <i>Translucent drop backlight</i>

9. Fire Protecton dan Sign system

1. Alat yang berfungsi untuk pencegahan dan pemadaman kebakaran ada dua jenis yaitu aktif dan pasif.
 - a. Sistem kebakaran aktif merupakan sistem kebakaran yang dapat digunakan untuk memadamkan api secara langsung misalnya tabung pemadam kebakaran, fire hydrant, fire sprinkler, fire suppression system, mobil pemadam kebakaran dan lain lain.
 - b. Sistem kebakaran pasif adalah sistem kebakaran dengan metode pemilihan material yang tahan terhadap api sehingga pada saat terjadi kebakaran material tersebut mampu bertahan antara satu hingga dua jam, pada umumnya bahan yang mudah terbakar diberi lapisan yang dapat mengisolasi bahan mudah terbakar sehingga menjadi suatu media yang dapat melindungi bahan yang mudah terbakar dari kobaran api.
2. Sistem kebakaran aktif pada bangunan
 - a. Sistem Tanda Bahaya Kebakaran (*Fire Alarm System*)
 - a.1). Pengindra asap (*Smoke detector*)

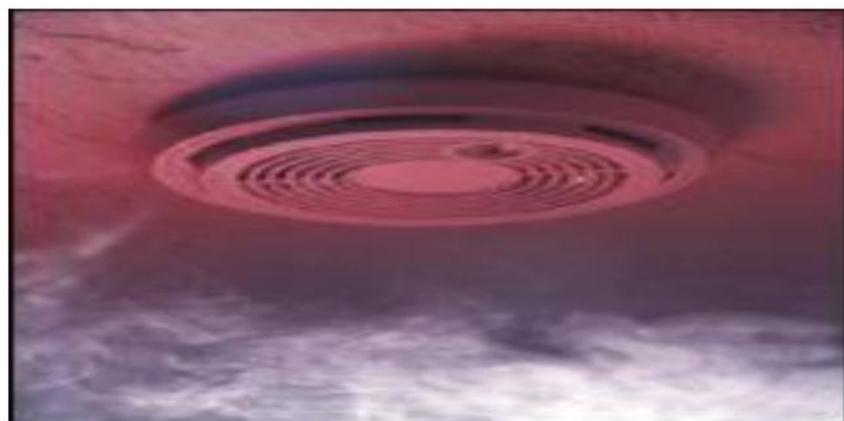
Smoke detector sebaiknya dipasang pada area yang apabila terjadi kebakaran lebih didominasi kepulan asap daripada hawa panas, contoh: ruangan no smoking area yang beralas karpet (kecuali kamar hotel), gudang kertas, gudang kapas, gudang ban, gudang makanan-minuman dan sejenisnya.

(<http://www.tanyaalarm.com/>, diunduh 16-10- 2018 jam 11.15).

BT (Fixed Temp)	KNT/ Kombinasi ROR & Kombinasi Fixed Temp & ROR	ASAP	NYALA API	GAS
▪ Dapur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang perjamuan ▪ Garasi Mobil ▪ Restoran ▪ Ruang Sidang ▪ Kamar tidur ▪ Ruang Generator & Transformator ▪ lab Kimia ▪ Studio televisi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Peralatan & kontrol bangunan. ▪ R. Resepsionis ▪ R. tamu ▪ R. mesin ▪ R. lift ▪ R Pompa ▪ R. AC ▪ Tangga ▪ Koridor ▪ Lobby ▪ Aula ▪ Shaft ▪ Perpustakaan ▪ R. PABX ▪ Gudang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang materialk yang mudah terbakar ▪ R. kontrol Instalasi peralatan Vital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Transformator/ diesel. ▪ Ruang yang berisi bahan yang mudah menimbulkan gas yang mudah terbakar.

Tabel 2.2 kesesuaian jenis penanda kebakaran dengan jenis ruang
(sumber: <http://psdm.uad.ac.id.com/>, diunduh 16 -10-2018 jam 11.19)

Area proteksinya mencapai 150 m² untuk ketinggian plafon 4m. Prinsip kerja deteksi ini bila terjadi kebakaran yang kemudian ada asap memasuki ruang deteksi maka partikel-partikel asap tersebut mempengaruhi perubahan ion di ruang deteksi, dengan perubahan perbandingan nilai ion pada ruang deteksi tersebut mengakibatkan rangkaian *electronic contact* menjadi aktif dan alarm berbunyi



Gambar 18. smoke detector

(sumber: <http://www.psdm.uad.ac.id.com/>, diunduh 16-10-2018 jam 11.25)

a.2). Ketentuan pemasangan smoke detector

- a.2.1) Smoke detector tidak boleh dipasang dalam jarak kurang dari 1,5 m dari lubang udara masuk/AC
- a.2.2) Jarak smoke detector yang terjauh dari dinding pemisah adalah 6 m dalam ruang efektif dan 12 m dalam ruang sirkulasi
- a.2.3) Pada setiap luas lantai 92 m² dengan tinggi langit-langit 3 m, harus dipasang 1 buah smoke detector
- a.2.4) Jarak antar smoke detector maksimum 12 m di dalam ruang efektif dan 18 m didalam ruang sirkulasi
- a.2.5) Setiap kelompok atau zona detector harus dibatasi Smaksimum 20 buah smoke detector yang dapat melindungi ruangan 2000 m² luas lantai
(<http://www.psdm.uad.ac.id.com/>, 2013).

a.3) Pengindera Panas (Heat detector/rate of rise/ROR)

Heat detector adalah pendeteksi kenaikan panas. ROR adalah jenis detector yang paling banyak digunakan, karena selain harganya ekonomis juga aplikasinya luas. Area deteksi sensor bisa mencapai 50 m² - 75 m² untuk ketinggian plafon 4 m. Sedangkan untuk plafon lebih tinggi, area deteksinya berkurang menjadi sekitar 30 m². Ketinggian pemasangan maksimal hendaknya tidak melebihi 8 m.

ROR banyak digunakan karena detector ini bekerja berdasarkan kenaikan temperatur secara cepat di satu ruangan kendati masih berupa hembusan panas. Umumnya pada titik 55° C – 63° C sensor ini sudah aktif dan membunyikan alarm bel kebakaran. ROR sangat ideal untuk ruangan kantor, kamar hotel, rumah sakit, ruang server, ruang arsip, gudang pabrik dan lainnya.



Gambar 19. heat detector

(sumber: <http://p.globalsources.com/>, diunduh 16-10-2018 jam 11.30)

- a.2.1) Heat detector tidak boleh dipasang dalam jarak kurang dari 1,5 m dari lubang udara masuk/AC
- a.2.2) Pada satu kelompok detector, tidak boleh di pasang lebih dari 40 buah heat detector
- a.2.3) Setiap ruangan dengan luas 46 m² dan tinggi langit-langit 3 m harus dipasang satu alat heat detector
- a.2.4) Jarak antara heat detector tidak boleh lebih dari 7 m untuk ruangan efektif dan tidak boleh lebih dari 10 m untuk ruang sirkulasi
- a.2.5) Jarak heat detector dengan dinding pembatas paling jauh 3 m pada ruang efektif dan 6 m pada ruang sirkulasi serta paling dekat 30 cm
(<http://www.psdm.uad.ac.id.com/>, 2013).

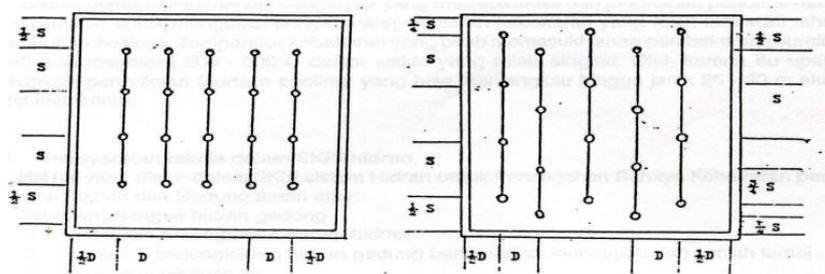
b) Sistem Pemercik Otomatis (Fire Automatic Spinkler System)

Sistem pemercik (sprinkler) adalah suatu jaringan instalasi pemipaan yang dapat memancarkan air bertekanan tertentu, secara otomatis berdasarkan sensor panas, ke segala arah dalam suatu ruangan.

JENIS BANGUNAN	KAPAN SPRINKLER DIPERLUKAN
Semua kelas bangunan, termasuk lap. parkir terbuka dalam bangunan campuran, tidak termasuk yang merupakan bangunan terpisah	Pada bangunan yg tinggi efektifnya > dari 14m atau jumlah lantai melebihi 4 lantai
Bangunan pertokoan (Kelas 6)	Dalam kompartemen kebakaran dengan salah satu ketentuan berikut : 1. Luas lantai lebih dari 3500 m ² 2. Volume ruangan lebih dari 21.000m ³
Bangunan rumah sakit	Lebih dari 2 lantai
Ruang pertemuan umum, ruang pertunjukan, teater	Luas panggung dan belakang panggung lebih dari 200 m ³
Konstruksi atrium	Tiap bangunan ber-atrium
Bangunan berukuran besar yang terpisah	1. Bangunan kelas 5 s/d 9 dengan luas maks. 18.000 m ² dan volume 108.000 m ³ 2. Semua bangunan dng luas lantai > 18.000 m ² dan volume 108.000 m ³
Ruang parkir, selain ruang parkir terbuka	Bila menampung lebih dari 40 kendaraan
Bangunan dengan resiko bahaya kebakaran amat tinggi	1. Luas lantai melebihi 2000 m ² 2. Volume lebih dari 12.000 m ³

Tabel 2.3 persyaratan *sprinkler*

(sumber: <http://www.psdm.uad.ac.id.com/>, diunduh 16-10-2018 jam 12.00)



- S : Jarak antara Kepala Sprinkler pada satu baris.
D : Jarak antara Baris Sprinkler.
S, D : Maksimum 4.6 m → resiko kebakaran ringan
4.0 m → resiko kebakaran sedang
3.7 m → resiko kebakaran besar.
S x D: Maksimum 21 m² → resiko kebakaran ringan
12 m² → resiko kebakaran sedang
9 m² → resiko kebakaran besar.
S x D: Luas maksimum daerah siram yang dicakup.

Gambar 20. penempatan sprinkler

(sumber: <http://p.globalsources.com/>, diunduh 16-10-2018 jam 12.15)

3. Sistem kebakaran pasif pada bangunan

Sistem kebakaran pasif adalah sistem kebakaran dengan metode pemilihan material yang dapat bertahan lebih lama dalam kebakaran. Bahan-bahan bangunan berlandaskan ketahanan kebakarannya dibagi dalam kelas-kelas berikut ini:

Kelas bahan bangunan	Penetapan berlandaskan penampilan bangunan
A	Bahan bangunan yang tak dapat terbakar
A1	Tanpa uji coba
A2	Uji coba
B	Bahan bangunan yang tak dapat terbakar
B1	Bahan bangunan yang sangat mudah terbakar
B2	Bahan bangunan yang wajar terbakar
B3	Bahan bangunan yang tak dapat terbakar ringan

Tabel 2.4 pembagian kelas bahan bangunan sesuai dengan ketahanan terhadap kebakaran
(sumber: earnest neufert, 1995:267)

Bahan bangunan	Kelas	Tanda-tanda terbakar
Adukan beton, baja dan batu	A1	Tak ada
Bata, pelat keramik,	A1	Tak ada
Kaca, busa-kaca	A1	Ada
Pelat serabut kaca, buram	A1/2	Ada
Wool	B1	Ada
	B2	Ada
<i>Plexiglass</i>	B1	Ada
Gips dinding bangunan dan pelat penutup	A1	Tak ada
Semen asbes tanpa tambahan organis	A1	Tak ada

Metal, aluminium	A1	Tak ada
Galvanis pada lembaran baja	B1	Ada
Kayu	B2	Ada
Kayu dengan pelapis dan tanpa pelapis	A1	Ada
Parket kayu	B1	Ada
Tenunan katun	B1	Ada
Busa	B2	Ada
Gabus	B1	Ada

Tabel 2.5 kemudahan terbanyaknya bahan bangunan
(sumber: earnest neufert, 1995:267)

4. Sign system

Tanda pintu keluar dapat menggunakan salah satu jenis sumber pencahayaan yang hemat energi seperti LED. Pilihan lain yaitu lampu pijar dan flourscent, namun lampu LED lebih baik karena hemat energi dan tahan lama (Karlen, Mark, 2007:23).

10. Penghawaan

Penghawaan dalam ruang khususnya ruang yang tidak mempunyai sirkulasi udara dan tidak terkena sinar matahari ketika siang hari sebaiknya menerapkan *exhaust fan* dan AC.

- 1) *Exhaust fan* berfungsi untuk menghisap udara di dalam ruang untuk dibuang ke luar, dan pada saat bersamaan menarik udara segar di luar ke dalam ruangan. Selain itu *exhaust fan* juga bisa mengatur volume udara yang akan disirkulasikan pada ruang. Supaya sehat setiap ruang butuh sirkulasi udara berbeda sesuai dengan fungsinya. Untuk ruangan ber-AC, *exhaust fan* adalah pasangan yang saling melengkapi. Yang satu menyejukkan, yang lain mengurangi kelembaban ruangan.

Exhaust fan dipasang pada ruang yang sirkulasi udara alaminya dianggap kurang memadai. Jadi, pemasangan merupakan upaya mekanik untuk mengoptimalkan pergantian udara di ruangan. Ada beberapa tipe *exhaust fan* menurut pemasangannya yaitu *exhaust fan* yang dipasang di dinding (*wall mount*), jendela kaca (*window mount*), dan plafon (*ceiling mount*).

Pertama, *wall mount exhaust fan*, bagian belakang dinding harus area terbuka untuk pembuangan udara seperti halaman. Begitu pula untuk tipe yang dipasang di jendela kaca (ketebalan 3–7 mm). Bila dipasang di antara ruang dalam satu ruangan besar, pastikan ada akses keluar masuk udara pada ruangan besar itu.

Kedua, *ceiling mount exhaust fan* hanya berfungsi melepas udara dari ruangan. Pada tipe ini ada jenis ventilating fan yang dilengkapi pipa penyalur udara ke luar. Maspion misalnya, untuk tipe itu melansir produk baru yang dilengkapi lampu (*fitting lamp*)

Untuk memudahkan cara menghitung kebutuhan *exhaust fan* suatu ruangan, berikut ini rumus atau formula sebagai berikut: Keterangan untuk nilai A, B dan C pada rumus di atas adalah sebagai berikut, nilai A adalah volume ruangan dalam m³, nilai B adalah nilai kebutuhan frekuensi pergantian udara dalam satu jam

untuk suatu ruangan tertentu yang akan dipasang *exhaust fan* (lihat tabel), nilai C adalah nilai "air volume" dari *exhaust fan* dalam satuan m³/jam (dapat dilihat pada katalog produk).

	A	B		A	B
Hotel	Dance Hall	8	Photo Studio	Dark Room	10
	Dining Hall	8		Laboratory	6
	Kitchen	15	School	Cooking Room	15
	Hallway	5		Auditorium	6
	Toilet	5		Gymnasium	8
	Lavatory	10		Toilet	12
	Boiler Room	20		Library	6
	Laundry	15		Class Room	66
Hospital	Waiting Room	10	Theator	Auditorium	6
	Clinic	6		Hallway	6
	Ward	6		Smoking Room	12
	Bathroom	5		Toilet	10
	Office	6		Projection Booth	20
	Restaurant	8	Work Room	6	
	Kitchen	15	Telephone Switchboard	6	
	Gallery	5	Factory	Painting Room	20
	Toilet	10		Dynamo Room	20
	Boiler Room	10		and Substantion	
Laundry	15	Consider Room		15	
Operating Room	15	Office		6	
Operating Room	Disinfecting Room	12	Restaurant and Snack Bar	Restaurant	6
	Room For The Patients	10		Kitchen	20
	Receiving Medical		Office Building	Office	6
	Treatment For The			Waiting Room	10
	Diseases Of Respiratory Organs			Conference Room	12
Public Toilets		6	Display Room	10	
Vessel	Passanger Room	6	Toilet	10	
			Rooms Where Poisonous Or Inflammable Gas Is Produced	> 20	
Home	Kitchen	15			
	Parlor	6			
Library	Living Room	6			
	Reading Room	6			
A : Type Of Room		B : Necessary Frequency Of Ventilation Per Hour			

Tabel 2.6 nilai kebutuhan frekuensi pengertian udara dalam satu jam pada ruangan

(sumber: <http://www.kdk.co.id/>, diunduh 2018)

2) AC (air conditioner)

- a. Penggunaan AC window pada setiap ruang berbeda PK. Perlu kita ketahui juga berapa nilai daya pendingin AC berdasarkan PK, karena dipasaran banyak memakai standar PK seperti dibawah ini:
 - a.1) AC 2 PK = +/- 18000 BTU/h
 - a.2) AC ½ PK = +/- 12000 BTU/h
 - a.3) AC 1 PK = +/- 9000 BTU/h
 - a.4) AC ¾ PK = +/- 7000 BTU/h
 - a.5) AC ½ PK = +/- 5000 BTU/h

Selanjutnya bisa kita pelajari rumus untuk menghitung kebutuhan AC sesuai ukuran ruangan berikut ini $(P \times T \times I \times L \times E) / 60$.

Keterangan:

P = panjang ruangan (dalam satuan feet atau kaki)

T = tinggi ruangan (dalam satuan feet atau kaki)

I = 10 untuk ruangan berinsulasi (terhimpit oleh ruangan lain atau berada dilantai bawah), 18 untuk ruangan yang tidak berinsulasi (ruangan pada lantai atas)

L = lebar ruangan (dalam satuan feet atau kaki)

E = nilai berdasarkan arah hadap dinding terpanjang, 16 = hadap utara, 17 = hadap timur, 18 = hadap selatan, 20 = hadap timur

- b. AC sentral, pada AC jenis ini udara dari ruangan/bangunan didinginkan pada cooling plant diluar ruangan/bangunan tersebut kemudian udara yang telah dingin dialirkan kembali kedalam ruangan/bangunan tersebut. AC jenis ini biasanya dipergunakan di hotel atau mall.

11. Sound Reinforcing System

Tujuan penggunaan sound system yaitu memperkuat bunyi dan memperbaiki kualitas bunyi. *concert hall* dengan tempat duduk di atas 1000 kursi umumnya memerlukan perkuatan bunyi buatan, sebab akustik alamiah tidak dapat memberikan kualitas bunyi yang baik pada penonton lebih dari 1000 kursi (Christina Eviutami Mediastika, 2009:128).

1. Mikrofon adalah peralatan pertama dari keseluruhan rangkaian peralatan perkuatan dan perekam bunyi. Peletakan mikrofon sebaiknya diluar jangkauan speaker agar tidak terjadi feedback.
 - a. Jenis mikrofon
 - a.1) Dynamic microphone cocok dipakai di luar ruangan atau untuk pertunjukkan live yang menggunakan banyak gerakan, karena sifatnya yang tahan terhadap benturan perubahan suhu serta tekanan udara
 - a.2) Ribbon microphone memiliki kepekaan yang lebih baik daripada dynamic microphone speaker yang saling

a.3) Condenser microphone cocok digunakan di dalam ruangan.

b. Peletakan mikrofon

b.1) Peletakan statis yaitu peletakan mikrofon yang digantung pada plafon. Pemasangan seperti ini dipakai pada penampilan dengan banyak penyaji seperti koor dan ketoprak.

b.2) Peletakan semi statis yaitu peletakan mikrofon dengan penyangga (stand).

b.3) Peletakan secara dinamis adalah sistem peletakan mikrofon yang bisa dipindah atau dibawa sesuai kebutuhan seperti jenis mikrofon tanpa kabel (wireless) atau mikrofon kecil yang dijepitkan pada leher baju (handsfree microphone).

c. Peletakan antar mikrofon

c.1) Peletakan XY (*coincident pair*) sangat cocok untuk menangkap bunyi yang berasal dari banyak sumber dan berasal dari berbagai jenis sumber, misalnya pada sajian koor atau musik orkestra. Mikrofon yang digunakan jenis condenser karena peka terhadap bunyi off-axis yang diletakkan dalam posisi membentuk sudut 90°

c.2) Peletakan near coincident pair hampir sama dengan peletakana XY namun sudut yang digunakan adalah 105° sehingga efek stereo dari bunyi lebih nyata

c.3) Peletakan AB (sejajar) menggunakan jenis mikrofon condenser yang diletakkan secara paralel atau berjajar dengan sudut 180° pada jarak sekitar 1,5 m. Peletakan ini cocok untuk sajian koor atau musik klasik yang umumnya menyajikan permainan alat musik secara mendetil. Jarak antar mikrofon 1,5 m dengan support mikrofon yang diletakkan di antara dua mikrofon utama (Christina Eviutami Mediastika, 2009:129-132).

2. Speaker berfungsi menyampaikan hasil bunyi yang telah diolah oleh amplifier dan equalizer. Cara peletakan speaker dijelaskan dibawah ini:
 - a. Peletakan terpusat yaitu meletakkan satu atau beberapa berdekatan (terkumpul dalam satu titik). Speaker diletakkan di atas sumber bunyi dalam jarak jangkauan pandangan pendengar. Tinggi plafon minimum ruangan yaitu 6,5 m.
 - b. Peletakan menyebar yaitu penempatan beberapa speaker di atas pendengar dengan tingkat kekuatan yang lebih lemah dibandingkan dengan speaker yang digunakan pada peletakan terpusat sehingga tidak memerlukan lagi speaker yang terlalu kuat. Peletakan ini dipilih apabila tinggi plafon tidak lebih dari 6,5 m dan pendengar tidak terjangkau jarak dengar speaker (Christina Eviutami Mediastika, 2009:134).

12. Pengertian Postmodern

- a) Menurut Sumalyo Yulianto, penulis buku *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*, 1997 menyatakan bahwa postmodern adalah istilah untuk menyebut suatu masa atau zaman dipakai untuk menguraikan bentuk budaya dari suatu titik pandang yang berlawanan atau pengganti istilah modernisme.
- b) *Arsitektur postmodern* adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. *Arsitektur postmodern* mempunyai style yang hybrid (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai double coding.
- c) Menurut *Arsitek Probo Hindarto* ciri-ciri *arsitektur postmodern* adalah mengakomodasi fungsi dan bentuk yang dirasa perlu untuk hadir dalam rancangan, misalnya *arsitektur tradisional*, simbolisme, dekorasi, dan sebagainya.

Unsur desain dengan metode modern yang ada dalam desain interior bisa ditambahkan unsur lain yang sifatnya dekoratif, tradisional, simbolik, dan sebagainya lewat dekorasi atau penambahan unsur etnik.

Bisa juga desain hybrid, yang menggabungkan desain dengan teknologi tinggi seperti kaca, metal, dan aksesoris seperti aksesoris pencahayaan yang berpusat pada sebuah simbolisme, dekorasi, atau aksesoris agar pengguna menangkap desain tersebut sebagai desain „hi-tech“. Ini juga salah satu saja dari metode postmodern.

13. Ciri-ciri Postmodern Ikhwanuddin (2005:50-56)

Untuk lebih memperjelas pengertian arsitektur postmodern, Charles Jencks memberikan daftar ciri–ciri sebagai berikut:

- a. Ideological Ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur postmodern bisa lebih terarah dan sistematis.
 - a.1) Double coding of style: Bangunan postmodern adalah suatu paduan dari dua gaya atau style, yaitu arsitektur modern dengan arsitektur lainnya.
 - a.2) Popular and pluralist: Ide atau gagasan yang populer dan umum serta tidak terikat terhadap kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang beragam.
 - a.3) Semiotic form: Penampilan bangunan mudah dipahami, Karena bentuk–bentuk yang tercipta menyiratkan makna atau tujuan atau maksud.
 - a.4) Tradition and choice: Merupakan hal–hal tradisi dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud atau tujuan perancang.
 - a.5) Artist or client: Mengandung dua hal pokok yaitu bersifat seni (intern) dan bersifat umum (extern), yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dipahami secara umum.
 - a.6) Elitist and participative: lebih menonjolkan suatu kebersamaan serta mengurangi kesan angkuh seperti dalam arsitektur modern.

- a.7) Piecemeal: penerapan unsur–unsur dasar, secara sub–sub saja atau tidak menyeluruh. Unsur–unsur dasar seperti: sejarah, arsitektur vernakular, lokasi, dan lain–lain.
- a.8) Architect, as representative and activist: Arsitek sebagai penerjemah dan perancang
- b. Stylitic (ragam) Gaya adalah suatu ragam (cara, rupa, bentuk, dan sebagainya) yang khusus.
 - b.1) Hybrid Expression: Tampilannya merupakan campuran elemen–elemen yang saling bertentangan, seperti gaya historis dan kontemporer.
 - b.2) Complexity: Pengamat diajak menikmati, mengamati, dan mendalami secara lebih seksama terhadap karya yang bersifat kompleks.
 - b.3) Variable Space with surprise: Perubahan ruang–ruang yang tercipta akibat kejutan.
 - b.4) Conventional and Abstract Form: Kebanyakan menampilkan bentuk–bentuk konvensional dan bentuk–bentuk yang rumit.
 - b.5) Eclectic: Campuran langgam–langgam yang saling berintegrasi secara continue untuk menciptakan unity.
 - b.6) Semiotic: Arti yang hendak di tampilkan secara fungsi.
 - b.7) Variable Mixed Aesthetic Depending On Context: Gabungan unsur estetis dan fungsi
 - b.8) Pro Or Organic Applied Ornament: Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.
 - b.9) Pro Or Representation: Menampilkan ciri–ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.

B. Program desain

1. Tujuan Desain

- a. Mendesain interior Taman Budaya Lombok teater arena dengan meningkatkan nilai – nilai seni budaya suku adat sasak.

- b. Merancang interior Taman Budaya Lombok dengan fasilitas yang baik dan memadai dari segi kelengkapan tata letak, sirkulasi luas arena dan fasilitas penunjang seperti *fitting room / make-up room*.
- c. Merancang interior dan eksterior Taman Budaya Lombok agar meningkatkan minat seniman dan pengunjung lokal maupun mancanegara untuk melaksanakan kegiatan seni dan pementasan agar memberikan citra positif kepada masyarakat.

2. Fokus Desain / Sasaran Desain

- a) Penerapan gaya postmodern pada interior dan eksterior pada lobi, *concert hall* dan penerapan material pada beberapa elemen penunjang.
- b) Perbaikan dan penambahan fasilitas yang kurang memadai khususnya di lobi dan ruang *fitting room/ make-up room*.
- c) Perbaikan desain interior pada *concert hall* teater arena tertutup .
- d) Perancangan ruang pendukung yaitu ruang tunggu talent, ruang rias, ruang operator lighting dan sound sistem.

3. Data

a. Deskripsi Umum Proyek

a. Profil Perusahaan

Judul Proyek : Perancangan Interior Teater Arena, dan
Galeri Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara
Barat

Pemilik : Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat

Lokasi : Jl. Airlangga, Kekalik Jaya, Sekarbela,
Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar. 83125,
Indonesia

b. Lokasi Taman Budaya NTB



Gambar 21. Peta lokasi Taman Budaya
Provinsi Nusa Tenggara Barat
(Sumber: google maps)



Gambar 22. Logo Taman Budaya
Provinsi Nusa Tenggara Barat
(sumber: web Taman Budaya)

b. Data Non Fisik

1. Sejarah Singkat

Taman Budaya ini berdiri pada tanggal 23 April 1991 sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di luas lahan kurang lebih 1 hektar. Bangunan

yang terdapat di Taman Budaya ini rata-rata berciri khas rumah adat NTB.

Pada awalnya Taman Budaya NTB ini merupakan Unit Pelaksana Teknis Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi NTB. Namun setelah adanya otonomi daerah, pengelolaan diambil alih oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata NTB.

"Dulu kami ini masih di bawahnya Depdikbud awalnya. Dan merupakan unit dari kanwilnya. Sekarang sudah di bawah Disbudpar setelah otonomi daerah. Taman Budaya ini sangat berperan penting dalam melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya NTB. Karena di Taman Budaya ini kalau orang mau cari tahu kebudayaan mengenai suku sasak ada, pokoknya NTB ada," kata Penanggung Jawab Taman Budaya NTB Endah Setyarini kepada detikcom di Taman Budaya NTB, Jalan Airlangga, Mataram, NTB, Kamis (12/5/2016).

"Hampir setiap hari di sini itu ada kegiatan. Entah kegiatan tari, pentas seni, teater. Kami usahakan agar kegiatan kebudayaan dan aktivitas seni di Taman Budaya ini tidak pernah berhenti. Karena bisa saja suatu waktu ada turis berkunjung ke sini jadi bisa lihat," lanjutnya.



Gambar 23. Taman Budaya NTB

(sumber: Yudhistira Amran Saleh/detik.com)

Dari tahun ke tahun, pengunjung Taman Budaya terus meningkat. Hampir setiap harinya 100 pengunjung mengunjungi Taman Budaya ini. Kebanyakan dari wisatawan luar NTB atau wisatawan mancanegara.

Untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Taman Budaya, saat ini sedang dilakukan pemugaran di beberapa bagiannya. Dilakukan juga penambahan bangunan guna menunjang sarana informasi bagi para pengunjung.

c. Visi dan Misi

VISI

“Ekspresi seni sebagai citra budaya yang kuat dalam membangun kepribadian bangsa yang utuh”

MISI

- a. Memantapkan peran Taman Budaya sebagai laboratorium kesenian dan lembaga pendidikan kesenian.
- b. Memperluas perspektif aktivitas Taman Budaya ke arah aktivitas budaya yang memiliki aspek seni dalam proses transformasi fungsi dalam masyarakat.
- c. Mengembangkan fungsi Taman Budaya sebagai pusat pengkajian dan pusat informasi budaya, khususnya kesenian dan tradisi yang memiliki aspek seni.
- d. Membina apresiasi masyarakat terhadap seni dan budaya pada umumnya sebagai iklim penunjang pengembangan kehidupan berkesenian dan berbudaya yang berkualitas dan bertanggungjawab.
- e. Meningkatkan kualitas wawasan, kemampuan profesional dan manajerial seniman dan kelompok/organisasi kesenian.
- f. Menciptakan iklim berkesenian yang menumbuhkan motivasi peningkatan kreativitas seniman melalui dialog, pagelaran, fasilitasi, dan pemberian penghargaan kepada seniman, dan

budayawan yang memiliki dedikasi, prestasi, dan kepedulian terhadap seni dan budaya.

- g. Mengembangkan jaringan kerjasama dengan masyarakat dan pihak ketiga dalam rangka pengkajian, pelestarian, pembinaan dan pengembangan kesenian.
- h. Menyebarluaskan informasi tentang potensi kesenian dan aktivitas budaya dan perkembangannya kepada masyarakat sebagai media pendidikan apresiasi dan pertanggungjawaban public tentang pembinaan kesenian di NTB.
- i. Meningkatkan kualitas manajerial Taman Budaya dalam menerapkan model manajemen partisipatif sebagai upaya melibatkan masyarakat dan seniman dalam pengembangan kesenian dan budaya pada umumnya.

d. Struktur Organisasi



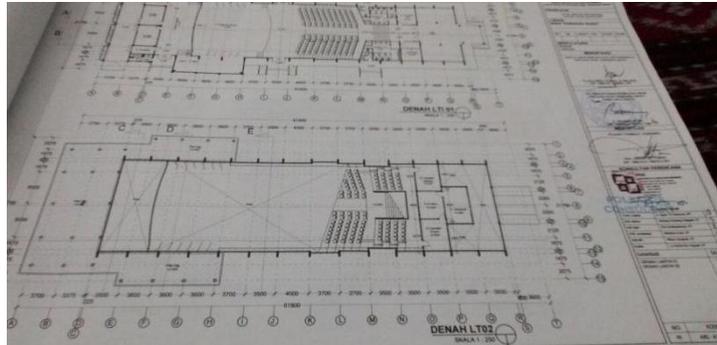
Gambar 24. Bagan Struktur Organisasi

(sumber: web Taman Budaya)

e. Data Fisik

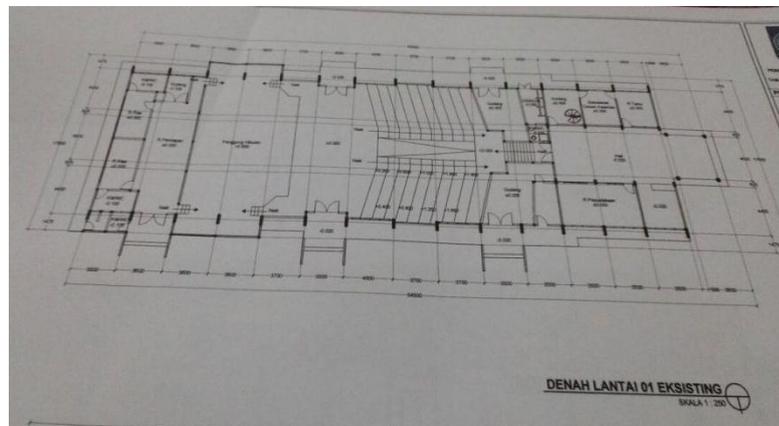
1. Penataan Ruang

1.a.Sirkulasi



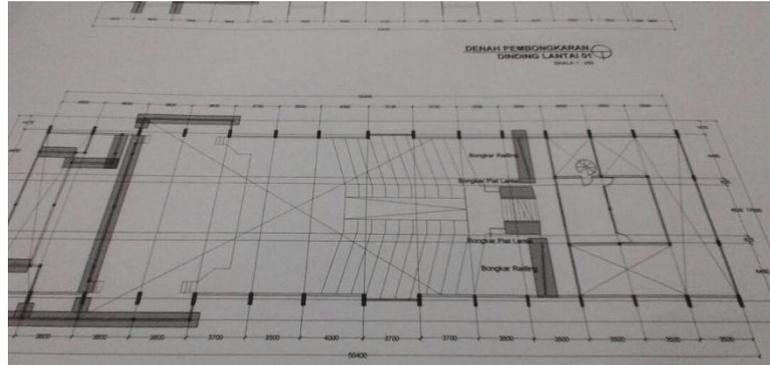
Gambar 25. Sirkulasi Taman Budaya NTB
(sumber: dokumentasi pribadi)

1.b. Zoning



Gambar 26. Zoning Taman Budaya NTB
(sumber: dokumentasi pribadi)

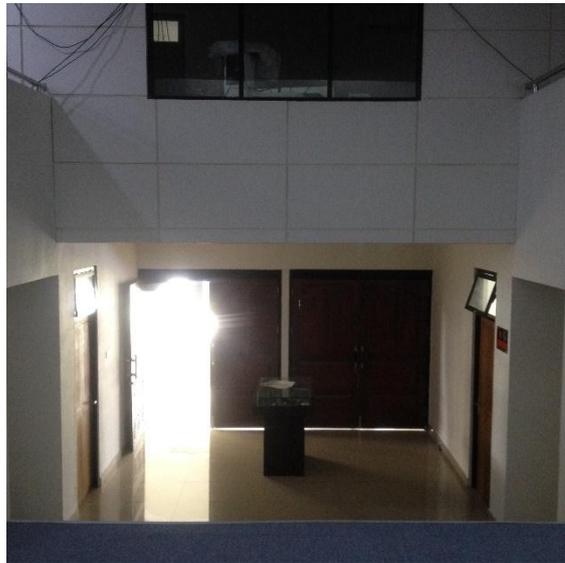
1.c. Layout



27. Layout Taman Budaya NTB
(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai



Gambar 28. lantai gedung teater arena tertutup taman budaya
Lombok
(sumber: dokumentasi pribadi)

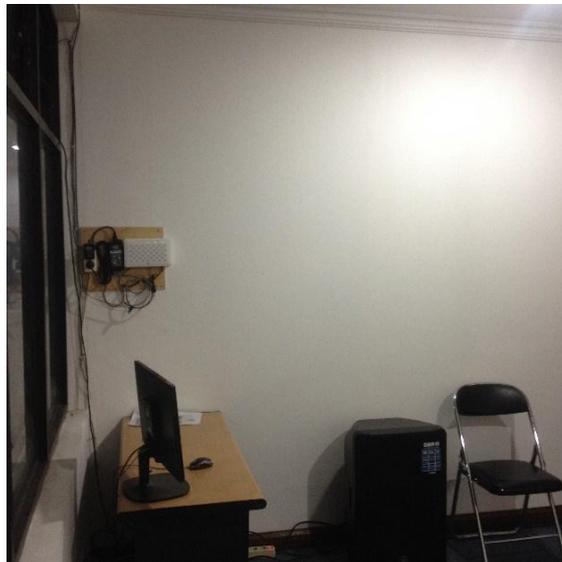


Gambar 29. lantai panggung pertunjukan teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)

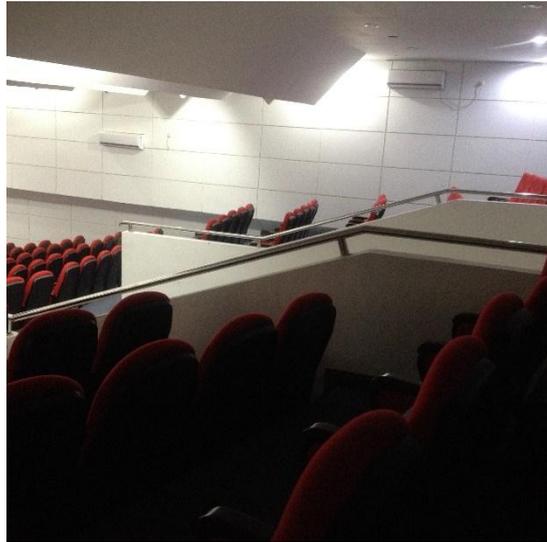


Gambar 30. lantai ruang rias
(sumber: dokumentasi pribadi)

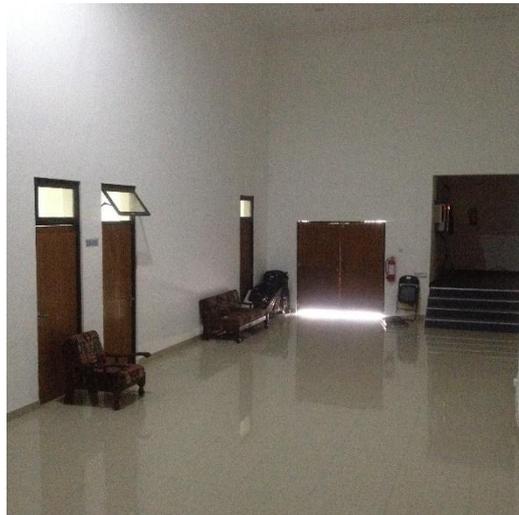
b. Dinding



Gambar 31. Dinding support stage room gedung teater
arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 32. Dinding ruang pertunjukan teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 33. Dinding ruang rias teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)

c. Plafon



Gambar 34. Plafon support stage room teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 35. Plafon panggung teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)

3. Pengisi Ruang
a. Furniture



Gambar 36. Furniture support stage room teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 37. Furniture area pengunjung teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 38. Furniture ruang rias teater arena tertutup
(sumber: dokumentasi pribadi)

f. Data Literatur

1. Standar Ukuran

Standar ukuran untuk Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat ini menggunakan standar dari yang dimasukkan dalam lembar lampiran.

2. Syarat dan Ketentuan Bangunan

Interior Taman budaya ini dirancang sebagai tempat kesenian dan budaya yang dinamis. Ada ruang untuk seni rupa maupun kerajinan, ada ruang untuk pertunjukan yang bergerak seperti teater, tari, musik ataupun opera. Oleh karena itu penataan ruang yang dinamis diperlukan untuk menunjang artistik yang tepat dan dapat membangun suasana yang lebih kondusif untuk berkesenian.

1. Draft kebutuhan dan Kriteria

a. Kebutuhan:

1) Kebutuhan Ruang dan Perabot

- a. *Performance space*/ruang pertunjukan gedung teater tertutup
Ruang ini digunakan untuk pertunjukan yang dinamis, berbagai aspek seperti visual, audio dan *lighting*/pencahayaan sangat penting. Ruang ini secara umum terdapat *stage*/panggung untuk pementasan serta tempat duduk *audience*/penonton.
- b. *Performance space*/pertunjukan teater arena terbuka (amfiteater)
Ruang ini digunakan untuk pertunjukan secara terbuka yang dinamis, berbagai aspek seperti cuaca, pencahayaan/*lighting*, audio, penataan panggung memiliki pertimbangan berbeda untuk memperoleh kenyamanan dan keamanan properti.
- c. *Banquet room*
Ruang yang diperuntukkan pengunjung VVIP ini digunakan untuk jamuan ringan oleh karena itu areanya tidak begitu luas, di dalamnya disediakan meja, kursi dan sofa.

No	Ruang	Pegguna		kebutuhan & fasilitas	jumlah	dimensi	
		Jumlah	Aktivitas				
			Panitia				Pengunjung
1	foyer	3 orang	a. Melayani pembelian tiket b. Memberi informasi	a. Mengantri b. Membeli tiket c. Mencari informasi	a. Meja resepsionis	3	100x80x110
	Resepsionis				b. Meja dengan rak barang	2	120x50x75
	a. Ticketing				c. Rak penitipan barang	4	167x50x210
	b. Area pemeriksaan pengunjung				d. Kursi kerja	5	52x48x100
					e. Komputer	3	
					f. Ticketing printer	3	
					g. LCD	3	
					h. Pembatas antri	2	92x57x18
2	Area penonton	1030 kursi	Melaksanakan acara	Melihat pertunjukan	Kursi penonton	1030	72x50x90
3	panggung	40 orang	a. Membantu tata panggung (lighting & properti) dan manajemen pementas b. Melakukan pentas		a. Properti menyesuaikan konsep pementasan b. Tirai panggung tebal	1	1590x700
4	Ruang rias	15-18 orang	persipan pementasan seperti make up & ganti kostum		a. Meja rias b. Kabinet make up c. Stool chair d. Barber chair e. Sofa tunggu f. Tempat gantung mantel atau topi g. Loker h. Rak make up dll i. Rak sepatu j. Tempat payung k. Tempat gantung kostum l. Lavatori m. Toilet n. Shower	33 33 31 2 6 5 12 7 2 2 2 2 2 3	91x45x150 40x40x68 42x45x90 75x135x62,5 222x80x90 40x40x200 150x40x180 150x45x150 35x80x100 180x50x155 100x60x85
5	banquest room	15 orang	menyiapkan jamuan makan dan mempersilahkan tamu	a. Menunggu pertunjukan dimulai b. Menikmati jamuan makan coffe break	a. Meja kopi b. Sofa panjang c. Sofa double seat d. Meja untuk hidangan e. Mini cool showcase f. Lavatori dengan 2 sink g. Toilet	3 2 1 2 1 1 1	120x70x45 530x80x90 125x80x90 100x73x75 60x52x90 143x53x85
6	green room	22 orang	a. Rest area untuk panitia b. Ruang kordinasi panitia		a. Sofa panjang b. Sofa double seat c. Meja kopi d. Mini cool showcase	4 2 4 2	350x80x90 125x80x90 70x70x45 60x52x90
7	a. Toilet pria & wanita (2 ruang)	1000 orang	BAB & BAK		a. Lavatori dengan sink b. Toilet c. Urinial	10 8 6	186x60x85

Tabel 2.10 Daftar kebutuhan dan fasilitas

BAB III

PERMASALAHAN DESAIN

A. Pernyataan Masalah (*Problem Statement*)

Berdasarkan dari data – data yang sudah didapatkan baik dari lapangan, data literatur, dan informasi dari staff taman budaya nusa tenggara barat, maka dapat di simpulkan lingkup permasalahan yang ada pada perancang interior Taman Budaya Nusa Tenggara Barat, meliputi:

1. Bagaimana merancang interior *concert hall* Taman Budaya Nusa Tenggara Barat yang mencerminkan budaya lokal.
2. Bagaimana merancang interior *concert hall* Taman Budaya Nusa Tenggara Barat yang optimal dan efektif dari segi estetik maupun fungsi.

B. Ide Solusi Desain (*Ideation*)

1. Konsep Perancangan

- a. Tema

Pada perancangan interior taman budaya nusa tenggara barat, tema perancangan yang diambil dari perpaduan antara rumah adat desa Sade dengan kain tenun songket lombok.

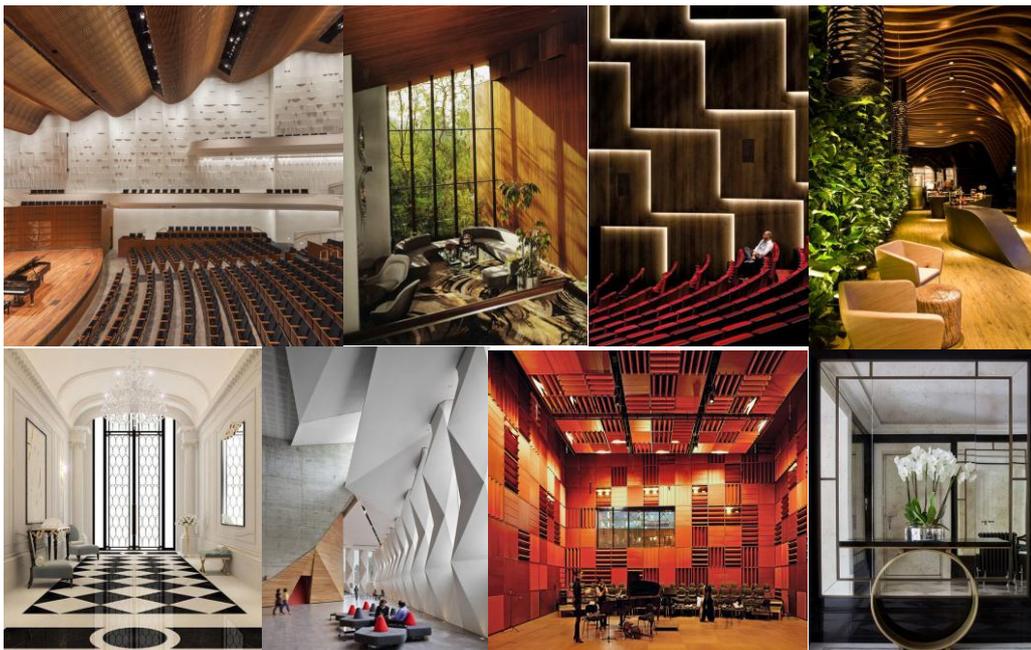
Filosofi rumah adat desa Sade mempunyai sistem budaya yang mapan, maka kemampuannya untuk tetap eksis sampai saat ini merupakan salah satu bukti bahwa suku ini mampu menjaga dan melestarikan tradisinya. Salah satu bentuk dari bukti kebudayaan sasak adalah bentuk bangunan rumah adatnya bukan sekedar tempat hunian yang multifungsi, melainkan juga punya nilai estetika dan pesan-pesan filosofi bagi penghuniannya, baik arsitektur maupun tata ruangnya. Rumah adat sasak pada bagian atapnya yang berbentuk seperti gunung yang menukik kebawah dengan jarak sekitar 1,5 – 2 m dari permukaan tanah. Atap dan bubungnya (bungus) terbuat dari alang-alang, dindingnya dari anyaman bambu, hanya mempunyai satu berukuran kecil dan tidak ada jendelanya.

Kain tenun songket merupakan kain tenun yang dibuat dengan teknik menambah benang pakan dengan hiasan-hiasan dari benang sintesis berwarna emas, perak, dan warna lainnya hiasan itu disisipkan diantara benang-benang lungsi. Terkadang hiasan dapat berupa manik-manik,

kerang, maupun uang logam. Motif yang di ambil dari kain tenun songket di atas ialah motif wayang, motif wayang terdiri dari beberapa bentuk /ragam kain tenun yang menggunakan hiasan wayang, pada prinsipnya wayang selalu digambarkan berpasang-pasangan, biasanya diselingi/diapit oleh payung (pohon hayat). Motif wayang bermakna bahwa sebenarnya manusia itu tidak bisa hidup individulis (sendiri-sendiri). Sehingga memerlukan bantuan orang lain untuk bermusyawarah dibawah naungan payung agung (pohon hayat). Pohon hayat adalah lambang kehidupan.

Perpaduan tema kain tenun songket ini akan diterapkan ke dalam setiap elemen dekoratif dalam desain interior taman budaya nusa tenggara barat. Penerapan bentuk rumah adat desa Sade diharapkan mampu memperkuat ciri khas dari kearifan budaya lokal nusa tenggara barat.

b. Gaya



Gambar 39. Gaya postmodern pada concert hall
(sumber: pinterest)

Gaya yang diterapkan adalah postmodern. Aliran-aliran arsitektur postmodern dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Charles Jenks mengelompokkan arsitektur postmodern menjadi 6 aliran yang digambarkan pada evolutionary tree

yaitu *historicism, straight revivalism, neo-vernacular, ad-hoc urbanist, metaphor-metaphysical, postmodern space* (Dharma, Agus, 2012:4-5).

Perancang menerapkan aliran *straight revivalism*. Pembangkitan kembali langgam neoklasik ke dalam bangunan yang bersifat monumental dengan irama komposisi yang berulang dan simetris (Dharma, Agus, 2012, 1-6). Perancang memilih aliran tersebut bertujuan untuk membangkitkan kembali kenangan masa lalu melalui langgam lokal yang tidak ditampilkan secara utuh namun dikemas dalam unsur modern. Dengan perpaduan budaya lombok yang masih kental dengan kebudayaan dan ergonomisnya dengan kegiatan yang mulai modern muncullah gaya postmodern yaitu perpaduan budaya lokal dan modern dengan kegiatan yang di pertunjukkan dengan di padukan.

c. Skema warna



Gambar 40. Rencana penerapan warna
(sumber: koleksi pribadi)

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam lingkungan taman budaya lombok nusa tenggara barat yang berpengaruh dalam meningkatkan efisiensi kinerja. Penggunaan warna yang tepat akan meningkatkan produktivitas dan motivasi kinerja.

Pengaplikasian warna pada taman budaya lombok nusa tenggara barat menggunakan warna – warna seperti abu -abu, kuning, dan

merah dan dikombinasikan dengan penggunaan warna material. Warna tersebut berperan sebagai bagian dari elemen dekoratif maupun sebagai *point of interest* sebuah ruang. Selain itu, warna-warna netral coklat, abu-abu, putih, dan hitam yang berasal dari gaya postmodern akan menjadi *background* dari komposisi warna pada interior.

Warna kuning dapat menciptakan rasa bahagia warna ini dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Secara psikologis warna ini dapat meningkatkan kepercayaan diri karena berhubungan erat dengan keceriaan.

d. Material perancangan

Material perancangan yang akan diterapkan ke dalam Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat yaitu perpaduan antara material yang fleksibel, ringan dan mudah dibongkar pasang dengan material alami yang dapat memberikan kesegaran pada gaya kontemporer. Material fleksibel seperti gypsum dan glass fiber sedangkan material alami berupa kayu, acian semen, slate, HPL, cotton dan wool. Beberapa furniture menggunakan kerangka berbahan besi, play wood dengan pelapis HPL motif kayu. Alternatif material lain yaitu kaca, duco dan karpet.

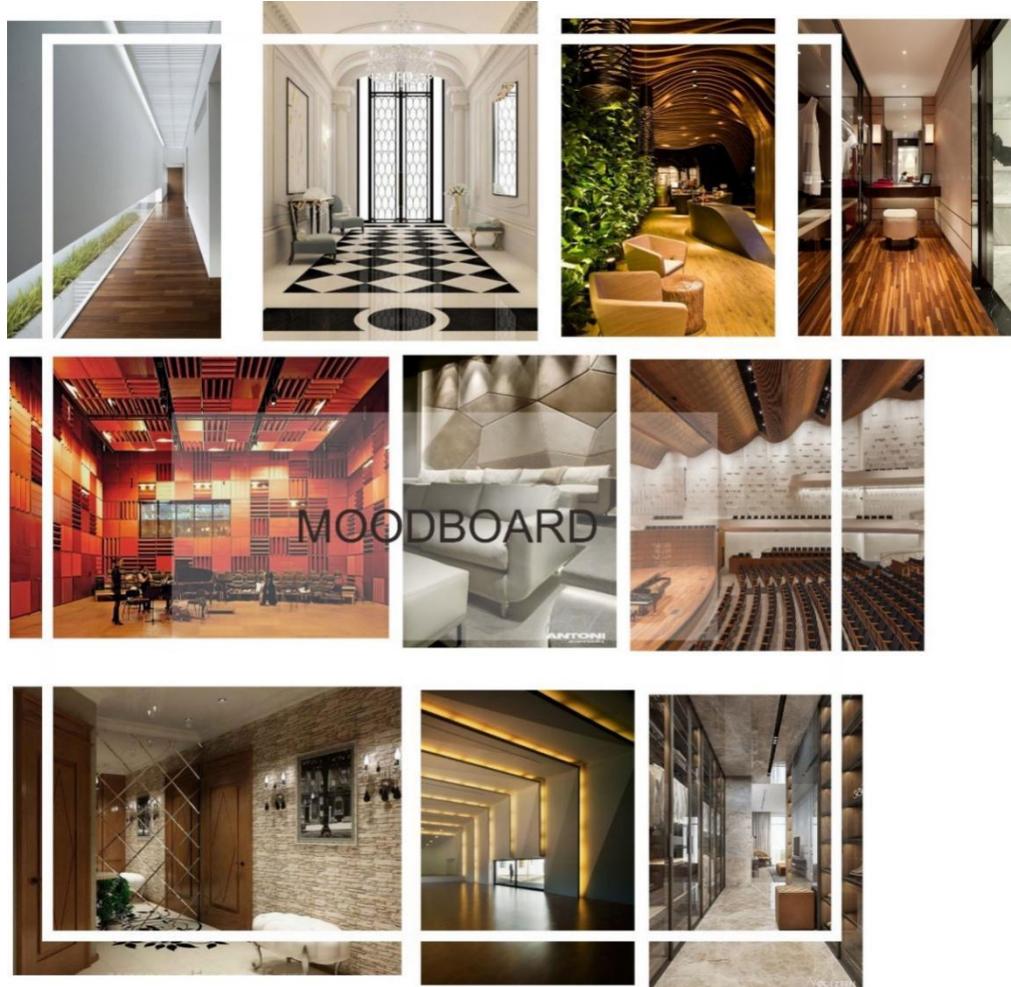
e. Moodboard



Gambar 41. Alternatif 1 gaya postmodern

(sumber: pinterest)

Suasana ruang gaya postmodern pada alternatif 1 lebih menonjol menggunakan warna – warna netral dan dingin kedalam suasana



ruangnya. Perpaduan warna abu - abu, biru dan material kayu menjadikan ruangan ini tampak anggun dan elegan.

Gambar 42. Alternatif 2 gaya postmodern
(sumber: pinterest)

Suasana ruang gaya postmodern alternatif 2 lebih menonjol menggunakan warna – warna hangat kuning, putih dan dipadukan dengan material bersifat natural. Selain itu suasana alternatif 2 menggunakan konsep open plan dalam pembagian ruangnya.

2. Solusi Perancangan

a. Analisis berdasarkan permasalahan setiap ruang

1) Lantai 1

Tabel 2 Analisis berdasarkan permasalahan setiap ruang lantai 1

NO	RUANG	PERMASALAHAN	SOLUSI	OUTPUT
1	Hall	Kurangnya area tunggu dan fasilitas charger	Menambah area tunggu dan tempat duduk tamu dan charger area	Area tamu yang luas dan tempat duduk tamu bertambah.
		Sirkulasi yang masih belum tertata	Penambahan pemecah sirkulasi dan signage	Visual dan estetik - LCD TV
		Tidak tersedianya tempat penitipan barang bawaan pengunjung	Menambahkan area penitipan barang dan storage	- Storage - Meja Penerima
		Kurangnya ketertiban dalam mengantri tiket	Menambahkan pembatas antar zona box antri tiket	- Standing barrier
		Kurangnya pengawasan tamu yang masuk tanpa membawa tiket dan pengawasan barang bawaan pengunjung	Menambahkan fasilitas cek tiket	- Meja cek tiket & barang
2	Foyer	Tidak adanya akses bagi divable dan	Menambah akses bagi divable	Layout dan jalur untuk difable
3	Pengelola & Tiketing	Kurangnya fasilitas bagi pengelola	Penambahan fasilitas berupa furniture dan elektronik	Fasillitas yang cukup dan menabahkan furniture
		Ruang terasa pengap, sempit, dan sesak	Menambah bukaan berupa jendela/ventilasi agar ruangan lebih sehat	Ruang dengan ventilasi yang cukup
		Perlu alternatif akses masuk dari jalur lain	Menambahkan bukaan pintu samping	Penambahan pintu samping
4	Transit VIP	Kurangnya fasilitas untuk vvip	Menambahkan berupa furniture	Sofa Meja kopi Meja hidangan Kulkas
		Perlu alternatif akses masuk dari jalur lain	Menambah bukaan pintu samping	Penambahan pintu samping
		Pencahayaan pengahawaan alami dalam ruang kurang memadai	Menambah bukaan berupa jendela/ventilasi agar ruangan lebih sehat	Ruang dengan ventilasi yang cukup

5	Toilet Transit VIP			
6	Toilet Putra + Janitor			
7	Toilet wanita + janitor			
8	Area penonton	Terlalu padat untuk akses duduk tidak nyaman bergerak	Menambah fasilitas furniture custom	Kursi penonton dibuat custom
9	Area panggung	Aktifitas gerak kurang nyaman karna tidak ergonomis	Memperluas area panggung agar talent nyaman beraktifitas	Menambah kabinet
10	Backstage			
11	Ruang Perisipan	Area persiapan tidak memiliki fasilitas yang memadai	Menambahkan fasilitas berupa furniture	Menambahkan sofa santai dan loker multifungsi
12	Ruang Rias	Kurangnya fasilitas berupa penyimpanan barang dll	Menambahkan fasilitas	Penyimpanan barang-barang yang cukup
13		Ruang ganti tidak di bedakan antara kru dengan artis	Penambahan pemecahan sirkulasi dan signage	Visualisasi dan estetik
14	Toilet Tallent			
15	Taman Belakang	Kurangnya fasilitas smooking area dan area santai bagi pengunjung dan talent	Menambahkan area santai bagi pengunjung dan talent	Area taman yang luas dan menambahkan furniture

2) Lantai 2

Tabel 3 Analisis berdasarkan permasalahan setiap ruang lantai 2

NO	RUANG	PERMASALAHAN	IDE/SOLUSI	OUTPUT
16	Area Penonton			
17	Ruang Operator Sound	Tata letak faslitas kurang memadai sehingga mengganggu akses masuk dan keluar jadi terlihat sempit		Meja operator Rak ATK Kursi
18	Ruang Control	Tata letak fasilitas kurang memadai sehingga mengganggu sirkulasi		
19	Ruang Operator Lighting	Tata letak faslitas kurang memadai sehingga mengganggu akses masuk dan keluar jadi terlihat sempit		

Tabel 3.11 berdasarkan analisis

b. Analisis berdasarkan aktivitas pengguna ruang

1) Lantai 1

Tabel 4 Analisis berdasarkan permasalahan setiap ruang lantai 1

Ruang	Pengguna Ruang	Aktivita	Furniture/Fasilitas	Ukuran Perabot	Jumlah	
Lobby	Pengunjung	Mengantri	Bench	45X45X50	6	
		Membeli tiket	Charger area		2	
		Mencari informasi	LCD	40" 14,5X19,5X14,8	2	
		Menunggu	Meja loker	120X50X75	1	
			Pembatas antri CCTV	92X57X18 3,6mm fixed lens	2	
Foyer	Pengunjung					
	Panitia					
Pengelola dan tiketing	Panitia	Melayani pembelian tiket	Meja	100X80X110	2	
		Memberi informasi	Kursi	63X63X90	2	
			Komputer	20"	1	
			Telfon	52X48X100	1	
			LCD	40" 14,5X19,5X14,8	1	
			Tiketing printer	42X43,2X30	1	
			Storage cabinet AC CCTV	62X46X102 72X50X27 3,6mm fixed lens	1	
Transit vip	Tamu vvip	Menunggu	Sofa double seat	125X80X90	1	
			Sofa bulat	530X80X90	2	
	Panitia	Melayani	Meja kopi	120X70X45	2	
			Meja hidangan	100X73X75	1	
			Kulkas kecil AC CCTV	550X596X725 72X50X27 3,6mm fixed lens	1	
Toilet vip	Tamu vvip	BAB & BAK	Lavatori dengan 1 sink	143X53X85	1	
			Toilet		1	
Toilet pria + janitor	Pengunjung pria		lavatori dengan 2 sink	143X53X85	3	
			Toilet		3	
	Panitia			Urinoil		4
				Wastafel		3
			Cermin			
Toilet wanita + janitor	Pengunjung wanita		Lavatori dengan 2 sink	143X53X85	3	
			Toilet		3	
	Panitia			Wastafel		3
				Cermin		
Penonton area	Pengunjung	Melihat pertunjukan	Kursi penonton	72X50X90	264	
		Melaksanakan acara	CCTV	3,6mm fixed lens		
Area panggung	Panitia	Membantu tata panggung (lighting&properti)	Properti menyesuaikan dengan kosep pementasan			
		Talent	Melakukan	Tirai panggung tebal	1590X700	1

		pertunjukan			
Backstage	Talent	Persiapan	Properti		
		Pergantian pemain	CCTV	3,6mm fixed lens	
Ruang persiapan	Talent	Latihan	Sofa panjang CCTV	530X80X90 3,6mm fixed lens	3
	Panitia	Memberi arahan	Loker		2
Ruang rias	Talent	Persiapan pementasan seperti make-up	Meja rias	91X45X150	2
		Ganti kostum	Kabinet make-up	40X40X68	2
			Barber chair	75X135X62,5	4
			Sofa tunggu	222X80X90	2
			Tempat gantung rak make up & aksesoris AC	72X50X27	2
Toilet tallent	Talent	BAB & BAK	Lavatori dengan 1 sink		2
			Toilet		2
Taman belakang	Pengunjung	Bersantai	Meja		4
	Panitia		Kursi		14
	Talent				

2) Lantai 2

Tabel 5 Analisis berdasarkan permasalahan setiap ruang lantai 2

	Pengguna Ruang	Aktivitas	Furniture/Fasilitas	Ukuran Perabot	
Area Penonton	Pengunjung	Melihat pertunjukan	Kursi	72X50X90	264
Ruang operator sound system	Staff	Mengontrol bagian operator sound system	Meja & kursi Kabinet	150X76X73 63X63X90 62X46X102	1 2 1
Ruang control	Staff	Memantau keseluruhan	Meja AC CCTV	72X50X27 3,6mm fixed lens	1
Ruang operator lighting	Staff	Mengontrol operator lighting	Komputer	Monitor lens 20"	1

.tabel 3.12 analisis permasalahan

c. Program Utilitas

1) Kondisi Kepadatan

a) Syarat Kepadatan Ruang 40% - 50%

2) Kondisi Penghawaan

a) Rumus

Luas Ruang x 500 BTU

b) Kapasitas AC berdasarkan PK (Paardekracht/Horse Power)

$$\text{AC } 1/2 \text{ PK} = \pm 5.000 \text{ BTU/h}$$

$$\text{AC } 3/4 \text{ PK} = \pm 7.000 \text{ BTU/h}$$

$$\text{AC } 1 \text{ PK} = \pm 9.000 \text{ BTU/h}$$

$$\text{AC } 1 1/2 \text{ PK} = \pm 12.000 \text{ BTU/h}$$

$$\text{AC } 2 \text{ PK} = \pm 18.000 \text{ BTU/h}$$

3) Kondisi Pencahayaan

a) Rumus

$$E = \frac{F \cdot n \cdot N \cdot UF \cdot LLF}{A}$$

$$F = \text{Watt} \times \text{Lm/w}$$

N = Jumlah titik lampu dalam luminer

n = Jumlah isi lampu per N

E = Kuat penerangan/target kuat penerangan yang akan di capai (lux)

A = Luas ruang

F = Fluks luminus lampu yang menerangi bidang kerja (watt x lumen per watt)

LLF = *Light Loss Factor* / faktor cahaya rugi

UF = *Utilization Factor* / faktor pemanfaatan

(sumber : SNI 03-6575-2001 tata cara perancangan sistem pencahayaan
buatan pada bangunan gedung)

b) Standarisasi

Light Loss Factor / faktor cahaya rugi

Room Category	Elapsed Time (Months)	LLF
VERY CLEAN	0-12	0,98
	13-24	0,94
	25-36	0,90
AVERAGE CLEANLINESS	0-12	0,90
	13-24	0,88
	25-36	0,85
VERY DIRTY	0-12	0,82
	13-24	0,80
	24-36	0,75

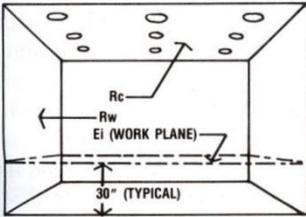
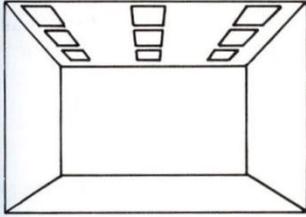
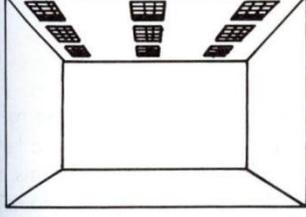
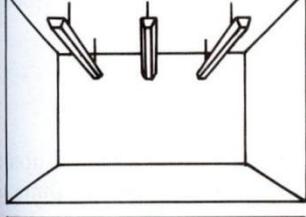
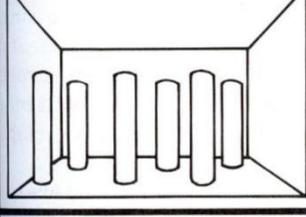
(sumber : mata kuliah fisika bangunan KB 23220 bab : pengukuran cahaya)

Kuat penerangan/target kuat penerangan yang akan di capai (lux)

Fungsi ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi warna	Keterangan
Rumah Tinggal :			
Teras	60	1 atau 2	
Ruang tamu	120 ~ 250	1 atau 2	
Ruang makan	120 ~ 250	1 atau 2	
Ruang kerja	120 ~ 250	1	
Kamar tidur	120 ~ 250	1 atau 2	
Kamar mandi	250	1 atau 2	
Dapur	250	1 atau 2	
Garasi	60	3 atau 4	
Perkantoran :			
Ruang Direktur	350	1 atau 2	
Ruang kerja	350	1 atau 2	
Ruang komputer	350	1 atau 2	Gunakan amatur berkisi untuk mencegah silau akibat pantulan layar monitor.
Ruang rapat	300	1 atau 2	
Ruang gambar	750	1 atau 2	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Gudang arsip	150	3 atau 4	
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2	
Lembaga Pendidikan :			
Ruang kelas	250	1 atau 2	
Perpustakaan	300	1 atau 2	
Laboratorium	500	1	
Ruang gambar	750	1	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Kantin	200	1	
Hotel dan Restoran			
Lobby, koridor	100	1	Pencahayaan pada bidang vertikal sangat penting untuk menciptakan suasana/kesan ruang yang baik.
Ballroom/ruang sidang.	200	1	Sistem pencahayaan harus di rancang untuk menciptakan suasana yang sesuai. Sistem pengendalian "switching" dan "dimming" dapat digunakan untuk memperoleh berbagai efek pencahayaan.
Ruang makan.	250	1	
Cafeteria.	250	1	
Kamar tidur.	150	1 atau 2	Diperlukan lampu tambahan pada bagian kepala tempat tidur dan cermin.
Dapur.	300	1	
Rumah Sakit/Balai pengobatan			
Ruang rawat inap.	250	1 atau 2	
Ruang operasi, ruang bersalin.	300	1	Gunakan pencahayaan setempat pada tempat yang diperlukan.
Laboratorium	500	1 atau 2	
Ruang rekreasi dan rehabilitasi.	250	1	
Pertokoan/Ruang pameran.			
Ruang pameran dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil).	500	1	Tingkat pencahayaan ini harus dipenuhi pada lantai. Untuk beberapa produk tingkat pencahayaan pada bidang vertikal juga penting.
Toko kue dan makanan.	250	1	
Toko buku dan alat tulis/gambar.	300	1	
Toko perhiasan, arloji.	500	1	
Toko Barang kulit dan sepatu.	500	1	
Toko pakaian.	500	1	
Pasar Swalayan.	500	1 atau 2	Pencahayaan pada bidang vertikal pada rak barang.
Toko alat listrik (TV, Radio/tape, mesin cuci, dan lain-lain).	250	1 atau 2	

Tabel 3.13(sumber : SNI 03-6575-2001 Tata cara perancangan sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung)

Utilization Factor / faktor pemanfaatan

	INCANDESCENT PATTERN DOWNLIGHT	
	ROOM TYPE	HIGH REFLECTANCE ROOM FINISHES
TYP. SMALLER ROOMS (moderately low ceilings)	0.70-0.80	0.60-0.70
TYP. LARGER ROOMS		
RELATIVELY LOW CEIL. RELATIVELY HIGH CEIL.	0.85-0.90 0.90-0.95	0.80-0.85 0.85-0.90
	FLUORESCENT PATTERN OF 2x4 LUMINAIRES (PRISMATIC LENS)	
	ROOM TYPE	HIGH REFLECTANCE ROOM FINISHES
TYP. SMALLER ROOMS (moderately low ceilings)	0.35-0.45	0.30-0.40
TYP. LARGER ROOMS		
RELATIVELY HIGH CEIL. RELATIVELY LOW CEIL.	0.50-0.60 0.60-0.70	0.45-0.50 0.55-0.60
	FLUORESCENT PATTERN OF 2x4 LUMINAIRES (PARABOLIC LOUVER)	
	ROOM TYPE	HIGH REFLECTANCE ROOM FINISHES
TYP. SMALLER ROOMS (moderately low ceilings)	0.30-0.45	0.25-0.35
TYP. LARGER ROOMS		
RELATIVELY HIGH CEIL. RELATIVELY LOW CEIL.	0.55-0.65 0.65-0.75	0.45-0.55 0.55-0.65
	FLUORESCENT PATTERN OF INDIRECT LUMINAIRES	
	ROOM TYPE	HIGH REFLECTANCE ROOM FINISHES
TYP. SMALLER ROOMS (moderately low ceilings)	0.35-0.50	0.15-0.20
TYP. LARGER ROOMS		
RELATIVELY HIGH CEIL. RELATIVELY LOW CEIL.	0.40-0.65 0.50-0.75	0.20-0.30 0.30-0.40
	HID PATTERN OF INDIRECT LUMINAIRES	
	ROOM TYPE	HIGH REFLECTANCE ROOM FINISHES
TYP. SMALLER ROOMS (moderately low ceilings)	0.28-0.38	0.05-0.15
TYP. LARGER ROOMS		
RELATIVELY HIGH CEIL. RELATIVELY LOW CEIL.	0.40-0.55 0.50-0.65	0.10-0.20 0.10-0.25

Tabel 3.14(sumber : mata kuliah fisika bangunan KB 23220 bab : pengukuran cahaya)

Lantai 1

Tabel 6. Analisis program utilitas lantai 1

1. Hall				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area :123m ² Luas Keseluruhan Furniture :1,18m $\frac{1,18m^2 \times 100\%}{123m^2} = 14.71\%$ Kepadatan Ruang : $3/49 \times 100\% = 6\%$ (memenuhi syarat)		$N = 300 \times 123m^2$ - $(300 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $36,900 : 176,4 = 209$	Standing AC	Alami dan buatan
2.ruang tiketing				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area : 16,8m Luas keseluruhan furniture 496,7m $\frac{496,7m \times 100\%}{16,8m} = 29,56m$ Kepadatan ruang (standart)		$N = 300 \times 16,8m$ - $(300 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $5.040 : 176,4 = 35$	AC Split	Alami dan buatan
3.ruang vip				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan

Luas Area : 16,8m Luas keseluruhan furniture : 1,130m $\frac{1,130m \times 100\%}{16,8}$ =67,26m Kepadatan ruang (standart)		$N = 300 \times 16,8m$ - $(300 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $5040 : 176,4 = 35$	AC Split	Buatan
---	---	--	----------	--------

4.Area penonton				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area :220,5m ² Luas Keseluruhan Furniture :8,856m $\frac{8,856m^2 \times 100\%}{220,5m^2}$ = 43,10% Kepadatan Ruang : $3/49 \times 100\% = 6\%$ (memenuhi syarat)	 	$N = 150 \times 220,5m$ - $(150 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $33.075 : 88,9 = 37,2$	Standing AC AC Central	Buatan
5.Area panggung				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area : 16,8m Luas keseluruhan furniture : 29,56m $\frac{496,7 \times 100\%}{16,8}$ =29,56m Kepadatan ruang (standart)	  	$N = 150 \times 16,8$ - $(150 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $2.520 : 88,9 = 22,4$	Standing AC AC Split	Buatan
6.Ruang persiapan				

Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area : 74,2m Luas keseluruhan furniture : 13,87m $\frac{13,87m \times 100\%}{74,2m}$ =18,69m Kepadatan ruang (standart)	 	$N = 300 \times 74,2m$ - $(300 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $36.900 : 22.260 = 165$	AC Split	Buatan

7.Ruang rias				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area :17,5m ² Luas Keseluruhan Furniture :3,511m $\frac{3,511m^2 \times 100\%}{17,5m^2}$ = 20,06% Kepadatan Ruang : $3/49 \times 100\% = 6\%$ (memenuhi syarat)	  	$N = 200 \times 17,5m$ - $(200 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $3.500 : 117,6 = 29,7$	AC Split	Buatan
9.Taman				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan

Luas Area : 16,8m Luas keseluruhan furniture : 29,56m $\frac{496,7 \times 100\%}{16,8}$ =29,56m Kepadatan ruang (standart)			Alami	Alami
10.Ruang control (lantai 2)				
Perhitungan hasil kepadatan ruang	Jenis pencahayaan	Perhitungan dan hasil kebutuhan jumlah titik lampu	Jenis penghawaan	Kebutuhan kondisi penghawaan
Luas Area : 17,8m Luas keseluruhan furniture : 2,579m $\frac{2,579m \times 100\%}{17,8m}$ =14,48m Kepadatan ruang (standart)		$N = 200 \times 17,8$ - $(200 \times 0,98 \times 60\% \times 1) =$ $3560 : 117,6 = 30,2$	AC Split	Buatan

Tabel 3.14 analisis program utilitis

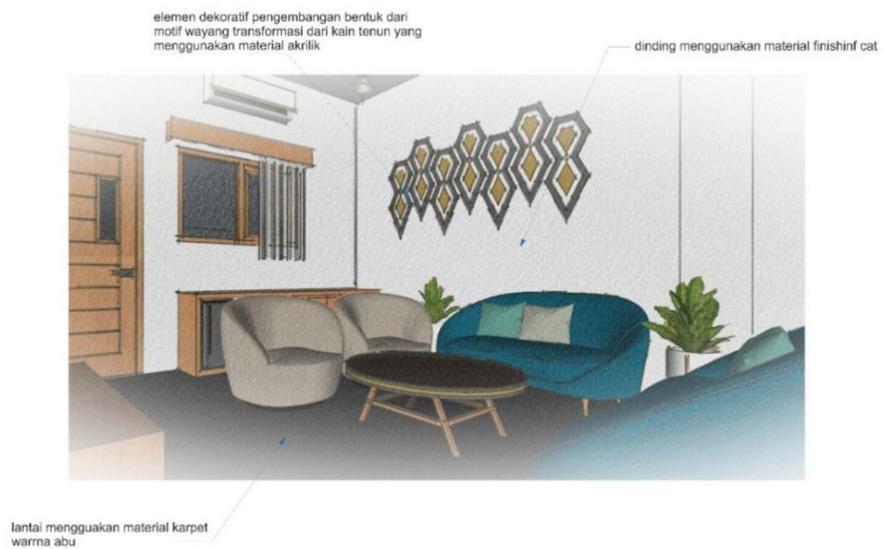
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. ALTERNATIF DESAIN

1. Alternatif estetika ruang



Gambar 43. suasana lobby
(sumber: windah puspasari 2019)



Gambar 44. suasana ruang vip
(sumber: windah puspasari 2019)

plafon dengan material finishing motif kayu digunakan elemen dekoratif pada plafon dengan bentuk yang melengkung-lengkung agar meredam suara

menggunakan material karpet sebagai elemen dekoratif pada dinding dengan ditambahkan hidden lamp agar terlihat lebih elegan



lantai menggunakan material karpet

lantai panggung menggunakan material parket kayu

Gambar 45. suasana ruang penonton

(sumber: windah puspasari 2019)

dinding menggunakan finishing cat

lighting panel yang menggunakan material laminsi kayu dan menjadi elemen dekoratif



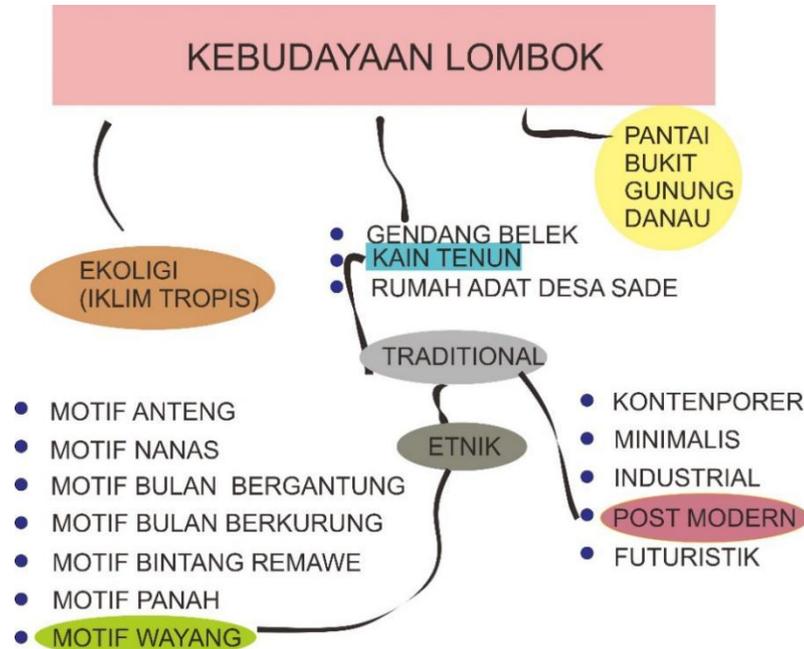
cabinet costum dari transformasi bentuk

furniture costum storage pengembangan motif dari transformasi bentuk

Gambar 46. suasana ruang persiapan

(sumber: windah puspasari 2019)

a. Penerapan konsep (Gaya dan Tema)



Gambar 47. simple main maping pengaplikasian konsep pada desain
(sumber: windah puspasari 2019)

Gambar diatas menerangkan bagaimana proses konsep akan berlangsung (diaplikasikan). Visi dan misi manajemen menjadi rujukan utama terhadap proses desain yang kemudian menjadi konsep solusi. Konsep yang dimaksud adalah konsep mengangkat kebudayaan lombok yaitu motif kain tenun lombok yang bertujuan untuk memperkenalkan aktivitas masyarakat traditional lombok dengan media desain interior. Dengan perpaduan budaya lombok yang masih kental dengan kebudayaan dan ergonomisnya dengan kegiatan yang mulai modern muncullah gaya postmodern yaitu perpaduan budaya lokal dan modern dengan kegiatan yang akan dipertunjukkan.

1. Konsep Perancangan

Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain *concert hall* taman budaya lombok adalah konsep mengangkat budaya lombok dengan memasukkan motif kain tenun lombok. Mengangkat budaya lombok dengan memasukkan motif kain tenun lombok merupakan suatu desain lingkungan terapi yang memadukan antara unsur etnik, alam, dan ekologi. Etnik yang dimaksud yaitu kain tenun lombok, alam agar merasakan keindahan alam yang didesain, sedangkan ekologi yang dimaksud iklim tropis yang digunakan warna-warna berani. Hal tersebut secara tidak langsung mempengaruhi psikologis pengunjung. Secara psikologis, pengunjung akan merasakan kenyamanan dan keamanan dalam diri mereka. Ketiga aspek tersebut mempengaruhi bentuk karakteristik lingkungan fasilitas Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat. Contoh pengaplikasian konsep yaitu penerapan elemen motif kain tenun, warna-warna berani, gambar-gambar latar yang menggambarkan pemandangan alam dan budaya lombok, serta perpaduan warna pada material yang digunakan. Penerapan konsep mengangkat budaya lokal pada lingkungan Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat akan tampak pada aktivitas yang ditampilkan dan memberikan suasana hati yang positif serta meningkatkan pengharapan pengunjung akan lingkungan.

Penerapan Elemen Motif Wayang

a. Etnik

Kain tenun songket merupakan kain tenun yang dibuat dengan teknik menambah benang pakan dengan hiasan-hiasan dari benang sintetis berwarna emas, perak, dan warna lainnya hiasan itu disisipkan diantara benang-benang lungsi. Terkadang hiasan dapat berupa manik-manik, kerang, maupun uang logam. Motif yang di ambil dari kain tenun songket di atas ialah motif wayang, motif wayang terdiri dari beberapa bentuk /ragam kain tenun yang menggunakan hiasan wayang, pada prinsipnya wayang selalu digambarkan berpasang-pasangan, biasanya diselingi/diapit oleh payung (pohon hayat). Motif wayang bermakna bahwa sebenarnya

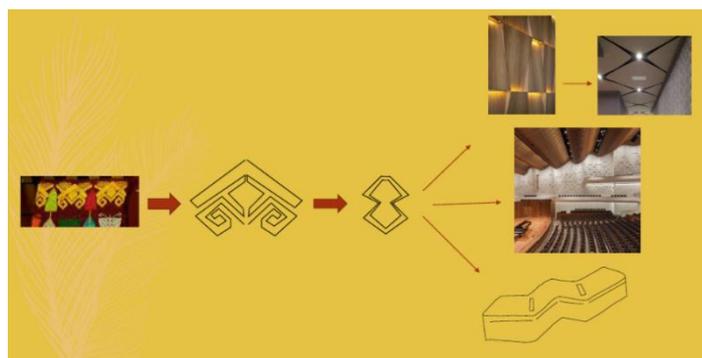
manusia itu tidak bisa hidup individualis (sendiri-sendiri). Sehingga memerlukan bantuan orang lain untuk bermusyawarah dibawah naungan payung agung (pohon hayat). Pohon hayat adalah lambang kehidupan.

b. Pendekatan Alam

Alam merupakan alat yang mudah diakses dan melibatkan pancaindra. Alam memiliki efek restoratif seperti menurunkan tekanan darah, memberikan kontribusi bagi keadaan emosi yang positif, menurunkan kadar hormon dan meningkatkan energi . unsur alam diimplementasikan ke dalam elem interior menjadi sebuah taman, taman yang akan diterapkan mengacu pada berbagai fitur taman yang memiliki kesamaan dalam mendorong pemilihan stress dan memiliki pengaruh positif pada pengunjung dan staff Taman Budaya Lombok.

a. Gaya

Gaya yang digunakan perpaduan budaya lombok yang masih kental dengan kebudayaan dan ergonomisnya dengan kegiatan yang mulai modern muncullah gaya traditional modern yaitu perpaduan budaya lokal dan modern dengan kegiatan yang di pertunjukkan. Penerapan gaya traditional modern terhadap budaya lombok dengan cara menyatukan gaya traditional dan gaya modern eksplorasi yang lebih berani dan elegan



Gambar 48. penerapan bentuk

(sumber: windah puspaari 2019)

Pengembangan bentuk diambil dari motif wayang, kemudian distalasi sehingga menjadi bentuk baru. Setelah bentuk baru muncul warna yang digunakan yaitu mengikuti warna material, hasil dari transformasi bentuk tersebut diaplikasikan

pad dinding partisi, meja dan kursi dan sebagai elemen dekoratif pada taman budaya lombok nusa tenggara barat.

b. Komposisi Warna



Gambar 49. Skema warna yang akan di aplikasikan
(sumber: windah puspasari 2019)

Komposisi warna yang digunakan pada desain ini adalah warna warna yang berada di site lokasi seperti warna taman budaya lombok atau warna tropis hutan rindang, warna air laut, warna langit mendung, warna warna material, dan warna merah dan hitam diambil dari warna logo.

Warna abu abu sebagai penetrals beberapa warna panas dan dingin dalam ruang sehingga tetep stabil secara visual dan psikologis, warna kuning digunakan sebagai penghilang stress symbol dari kesejukan, alami, mencerminkan harmoni dan keseimbangan, penggunaan warna hitam di beberapa tempat untuk meredam beberap tempat rawan kotor agar tidak terlihat. Komposisi warna diatas membangun suasana yang *fresh*.

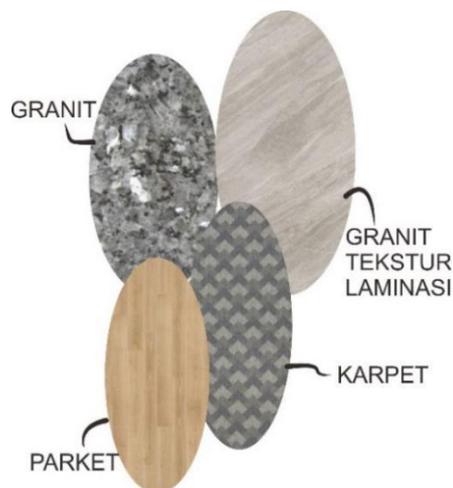
b. Komposisi Material



Gambar 50. komposisi dominasi material yang akan di aplikasikan
(sumber: windah puspasari 2019)

Dominasi Material yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan material lokal yang berpotensi di *Site* tersebut seperti yang tertera digambar diatas, beberapa material lainnya akan digunakan dalam beberap elemen pembentuk ruang dan akan dipaparkan secara detail sebagai berikut;

1). Lantai

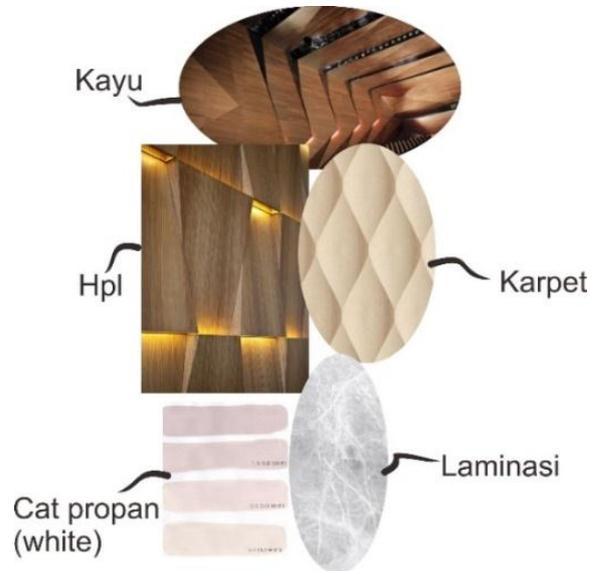


Gambar 51. material lantai yang akan di aplikasikan
(sumber: windah puspasari 2019)

Menggunakan material alam yang berlimpah sehingga harga perancangannya tetap terjangkau, penggunaan material diatas digunakan agar tetap tercipta kesan sederhana

dengan warna warna yang tetap nyaman dilihat oleh mata dan juga tahan lama penggunaannya, material ini banyak digunakan dalam tiap pembangunan pada dasarnya.

2) Dinding



Gambar 52. material dinding yang akan di aplikasikan
(sumber: windah puspasri 2019)

Material yang digunakan untuk rencana dinding seperti gambar diatas, untuk menciptakan gaya postmodern yang sifatnya terbuka dan *fresh* membutuhkan material material yang mendukung terhadap suasana seperti penghawaan, dan sirkulasi. Menggunakan material batu untuk menciptakan hawa dingin dalam ruangan, dan pentilasi udara untuk menahan udara yang kuat dari luar sehingga udara yang masuk terbatas (tidak terlalu terbuka) penggunaan material rotan dan bambu meskipun tetap dingin beberapa area membutuhkan kesan kehangatan dalam ruang sehingga kesan nyaman tercipta.

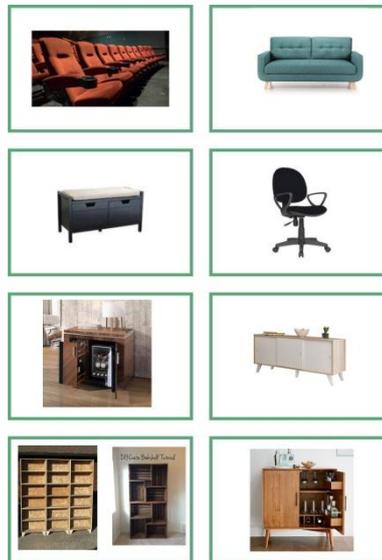
3) Plafon



Gambar 53. material plafon yang akan di aplikasikan
(sumber: windah puspasari 2019)

Alasan penggunaan material diatas bertujuan menimbulkan tekstur pada ruangan, selain itu juga material ini mempunyai warna alami yang terkesan hangat dan tidak asing.

4) Furniture



Gambar 54. material furniture yang akan di aplikasikan
(sumber: windah puspasari 2019)

Material yang digunakan furniture banyak macamnya seperti tertera digambar diatas, penggunaan material diatas digunakan karena mempunyai tingkat eksplorasi yang tinggi secara bentuk maupun penggunaannya, dengan begitu meningkatkan kemungkinan inovasi baru dalam perancangan.

c. Elemen Dekoratif



Gambar 55. Elemen dekoratif yang akan di gunakan
(sumber: indah puspasari 2019)

e. Suasana Ruang

Taman Budaya Lombok



Gambar 56. Hasil sketsa suasana ruang lobby
(sumber: indah puspasari 2019)

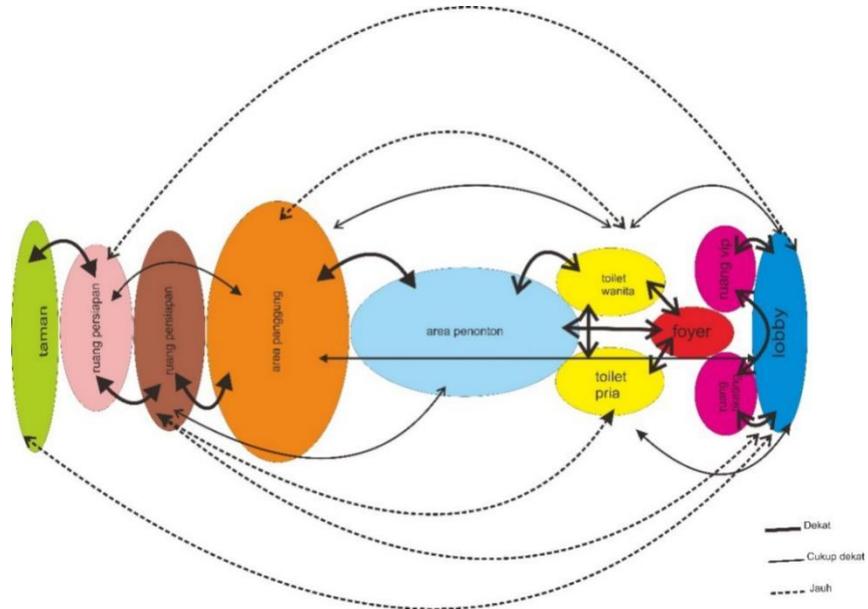


Gambar 57. sketsa suasana ruang area penonton
(sumber: indah puspasari 2019)

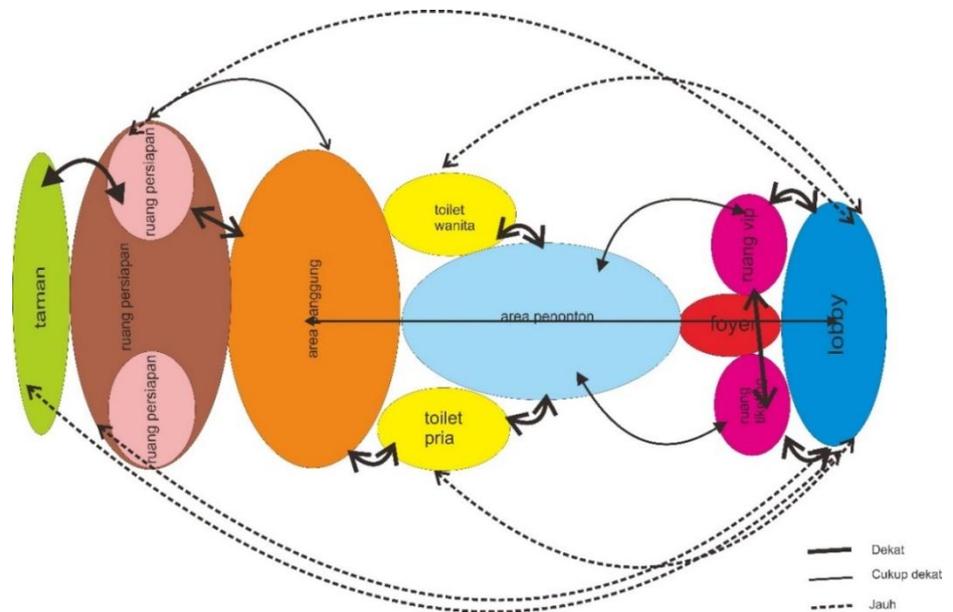


Gambar 58. hasil perspektif suasana ruang vip
(sumber: indah puspasari 2019)

2). Buble plan
 Alternatif 1

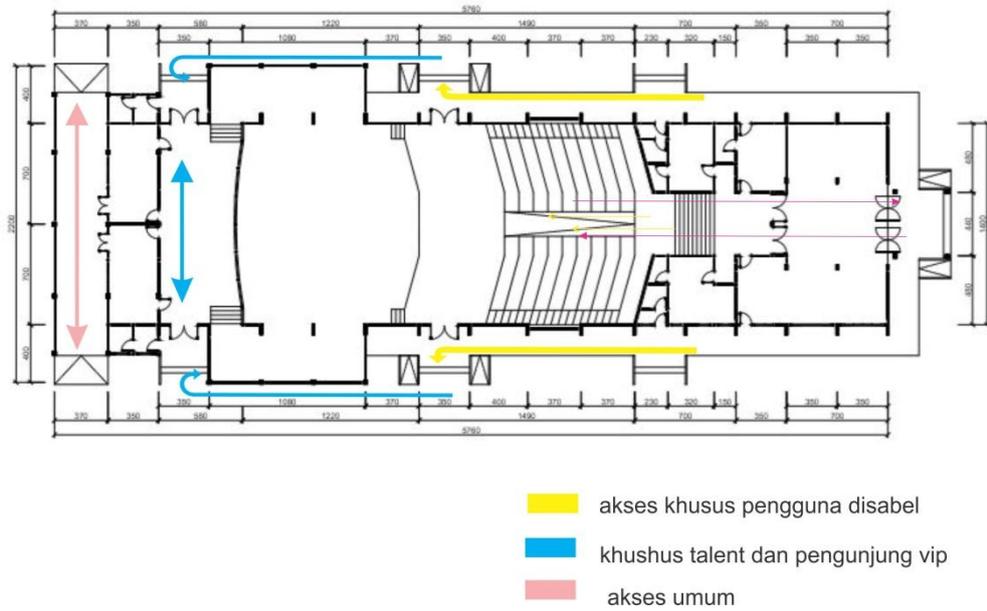


Gambar 61. Bubble plan alternatif 1
 (sumber; windah puspasari 2019)

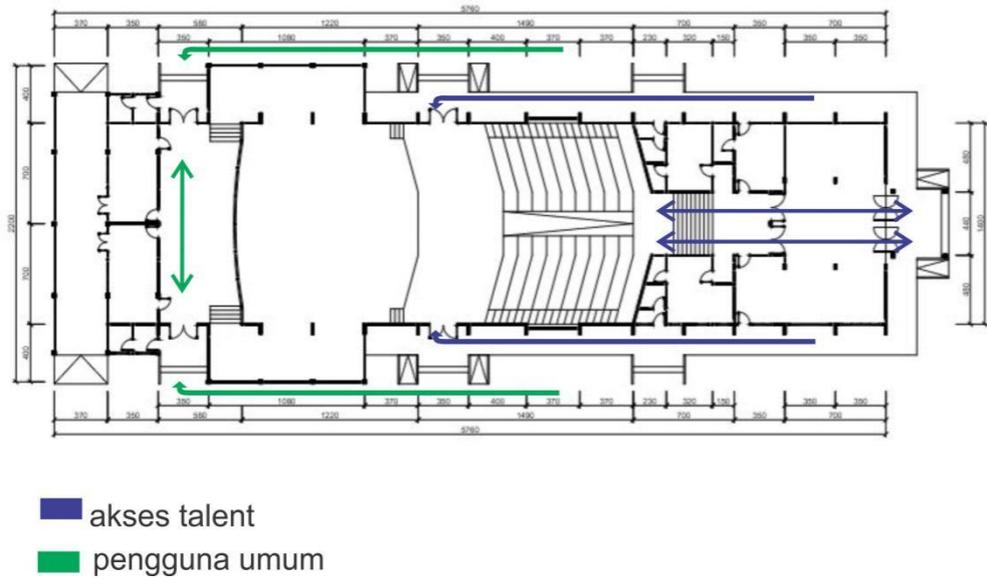


Gambar 62. Bubble plan alternatif 2
 (sumber: windah puspasari 2019)

3). Zoning dan sirkulasi

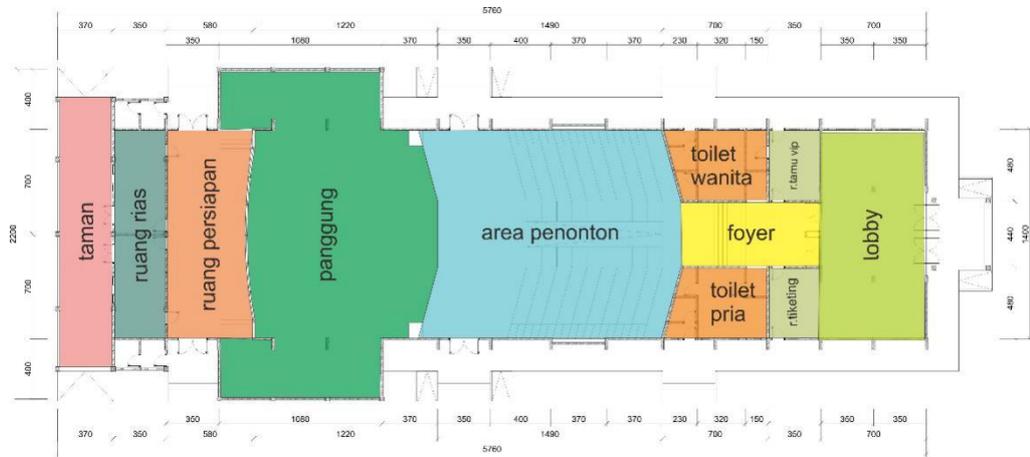


Gambar 63. zoning dan sirkulasi
(sumber: windah puspasari 2019)



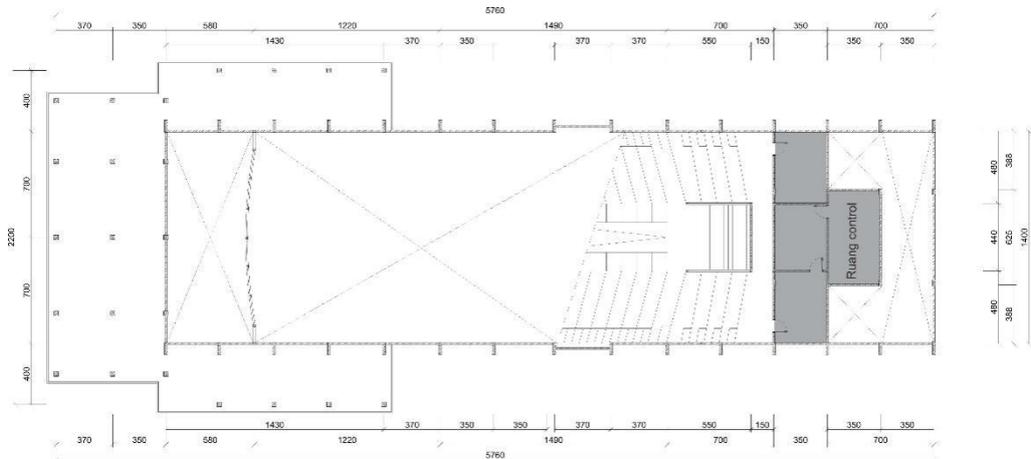
Gambar 64. zoning dan sirkulasi alternatif
(sumber: windah puspasari 2019)

Alternatif 1 lantai 1



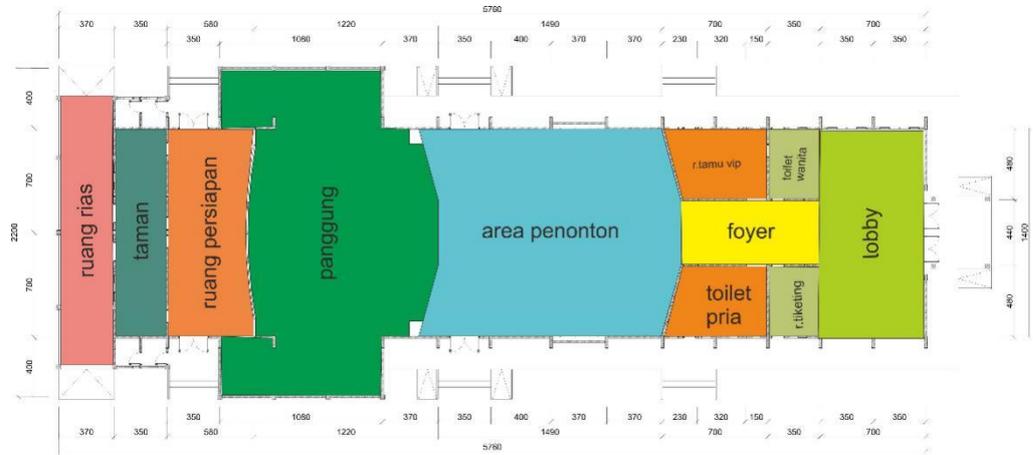
Gambar 65. zoning dan sirkulasi lantai 1 alternatif 1
(sumber: windah puspasari 2019)

Lantai 2



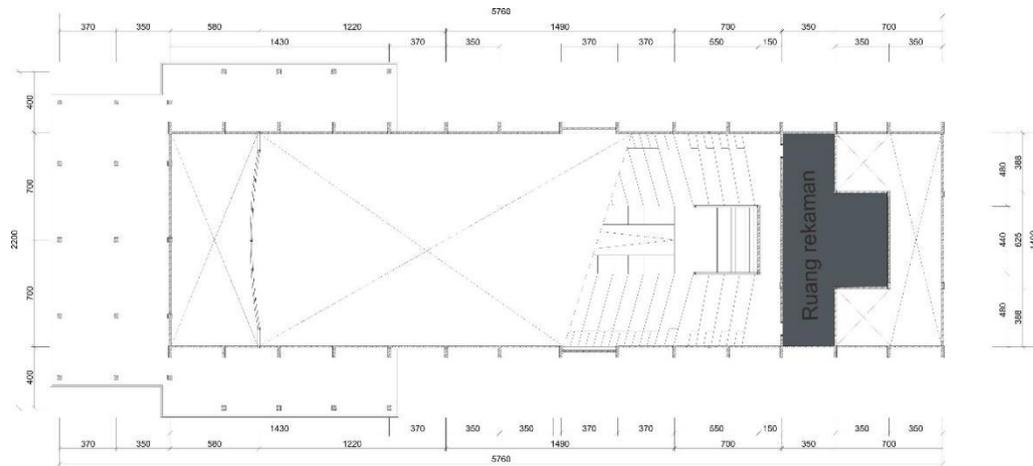
Gambar 66. zoning dan sirkulasi lantai 2 alternatif 1
(sumber: windah puspasari)

Alternatif 2 lantai 1



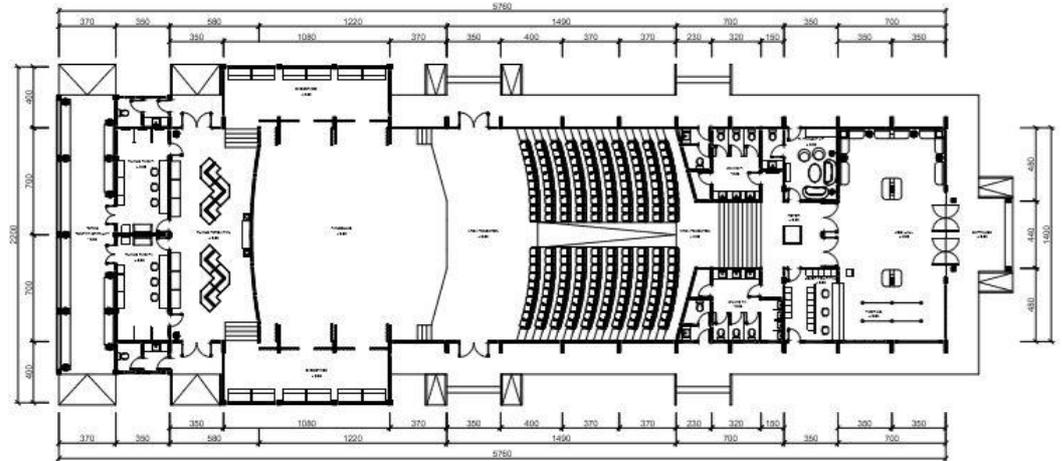
Gambar 67. zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 1
(sumber: windah puspasari 2019)

Lantai 2

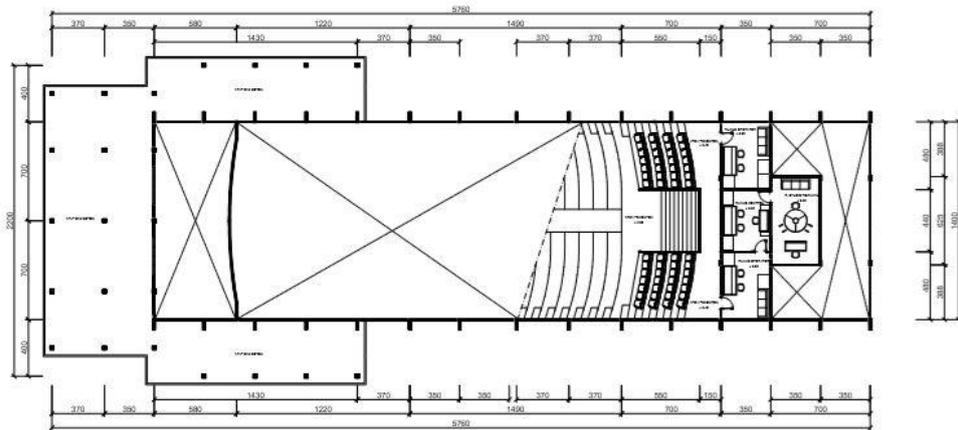


Gambar 68. zoning dan sirkulasi alternatif 2 lantai 2
(sumber: windah puspasari)

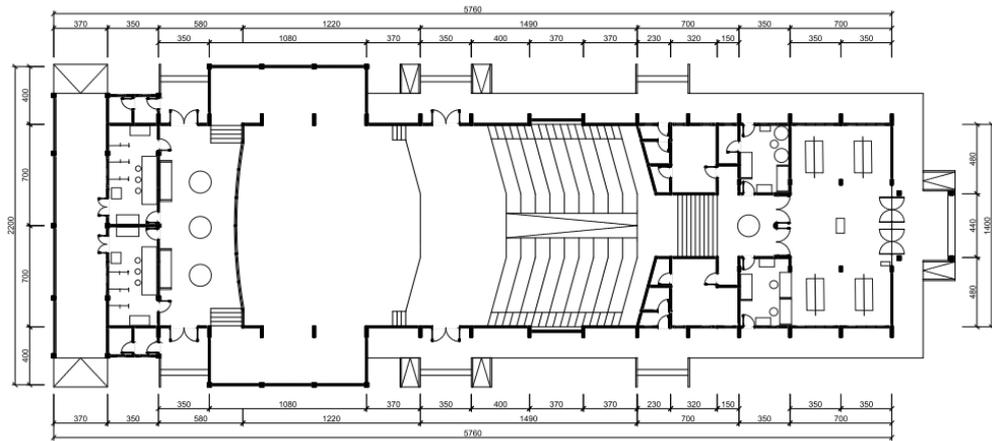
4). Layout



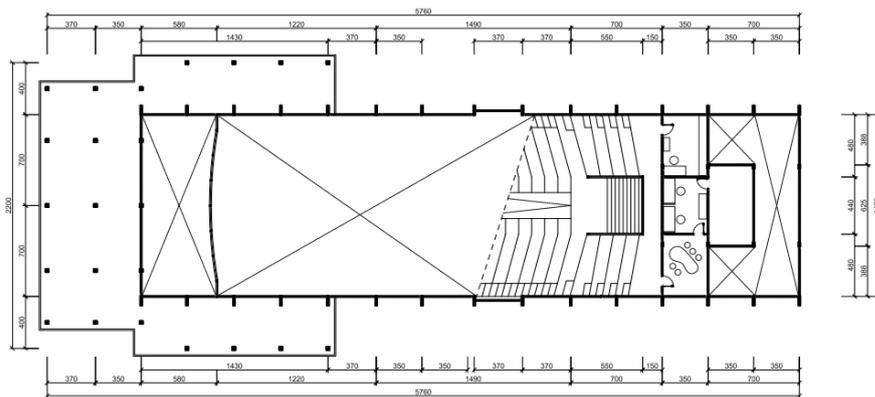
Gambar 69. layout lantai 1 alternatif 1
(sumber: windah puspasari, 2019)



Gambar 70. layout lantai 2 alternatif 1
(sumber: windah puspasari, 2019)

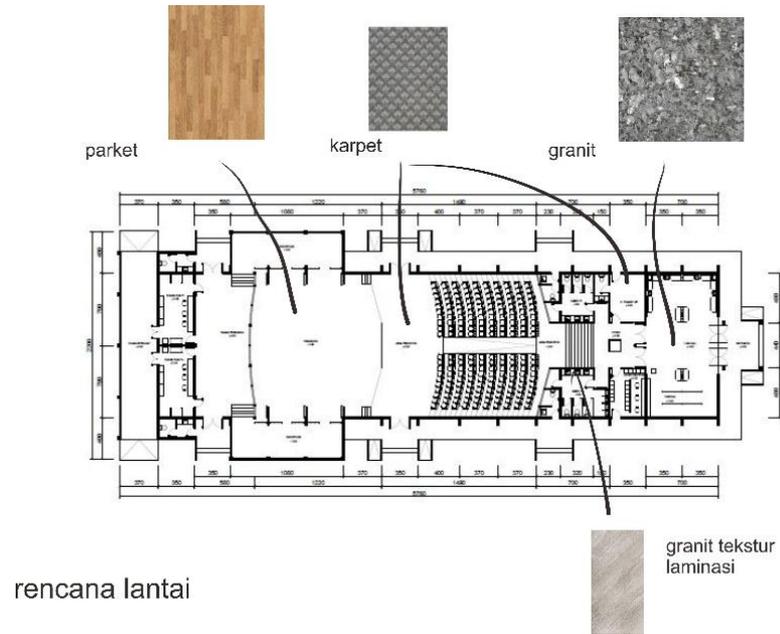


Gambar 71. layout lantai 1 alternatif 1
(sumber: windah puspasari, 2019)

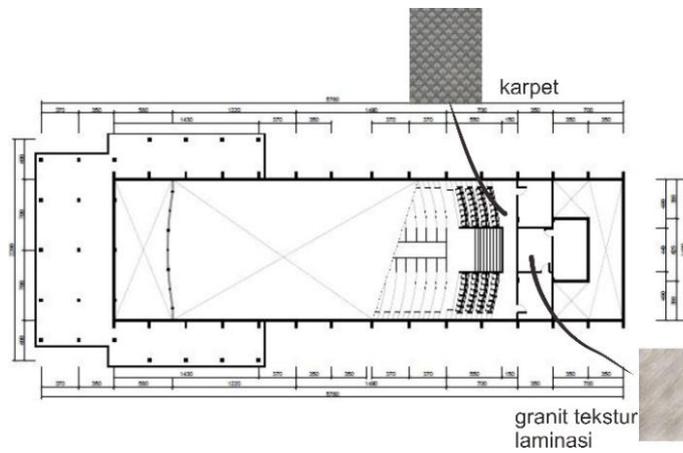


Gambar 72. layout lantai 2 alternatif 1
(sumber: windah puspasari, 2019)

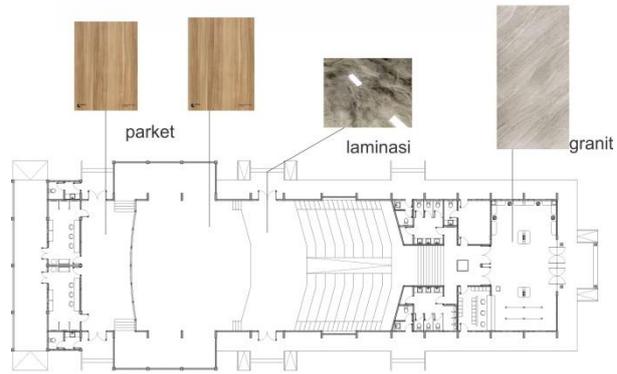
5). Rencana lantai



Gambar 73. alternatif rencana lantai 1
(sumber: windah puspasari, 2019)

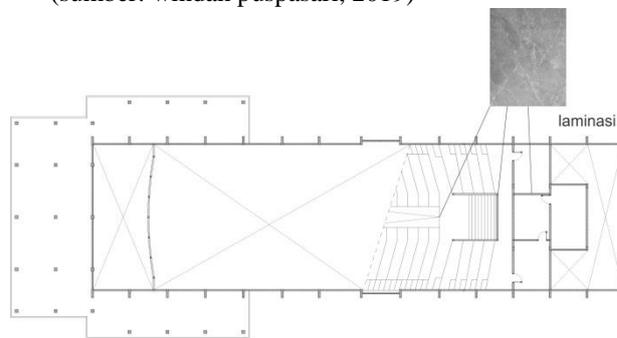


Gambar 74. alternatif rencana lantai 2
(sumber: windah puspasari, 2019)



alternatif 2 lantai 1

Gambar 75. alternatif 2 lantai 1
(sumber: windah puspasari, 2019)

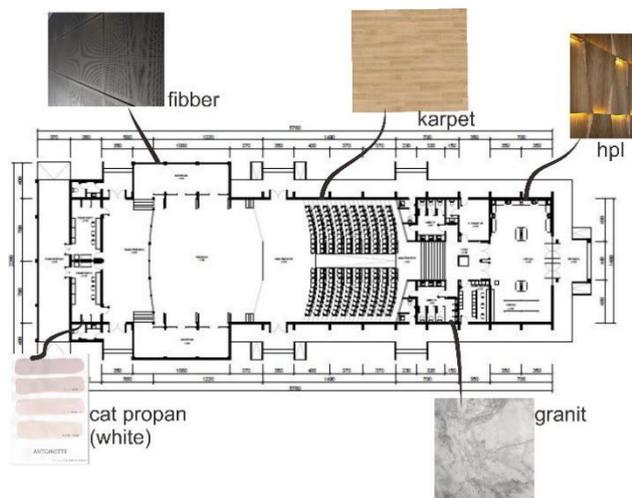


alternatif 2 lantai 2

Gambar 4.75 alternative 2 lantai 2

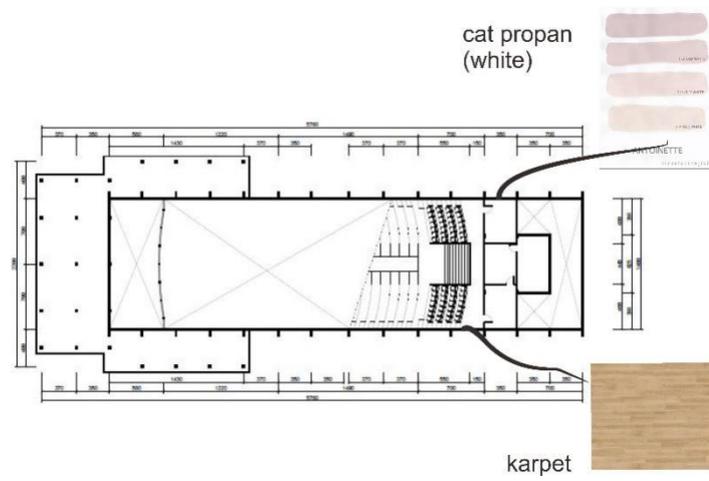
(sumber :data pribadi)

6). Rencana dinding

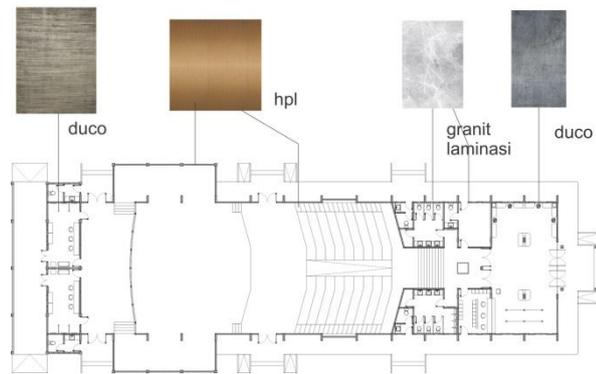


Gambar 4.76 rencana dinding lantai 1

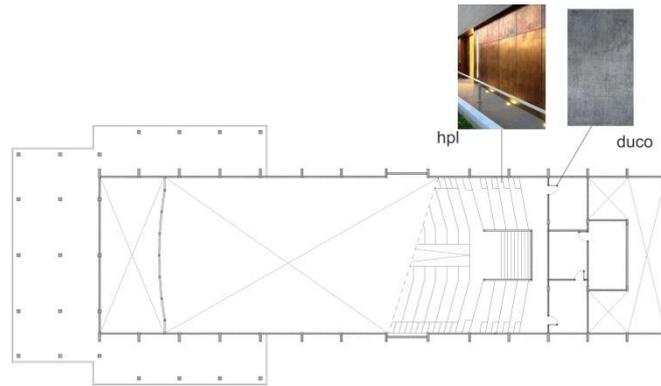
(sumber:data pribadi)



Gambar 4.77 rencana dinding lantai 2
(sumber :data pribadi)



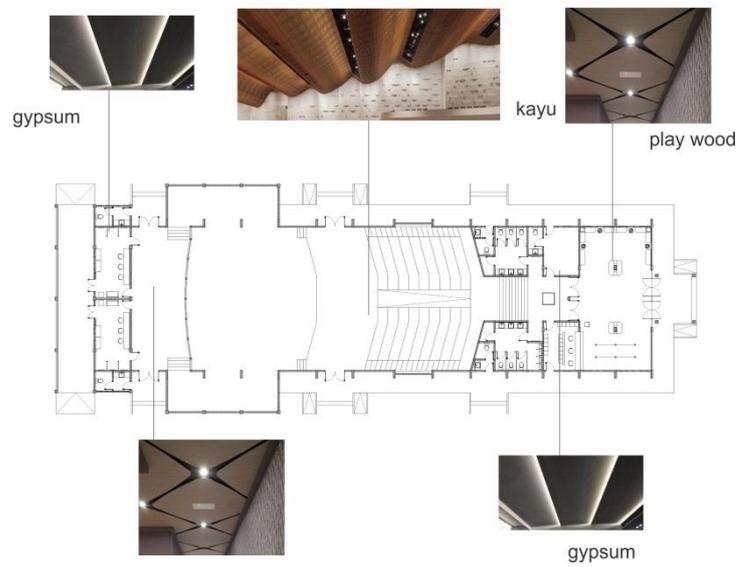
Gambar 4.78 rencana dinding alternative 2 lantai 1
(sumber :data pribadi)



Gambar 4.79 rencana dinding lantai 2 alternatif 2

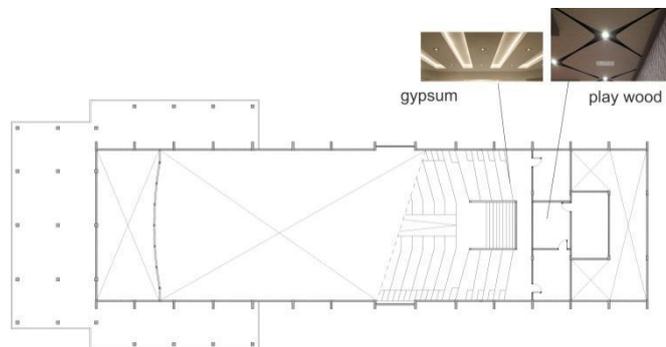
(sumber :data pribadi)

7). Rencana plafon



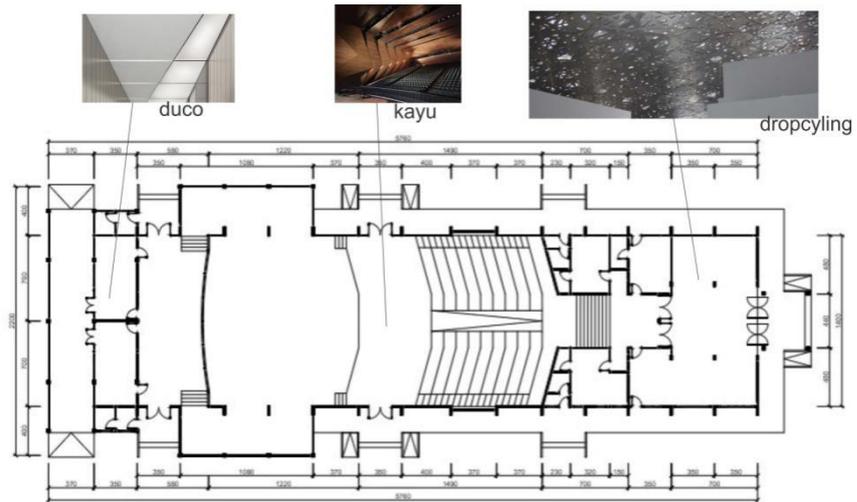
Gambar 4.80 alternative 1 plafon lantai 1

(sumber: data pribadi)



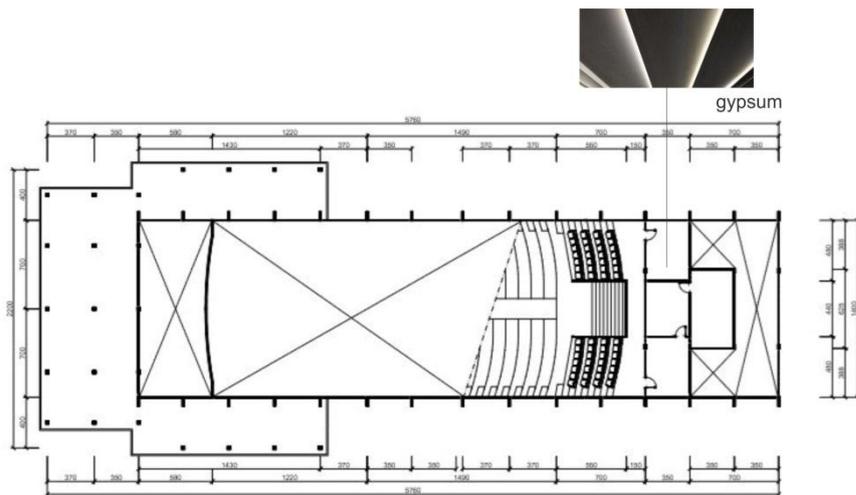
Gambar 4.81 rencana plafon lantai 2

(sumber; data pribadi)



Gambar 4.82 rencana plafon alternative 2 lantai 1

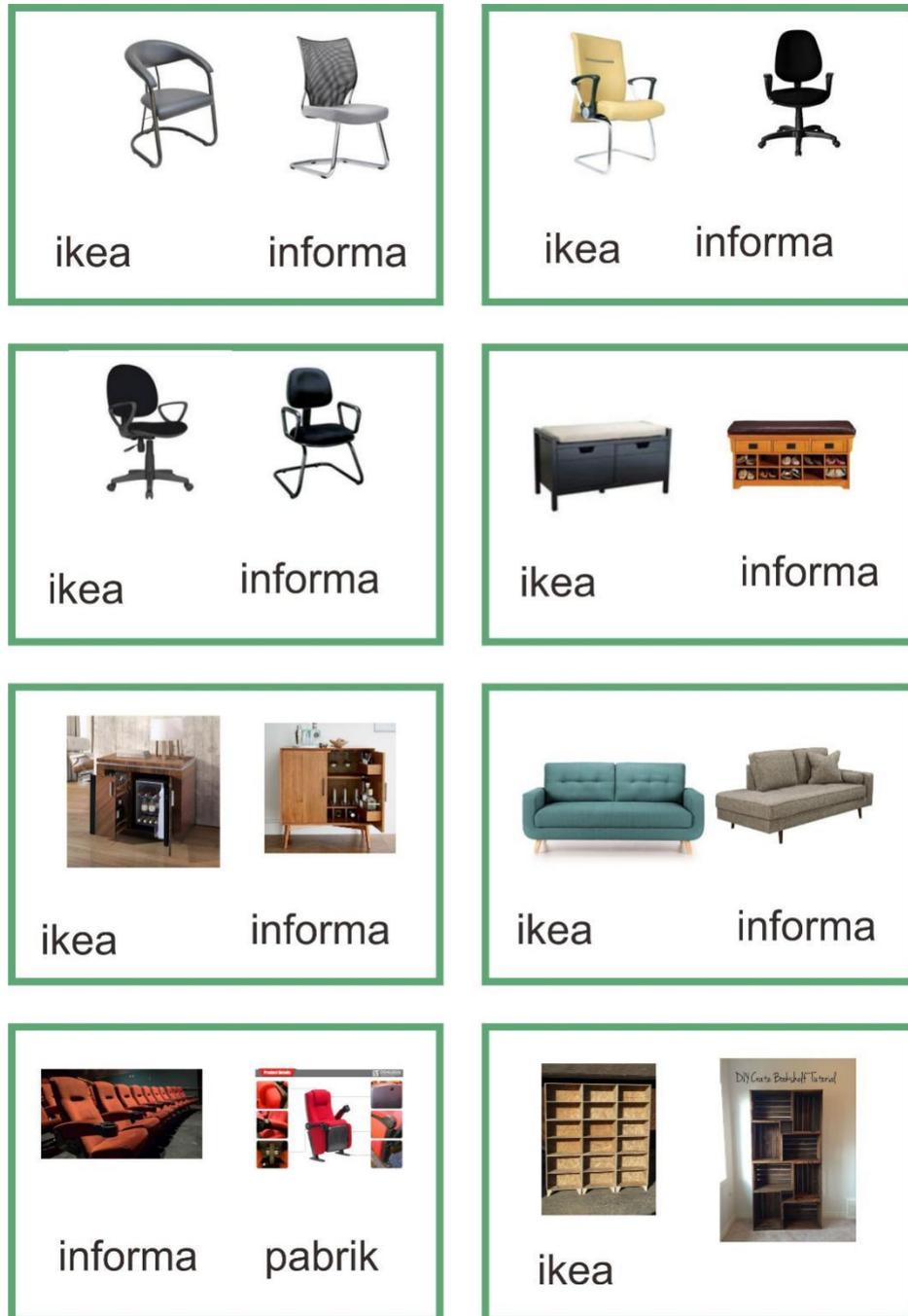
(sumber; data pribadi)



Gambar 4.83 rencana plafon lantai 2

(sumber; data pribadi)

3. Alternatif pengisi ruang
a. furniture



Gambar 4.84 furniture

b.Equipment



Gambar 4.85 equipment

4. Alternatif tata kondisi ruang

B. Evaluasi Pemilihan Desain

1. Suasana ruang

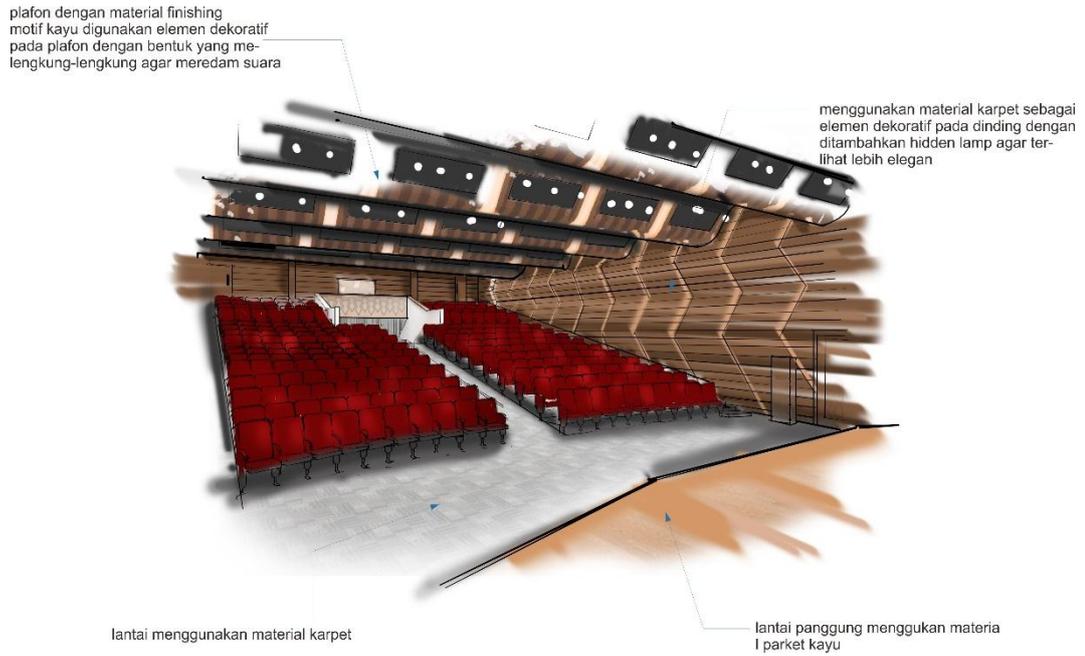
a. lobby



Gambar 4.86 perspektif ruang lobby

(sumber : data pribadi)

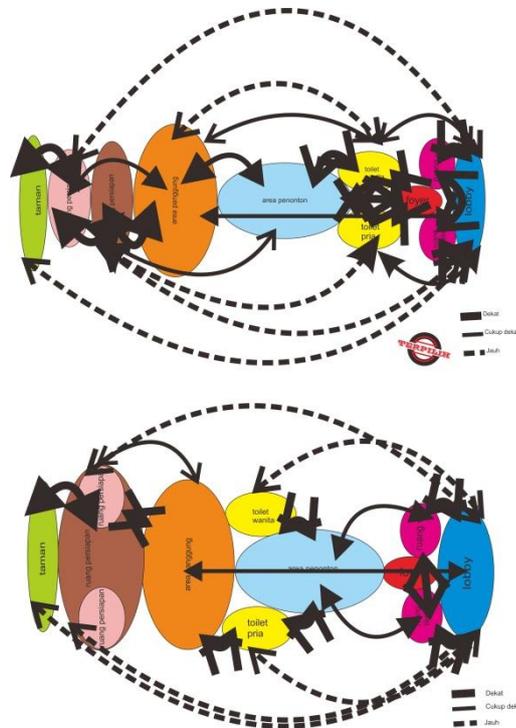
Suasana ruang pada loby ini dipilih untuk menumbuhkan kesan *unforgettable memory* pada pengunjung yang datang. Taman budaya lombok dapat mempresentasikan indahnya kekayaan budaya. Alangkah baiknya jika desain pada loby dapat memperkenalkan budaya lombok pada pengunjung.



Gambar 4.87 suasana area penonton

(sumber: data pribadi)

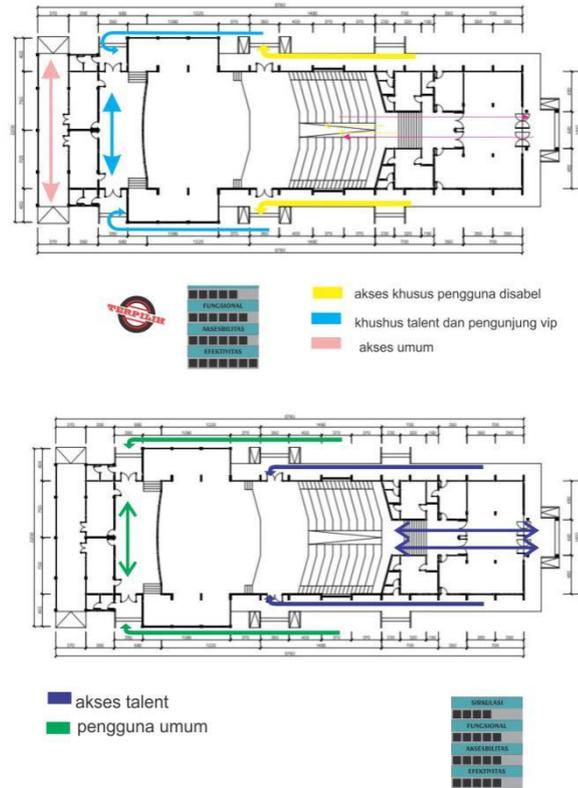
Suasana pada area panggung dan penonton ini dipilih agar pengunjung dan talent yang menggunakan ruangan ini akan terasa nyaman saat menikmati pertunjukan dalam waktu yang cukup lama dalam ruangan tersebut.



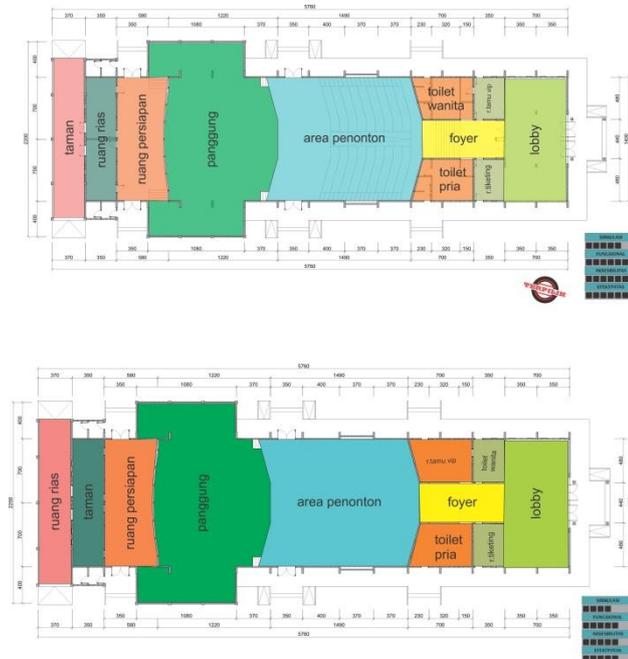
Gambar 4.88 bubble diagram terputih

(sumber: data pribadi)

2. Zoning dan sirkulasi



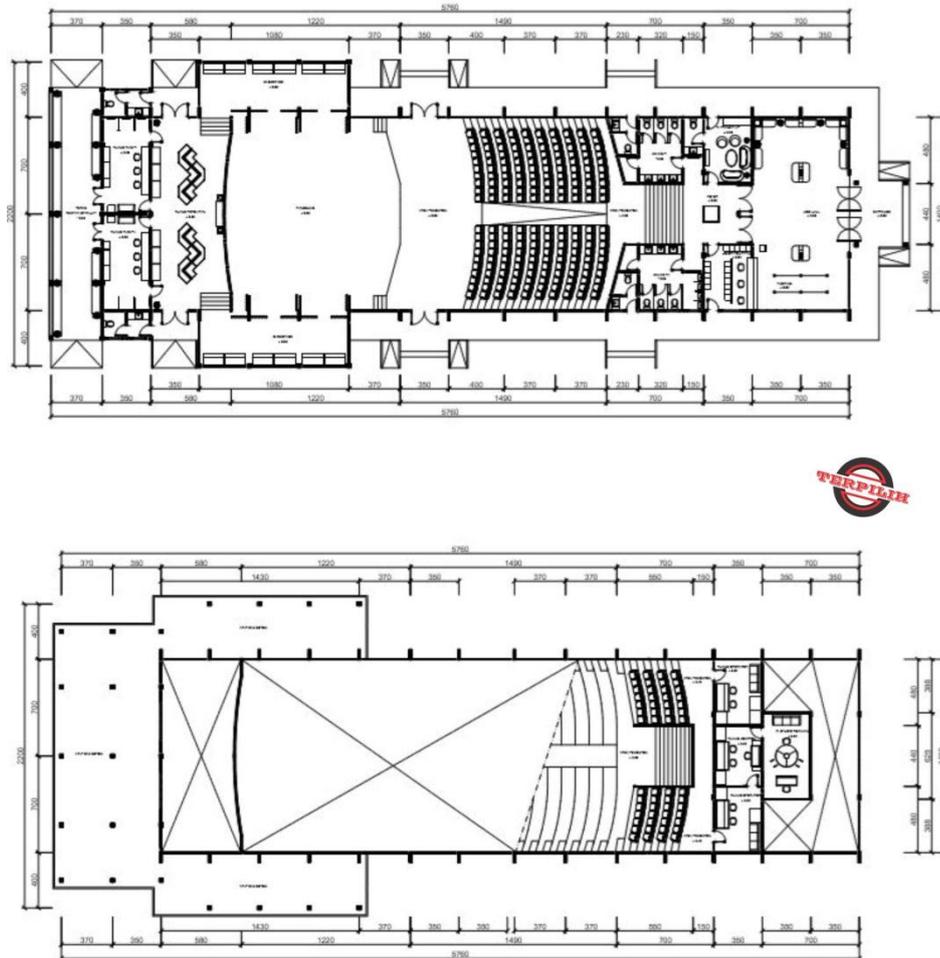
Gambar 4.89 zoning dan sirkulasi terpilih
(sumber :data pribadi)



Gambar 4.90 zoning dan sirkulasi
(sumber; data pribadi0)

Pada alternative 1 ini memiliki akses yang lebih efektif dan terdapat akses jalan yang jangkauannya lebih mudah.

3. Layout

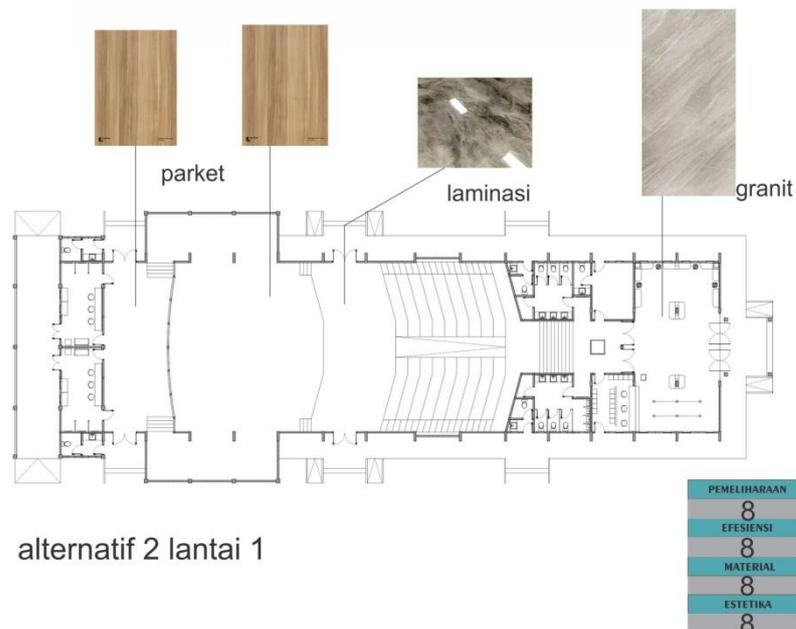
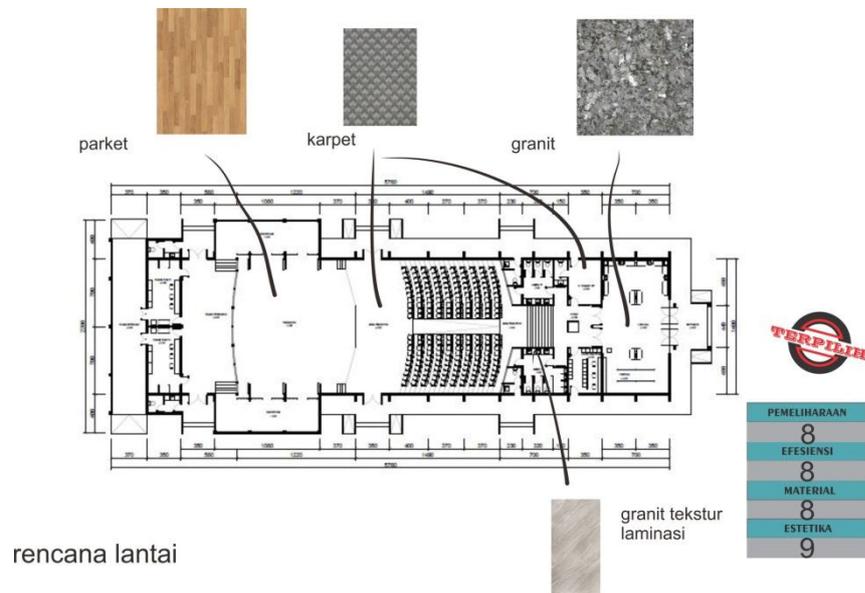


Gambar 4.91 layout terpilih

(sumber :data pribadi)

Penataan layout pada alternative 1 mengacu pada zoning dan sirkulasi yang terpilih dengan melihat daftar kebutuhan ruang dan pengguna. Layout alternative ini merupakan layout yang tepat untuk menjawab permasalahan terkait keterbatasan ruang serta menawarkan solusi atas permasalahan pada taman budaya tersebut. Layout ini memaksimalkan fungsi serta tidak melupakan sisi estetis ruang.

4. Rencana lantai

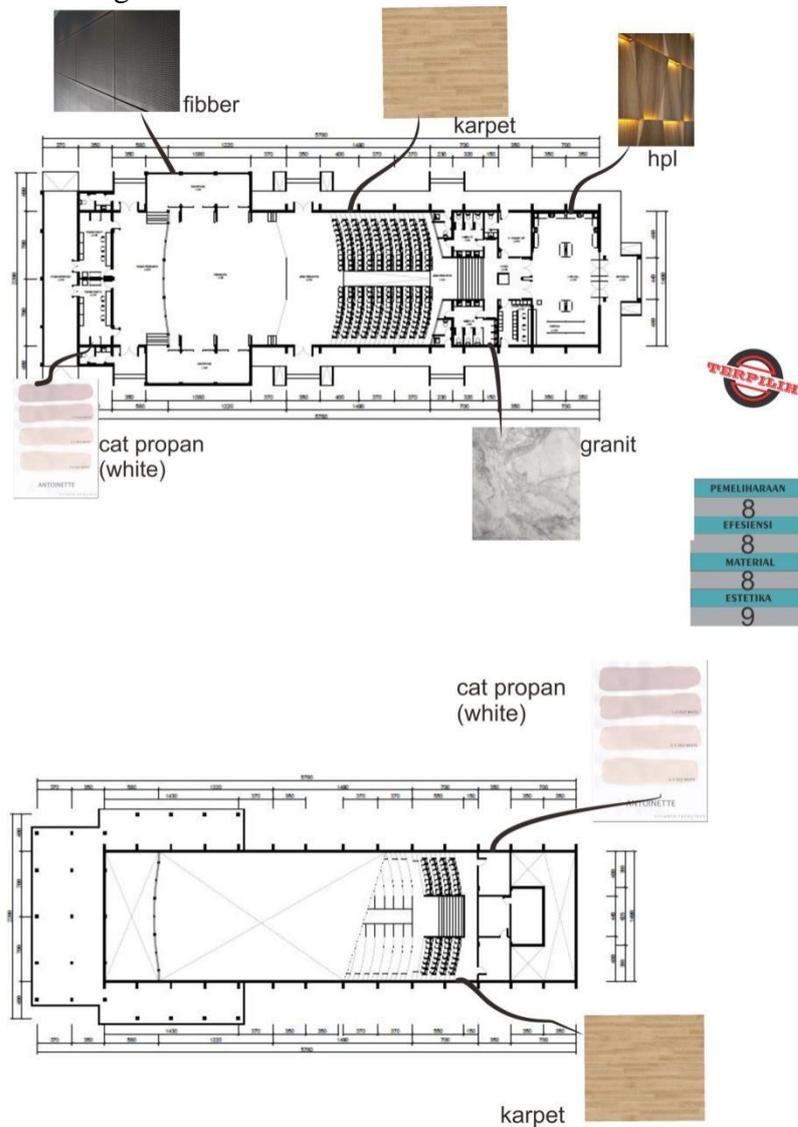


Gambar 4.92 rencana lantai terpilih

(sumber: data pribadi)

Material yang digunakan yaitu parket, karpet, granit, dan granit tekstur lamniasi alternarif ini dipilih berdasarkan kecocokan dan keseimbangan keseluruhan warna material dengan warna yang dipakai pada perancang, perawatan dan maintenance tergolong mudah dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama.

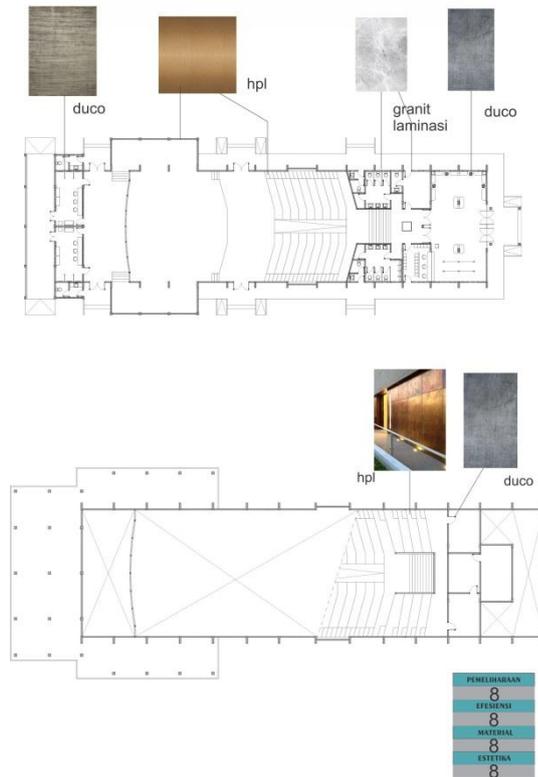
5. Rencana Dinding



Gambar 4.93 alternative 1 pada rencana dinding

(sumber: data pribadi)

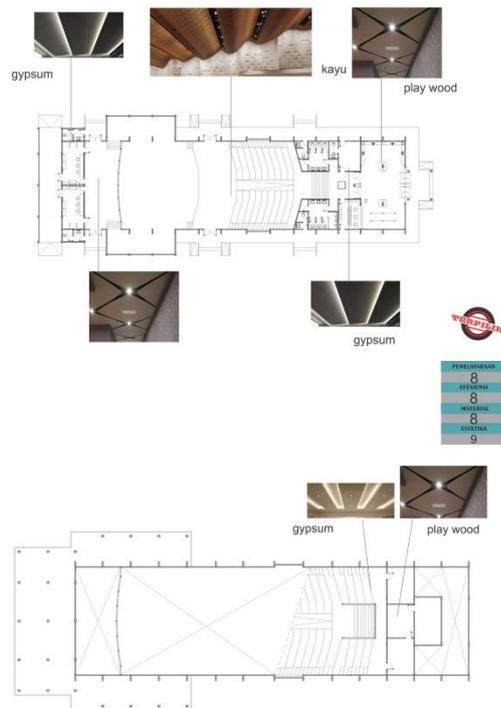
Rencana dinding pada alternative diatas merupakan alternative terpilih yang menggunakan material yang sesuai untuk ruangan *concerthall* dan memberi kesan luxury. Warna yang digunakan sesuai dengan warna perancang sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan desain.



Gambar 4.94 rencana dinding alternatif 2

(sumber; data pribadi)

6. Rencana Plafon



Gambar 4.95 alternatif rencana plafon terpilih

(sumber; data pribadi)

Terpilihnya rencana plafon alternatif 1 ini adalah karena bentuk plafon yang bergelombang yang dapat meredam dan mengatur suara dalam ruang *concerthall* dan dapat menjadi pengisi kekosongan ruang dengan menggunakan susunan yang berliuk-liuk dapat memperkuat gaya postmodern yang digunakan. Material yang digunakan yaitu gypsum, kayu, dan playwood. Desain plafon ini menggunakan perawatan mudah.

C. Hasil Desain



gambar 4.96 sebelum di desain

(sumber ;data pribadi)



gambar 4.97 hasil desain

(sumber: data pribadi)



Gambar 98. Hasil desain area penonton

(sumber: windah puspasari,2019)



Gambar 99. Hasil desain area penonton
(sumber: windah puspasari,2019)

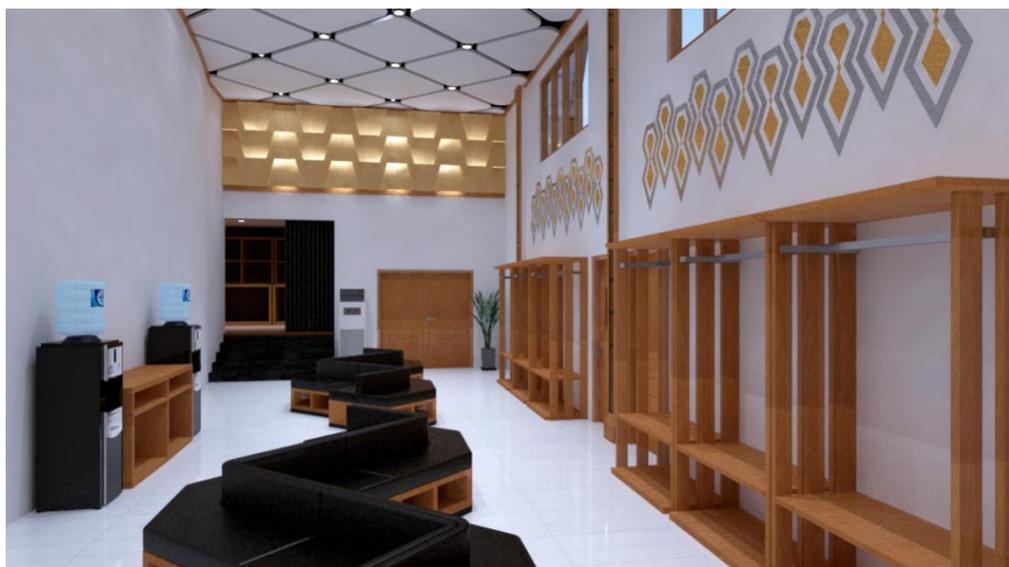


Gambar 100. Hasil desain area penonton
(sumber; windah puspasari,2019)



Gambar 101. sebelum di desain

(sumber ; data pribadi)

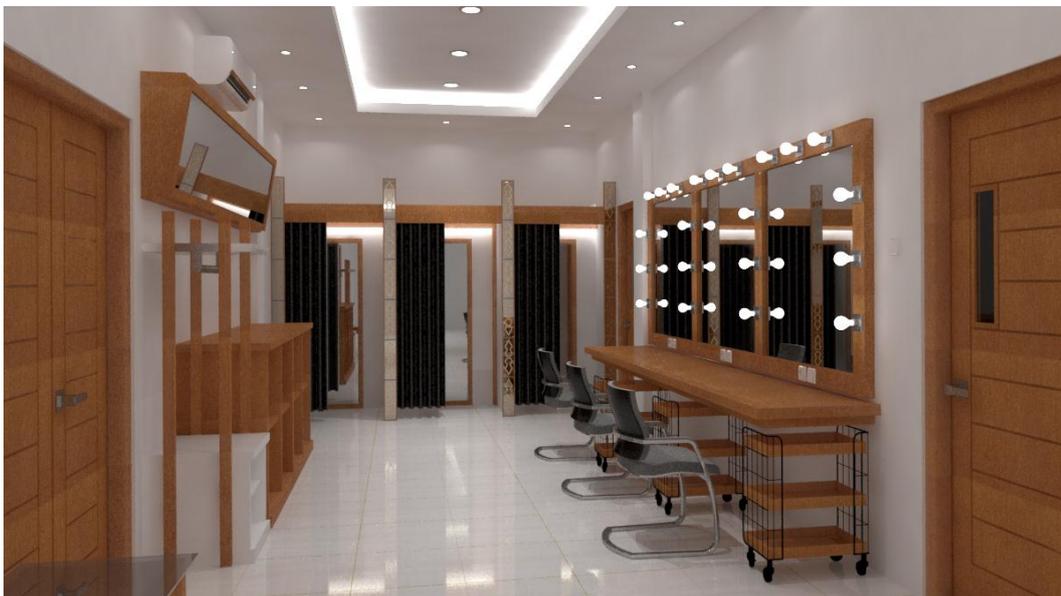


Gambar 102. hasil desain ruang persiapan

(sumber: windah puspasari,2019)



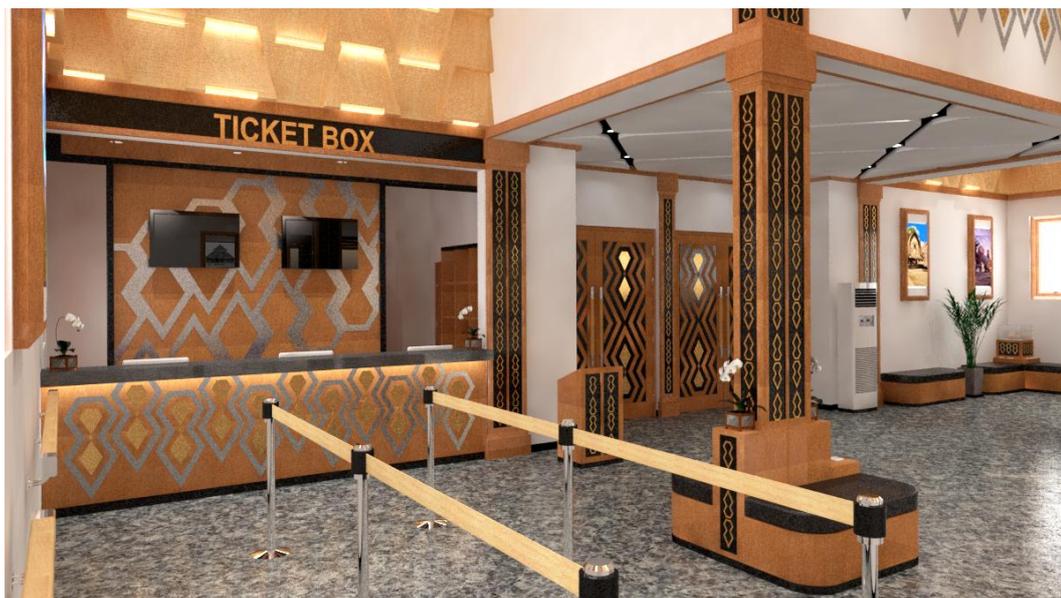
Gambar 103. hasil desain ruang persiapan
(sumber; windah puspasari,2019)



Gambar 104. Hasil desain ruang rias
(sumber: windah puspasari,2019)



Gambar 105. Hasil desain ruang rias
(sumber: indah puspasari,2019)



Gambar 106. Hasil desain ruang lobby
(sumber: indah puspasari,2019)



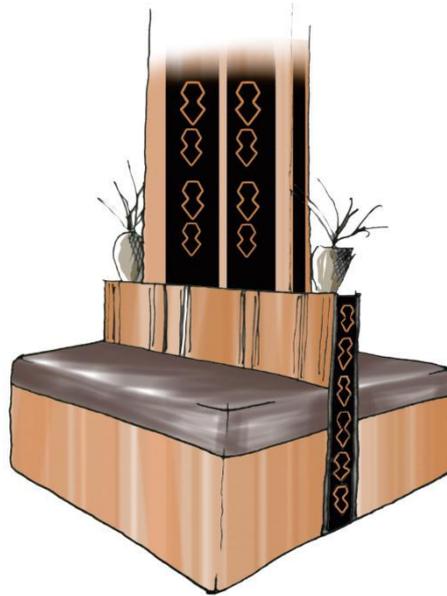
Gambar 107. Hasil desain ruang lobby
(sumber: indah puspasari, 2019)



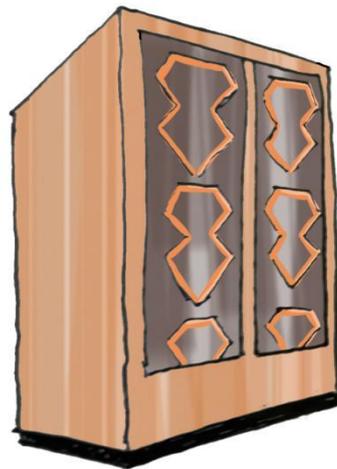
Gambar 108. Hasil desain ruang vvip
(sumber: indah puspasari,2019)

D. Detail Khusus

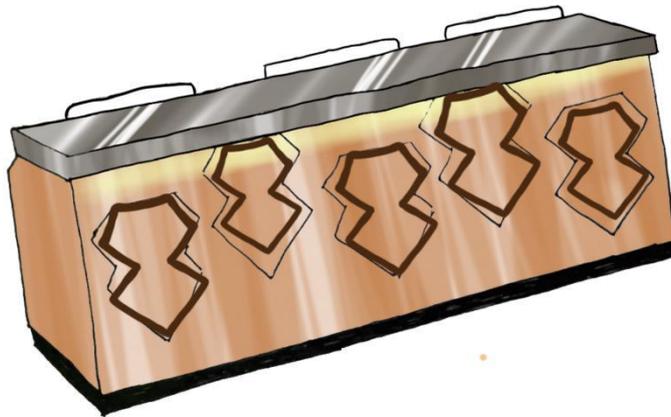
- a) Desain custom elemen khusus
- b) Desain custom furniture



Gambar 109. Desain custom furniture
(sumber: indah puspasari,2019)



Gambar 110. Desain custom furniture
(sumber: indah puspasari,2019)



Gambar 111. Desain custom furniture meja receptionis
(sumber: indah puspasari)



Gambar 112. Desain custom furniture bench
(sumber: indah puspasari)

Akxonometri



BAB V PENUTUP

A.KESIMPULAN

Taman budaya lombok hakikatnya ialah sebuah tempat penyelenggaraan pertunjukan atau suatu pentas seni. Pengunjung berharap agar dapat menikmati suatu pertunjukan dengan nyaman. Namun kenyataannya banyak lingkungan taman budaya lombok justru tidak mendukung hal tersebut. Taman budaya lombok dapat menimbulkan efek negatif seperti tidak adanya fasilitas mendukung agar pengunjung dapat menikmati taman budaya dengan nyaman dan rapi, tidak hanya pada pengunjung namun juga staff taman budaya yang bekerja. Efek negatif yang ditimbulkan antara lain dari sisi psikologis yaitu timbulnya rasa cemas dan tidak nyaman. Khususnya karena lingkungan yang tidak mendukung berdampak pada suatu pertunjukan tersebut. Pada taman budaya lombok karakteristik pengunjung dan ruangan sangatlah berbeda dengan tempat pertunjukan lainnya. Pengunjung taman budaya lombok nantinya akan mengikuti kegiatan suatu pertunjukan dalam waktu yang cukup lama. Dalam kegiatan tersebut, pengunjung akan difasilitasi dengan fasilitas yang memadai sehingga pengunjung merasa nyaman menikmati pertunjukan dalam waktu yang cukup lama. Intensitas pengunjung dan staff taman budaya dapat merasa nyaman, aman, pembelajaran baru dan pengalaman baru.

Untuk desain lingkungan taman budaya lombok nusa tenggara barat yang lebih baik, taman budaya lombok nusa tenggara barat perlu meningkatkan kualitasnya dari segi *physical design* dan juga manajemen pelayanannya. Salah satu pendekatan desain untuk pembangunan taman budaya lombok nusa tenggara barat yang lebih baik adalah dengan metode yang digagas oleh *Rosemary Kilmer*. Tujuan metode *Rosemary Kilmer* adalah untuk mencapai Taman budaya lombok nusa tenggara barat yang berkonsep

mengangkat unsur *Local* motif wayang kain tenun lombok Konsep ini memiliki perpaduan ketiga unsur dalam desain interior solusi dalam mengatasi masalah stres dan ketidaknyamanan pengunjung, dan maupun staf pada saat berada dalam taman budaya lombok. Hasil desain yang ditunjukkan merupakan suatu desain lingkungan yang tercipta dari hasil perpaduan tiga unsur yaitu Etnik sebagai komponen desain, alam sebagai penerima rangsangan, dan iklim sebagai efek/pengaruh warna yang dirasakan secara spiritual.

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman yang telah penulis alami selama proses kreatif karya tugas akhir ini, penulis menyarankan kepada diri sendiri ataupun orang lain/temen untuk berani menciptakan karya yang beda dari yang lain tidak harus sama. Berkarya harus memiliki konsep yang matang

1. Hasil perancangan desain interior *Concert Hall* Taman Budaya Lombok Nusa Tenggara Barat ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada pada interior serupa.
2. Mahasiswa desain interior diharapkan dapat mengembangkan pemikiran dan kemampuannya untuk lebih terbuka tentang dunia desain interior yang perlu banyak pemecahan permasalahan desain dengan memperhatikan berbagai faktor yang ada didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis DK. *Interior Design Illustrated* . New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987.

Friedow, Bethany. *An Evidence Based Design Guide For Interior Designers*. Lincoln: University of Nebraska, 2012.

Kilmer, Rosemary. *Designing Interior*. California: Wadsworth Publishing Company, 1992.

Martono, Hendro. *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media, 2010.

Santoso, Adi. *Pendekatan Konseptual Dalam Proses Perancangan Interior*. 2006.

Sarwono, Sarlito Wirawan. *Psikologi lingkungan* . Jakarta: Gramedia Pustaka, 1985.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta ☎ (0274) 381599

Nomor : 308 /TT 4.2/PP/2017
Tanggal : 14 Juni 2017
Lampiran :
Perihal : Izin Survey/Penelitian

Yth. Kepala Dinas Kebudayaan & Pariwisata Provinsi NTB

Dengan hormat,
Pimpinan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan ini memberitahukan bahwa yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Windah Puspasari N
NIM : 1210009123
Jurusan/Program Studi : Desain/Desain Interior
Alamat di Yogyakarta : Jl. Sewon Indah Gang Arjuna Kos A&Z
No. HP : 089651885580
Alamat Tujuan : Jl. Airlangga Kekalik Jaya Sekarbela Kota Mataram NTB

bermaksud melakukan survey/penelitian

dalam rangka : Survey/Penelitian Pra TA
Judul penelitian : Perancangan Interior Taman Budaya NTB
Waktu : 3 April 2017
Jumlah Anggota Tim : 1 orang

Sehubungan dengan itu, kami mohon agar kepada yang bersangkutan dapat diberi bantuan seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut.


a.n. Dekan
Penabanti Dekan I.
Widyak Sri Wulanari, M.Sn.
NIP.19740510 200112 2 001