



TUGAS AKHIR - DA 184801

PUSAT SENI PERTUNJUKAN DI RIAU : A PLACE FOR EXPRESSION

NIKMATULLAH AKBAR
08111640000092

Dosen Pembimbing
Kirami Bararatin, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR – DA184703

**PUSAT SENI PERTUNJUKAN DI RIAU : A PLACE FOR
*EXPRESSION***

**NIKMATULLAH AKBAR
08111640000092**

**Dosen Pembimbing
Kirami Bararatin, S.T., M.T.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

PUSAT SENI PERTUNJUKAN DI RIAU : *A PLACE FOR EXPRESSION*



Disusun oleh:

NIKMATULLAH AKBAR

NRP : 08111640000092

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 08 Juli 2020

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Kirami Barartin S.T., M.T.
NIP. 19831114201404 2 004

Koordinator Tugas Akhir

FX Teddy Badui Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS



Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nikmatullah Akbar

NRP : 08111640000092

Judul Tugas Akhir : PUSAT SENI PERTUNJUKAN DI RIAU : *A PLACE FOR EXPRESSION*

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 30 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



NIKMATULLAH AKBAR

NRP. 08111640000092

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ Pusat Seni Pertunjukan Di Riau : *A Place For Expression* ” ini dapat diselesaikan.

Tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, diskusi dan juga bantuan dari berbagai pihak, dan oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Dewi Septanti S.Pd. S.T., M.T ., selaku Kepala Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
2. Bapak FX Teddy Badai Samodra S.T., M.T. Ph.D ., selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
3. Ibu Kirami Bararatin S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing atas dorongan semangat, bimbingan, waktu dan sarannya.
4. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Arsitektur yang telah memberikan pengetahuan dan arahan selama perkuliahan.
5. Keluarga besar, Ayah, Ibu, Kakak, dan Saudara yang telah memberikan banyak dukungan baik dari segi moril maupun materiil.
6. Rekan-rekan saya khususnya di Arsitektur ITS dan Semua pihak yang telah banyak memberikan masukan ,motivasi dan semangat yang sangat berarti.

Penulis menyadari Laporan Tugas Akhir ini masih perlu banyak penyempurnaan karena kesalahan dan kekurangan. Penulis terbuka terhadap kritik dan saran pembaca agar Laporan Tugas Akhir ini dapat lebih baik. Apabila terdapat banyak kesalahan pada Laporan Tugas Akhir ini, baik terkait penulisan maupun konten, penulis mohon maaf.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juni 2020

Penulis

PUSAT SENI PERTUNJUKAN DI RIAU : A PLACE FOR EXPRESSION

Nama Mahasiswa : Nikmatullah Akbar
NRP : 0811164000092
Pembimbing : Kirami Bararatin, ST.,MT.

ABSTRAK

Pengaruh gaya hidup pada era globalisasi berdampak pada kepribadian seseorang. Dampak pada zaman sekarang yaitu krisis kepribadian dimana interaksi menjadi kaku, kurangnya rasa kepercayaan diri, kurangnya disiplin, serta kurangnya kreativitas. Gaya hidup berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi sehingga dapat memberikan efek positif dan negatif bagi yang menjalankannya. Sedangkan manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat bekerja sendiri, membutuhkan hubungan atau interaksi sosial dengan orang lain, bukan hanya untuk mempertahankan hidupnya, melainkan juga untuk melakukan kegiatan lainnya.

A place for expression merupakan tempat untuk manusia bebas berekspresi sehingga dapat menyampaikan perasaan dan mengurangi pengaruh negatif era globalisasi yang membuat manusia menjadi krisis kepribadian dengan cara meningkatkan seni pada seseorang. Seni diyakini dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia sehingga sangat dibutuhkan dalam membentuk kepribadian sehingga diharapkan menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh (berkarakter). Seni pertunjukan sebagai salah satu media untuk menyampaikan perasaan melalui musik dan tari. Dengan menggunakan pendekatan programatik maka akan dilakukan *overlapping* kegiatan yang berhubungan seni pertunjukan yaitu marching band, teatrikal, dan drama musical agar mengetahui ruang apa saja yang dibutuhkan dan dalam kegiatan apa saja bisa dipakai secara bersamaan.

Kata kunci : *A Place For Expression*, Krisis Kepribadian, Gaya Hidup, Seni Pertunjukan, *Overlapping*

PUSAT SENI PERTUNJUKAN DI RIAU : A PLACE FOR EXPRESSION

Name : Nikmatullah Akbar
Student's ID : 0811164000092
Supervisor : Kirami Bararatin, ST.,MT.

ABSTRACT

The influence of lifestyle in the era of globalization has an impact on one's personality. The impact today is a personality crisis in which interactions become rigid, lack of self-confidence, lack of discipline, and lack of creativity. Lifestyle is closely related to the times and technology so that it can provide positive and negative effects for those who run it. Whereas humans are social creatures who cannot work alone, need relationships or social interactions with others, not only to maintain their lives, but also to carry out other activities.

A place for expression is a place for free human expression so that they can convey feelings and can reduce the negative influence of the globalization era that makes humans have personality crisis by increasing art in someone. Art is believed to be able to move the soul of human feelings so it is expected needed in shaping personality so that it is expected to be a human who has a whole personality (character). Arts performance is a medium to convey feelings through music and dance. By using a programmatic approach, overlapping activities related to arts performance will be carried out, namely marching bands, theatrical, and musical dramas in order to find out what spaces are needed and in which activities can be used simultaneously.

Keyword : A Place For Expression, Personality Crisis, Life style, Arts Performance, Overlapping

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Isu dan Konteks Desain.....	2
1.2.1. Seni dan Kepribadian	3
1.2.2. Musik dan Tari	4
1.2.3. Marching Band.....	4
1.2.4. Konteks Lokasi	5
1.2.5. Konteks pengguna.....	6
1.3. Permasalahan perancangan dan Kriteria Desain	6
1.3.1. Pemasalahan Perancangan	6
1.3.2. Kriteria Desain	7
BAB 2	9
PROGRAM DESAIN	9
2.1. Kebutuhan jumlah dan besaran ruang.....	9
2.1.1. Program Ruang Pertunjukan	9

2.1.2.	Program Ruang Latihan	10
2.1.3.	Program Ruang Parkir.....	10
2.1.4.	Program Ruang Istrirahat	10
2.1.5.	Program Ruang Servis.....	11
2.1.6.	Hubungan Antar Ruang.....	12
2.1.7.	Persyaratan ruang	13
2.2.	Kajian tapak dan lingkungan.....	18
2.2.1.	Gambaran Umum Lokasi	20
2.2.2.	Konteks lingkungan.....	20
2.2.3.	Ukuran dan tata wilayah.....	20
2.2.4.	Sirkulasi.....	21
2.2.5.	Utilitas	21
2.2.6.	View	22
BAB 3.....		23
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN		23
3.1.	Pendekatan Desain	23
3.2.	Metode Desain	24
BAB 4.....		27
KONSEP DESAIN.....		27
4.1.	Eksplorasi Formal	27
4.1.1.	Konsep Tapak & Ruang	27
4.1.2.	Pembentukan Ruang Luar	34
4.1.3.	Penataan massa.....	35
4.1.4.	Bentuk bangunan.....	35

4.1.5.	Transformasi Desain	36
4.2.	Eksplorasi Teknis.....	37
4.2.1.	Material	37
	Sistem deteksi awal terdiri dari :.....	40
4.2.5.	Sistem Pencahayaan.....	40
BAB 5		41
DESAIN.....		41
5.1.	Eksplorasi Formal	41
5.1.1.	Keterangan Bangunan	41
5.1.2.	<i>Site Plan</i>	42
5.1.3.	<i>Layout Plan</i>	43
5.1.4.	Perspektif Mata Burung Bangunan	44
5.1.5.	Lansekap Pada Bangunan	45
5.1.6.	<i>Drop Off</i>	46
5.1.7.	<i>Ramp Depan</i>	46
5.1.8.	Ramp Belakang Pengunjung.....	47
5.1.9.	Gedung Parkir	47
5.1.10.	Massa Ruang Latihan.....	48
5.1.11.	Massa Ruang Penginapan	48
5.1.12.	Kinetik Fasad	49
5.1.13.	Suasana Auditorium Utama	49
5.1.14.	Suasana Ruang Latihan.....	50
5.1.15.	Suasana Lobby	50
5.1.16.	Suasana Foodcourt	51

5.1.17.	Suasana Foyer	51
5.1.18.	Suasana Ruang Penginapan.....	52
5.1.19.	Suasana Musholla.....	52
5.2.	Eksplorasi Teknis	53
5.2.1.	Denah Auditorium Utama Lantai 1	53
5.2.2.	Denah Auditorium Utama Lantai 2	54
5.2.3.	Denah Auditorium Utama Lantai 3	55
5.2.4.	Denah Ruang Latihan.....	56
5.2.5.	Denah Ruang Penginapan	57
5.2.6.	Denah Gedung Parkir	58
5.2.7.	Tampak.....	60
5.2.8.	Potongan.....	61
5.2.9.	Sistem Air Bersih	62
5.2.10.	Sistem Air Kotor	63
5.2.11.	Sistem Kelistrikan	64
5.2.12.	Sistem Kebakaran.....	65
5.2.13.	Sistem Penangkal Petir	66
5.2.14.	Struktur.....	67
5.2.15.	Cara Kerja dan Material	68
BAB 6.....		73
KESIMPULAN		73
DAFTAR PUSAKA.....		75
LAMPIRAN		77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Site</i>	5
Gambar 2.1 Hubungan Antar Ruang Pertunjukan	12
Gambar 2.2 Hubungan Antar Ruang Latihan	12
Gambar 2.3 Hubungan Antrar Area Parkir	12
Gambar 2.4 Hubungan Antar Area Istirahat	12
Gambar 2.5 Hubungan Antar Ruang Servis.....	13
Gambar 2.6 Gambaran Umum Lokasi	20
Gambar 2.7 Sirkulasi Kendaraan	21
Gambar 2.8 Utilitas	21
Gambar 2.9 <i>View</i> Sekitar.....	22
Gambar 3.1 Penzoningan Ruang.....	25
Gambar 4.1 Pengelompokan Fungsi	27
Gambar 4.2 <i>Entrance</i>	27
Gambar 4.3 Loket.....	28
Gambar 4.4 <i>Foyer</i>	29
Gambar 4.5 Auditorium Utama	29
Gambar 4.6 Ruang Persiapan.....	29
Gambar 4.7 Gudang	30
Gambar 4.8 Ruang Kontrol	30
Gambar 4.9 Ruang Latihan <i>Battery</i>	31
Gambar 4.10 Ruang Latihan <i>Brass</i>	31
Gambar 4.11 Ruang Aransemen	32
Gambar 4.12 Ruang Gerak.....	32
Gambar 4.13 Musholla.....	33
Gambar 4.14 <i>Foodcourt</i>	33
Gambar 4.15 Penginapan	33
Gambar 4.16 Parkir	34

Gambar 4.17 Pembentukan Ruang Luar.....	34
Gambar 4.18 Penataan Massa.....	35
Gambar 4.19 Tranformasi Desain Auditorium Utama	36
Gambar 4.20 Gambar Transformasi Desain Ruang Latihan	36
Gambar 4.21 Transformasi Desain Ruang Penginapan.....	37
Gambar 4.22 Tranformasi Desain Bangunan Parkir	37
Gambar 4.23 <i>Laminated Glass</i>	37
Gambar 4.24 <i>Polyethylene Terephthalate</i>	38
Gambar 5.1 Keterangan Bangunan.....	41
Gambar 5.2 <i>Site Plan</i>	42
Gambar 5.3 <i>Layout Plan</i>	43
Gambar 5.4 Perspektif Mata Burung.....	44
Gambar 5.5 Lansekap Depan Pengunjung	45
Gambar 5.6 Lansekap Belakang Penginapan	45
Gambar 5.7 <i>Drop Off</i>	46
Gambar 5.8 Ramp Depan Pengunjung	46
Gambar 5.9 Ramp Belakang Pengunjung.....	47
Gambar 5.10 Gedung Parkir.....	47
Gambar 5.11 Ruang Latihan.....	48
Gambar 5.12 Ruang Penginapan	48
Gambar 5.13 Kinetik Fasad	49
Gambar 5.14 Suasana Auditorium Utama.....	49
Gambar 5.15 Suasana Ruang Latihan	50
Gambar 5.16 Suasana <i>Lobby</i>	50
Gambar 5.17 Suasana <i>Foodcourt</i>	51
Gambar 5.18 Suasana <i>Foyer</i>	51
Gambar 5.19 Suasana Ruang Penginapan	52
Gambar 5.20 Suasana <i>Musholla</i>	52
Gambar 5.21 Denah Auditorium Utama Lantai 1	53

Gambar 5.22 Denah Auditorium Utama Lantai 2	54
Gambar 5.23 Denah Auditorium Utama Lantai 3	55
Gambar 5.24 Denah Ruang Latihan.....	56
Gambar 5.25 Denah Ruang Penginapan	57
Gambar 5.26 Denah Gedung Parkir	58
Gambar 5.27 Denah Gedung Parkir	59
Gambar 5.28 Tampak Bangunan.....	60
Gambar 5.29 Potongan Bangunan	61
Gambar 5.30 Utilitas Air Bersih	62
Gambar 5.31 Utilitas Air Kotor	63
Gambar 5.32 Utilitas Sistem Kelistrikan	64
Gambar 5.33 Utilitas Sistem Kebakaran.....	65
Gambar 5.34 Utilitas Sitem Penangkal Petir.....	66
Gambar 5.35 Struktur Bangunan.....	67
Gambar 5.36 Struktur Atap <i>Space Frame</i>	67
Gambar 5.37 Cara Kerja Kinetik Fasad	68
Gambar 5.38 Material Kinetik Fasad	68
Gambar 5.39 Material Atap dan Mullion.....	69
Gambar 5.40 Material Ruang Kedap Suara	70
Gambar 5.41 Material Kaca	70
Gambar 5.42 Pondasi Tiang Pancang	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan Marching Band, Drama musical, dan Teatrikal.....	6
Tabel 2.1 Program Ruang Pertunjukan	9
Tabel 2.2 Program Ruang Latihan Musik	10
Tabel 2.3 Program Ruang Latihan Musik	10
Tabel 2.4 Program Ruang Parkir	10
Tabel 2.5 Program Ruang Istirahat.....	11
Tabel 2.6 Program Ruang Servis.....	11
Tabel 2.7 Persyaratan Ruang	18

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat bekerja sendiri, akan tetapi membutuhkan hubungan atau interaksi sosial dengan orang lain, bukan hanya untuk mempertahankan hidupnya, melainkan juga untuk melakukan kegiatan lainnya. Bagi remaja, kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain diluar lingkungan keluarganya ternyata sangat besar, terutama kebutuhan berinteraksi dengan teman-temannya. Dari hasil penelitian (larson & sears,1991) menemukan fakta, bahwa 74, 1% waktu remaja dihabiskan bersama orang lain diluar lingkungan keluarganya. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa interaksi sosial merupakan kebutuhan yang penting dan mendasar. (nirwana,2013).

Interaksi sosial telah dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu motivasi, kelas sosial, usia, jenis kelamin, informasi sosial/ media sosial, identitas diri, ethnic, harga diri, situs jejaring sosial , kebudayaan, konsep diri, gaya hidup, percaya diri, status sosial ekonomi orang tua. (Nugraheni, 2003:17). Gaya hidup masyarakat saat ini cendrung mengikuti *trend mode*, ini telihat dari gaya interaksi sosial mereka di lingkungan. Banyak sekarang yang membentuk kelompok di lingkungannya, biasanya setiap pengelompokan ini diawali dari kecocokan mereka dalam berinteraksi, bahkan dari minat dan hobi yang sama.

Pada saat ini negara Indonesia sedang mengalami perubahan kebudayaan yang disebabkan oleh adanya era globalisasi. Gaya hidup merupakan gambaran bagi setiap orang yang mengenakannya dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat sekitar. Gaya hidup sangat berkaitan erat dengan teknologi dan perkembangan zaman. Dalam arti lain, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalakannya.

Gim (2011), tingkah laku individu yang dimanifestasikan, pada hakekatnya bersumber dari potensi yang menetap dalam diri individu itu sendiri. Semua

tingkah laku itu pada dasarnya mencerminkan individu di dalam kelompok. Tingkah laku ini cocok atau sesuai dengan konsep masyarakat yang dituntutkan pada masing – masing individu tersebut. Dengan demikian sebagian besar dari tingkah laku manusia itu selalu berkorelasi pula dengan situasi sosial dan peranan sosial.

1.2. Isu dan Konteks Desain

Dari penjelasan latar belakang di atas pengaruh gaya hidup pada era globalisasi membuat manusia menjadi krisis kepribadian seperti interaksi sosial menjadi kaku, kurangnya sikap tanggung jawab pada seseorang, dan disiplin menjadi berkurang, serta kurangnya kreativitas yang ada pada seseorang dimana perbedaan usia, jenis kelamin dan kelas sosial mempengaruhi gaya hidup seseorang. Untuk menanggulangi itu semua dibutuhkan suatu wadah agar manusia bebas berekspresi sehingga dapat mengenal kembali jati diri yang sebenarnya karena melihat manusia sebagai makhluk yang dinamis. Untuk mengurangi pengaruh globalisasi salah satu cara yaitu dengan meningkatkan seni pada seseorang karena seni merupakan salah satu media untuk menyampaikan perasaan seseorang. Seni yang dapat menimbulkan interaksi yang kuat yaitu seni tari dan seni musik. Salah satu hal yang bisa menyampaikan perasaan lewat seni dan menyampaikan suatu ekspresi manusia yaitu marching band karena marching band merupakan kegiatan yang komprehensif. Gerak dan musik digabung dalam sebuah lapangan yang bisa meningkatkan interaksi antar sesama, tanggung jawab, disiplin, dan juga meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu ada juga drama tari kolosal, teatrical, dan pagelaran kebudayaan akan tetapi, satu orang hanya berfokus pada 1 peran.

1.2.1. Seni dan Kepribadian

- **Seni**

Seni adalah suatu karya indah yang di hasilkan seseorang dengan tujuan menyampaikan perasaannya agar orang lain dapat mengerti dalam bentuk musik, tarian, lukisan atau gambar, dan sebagainya. Seni berpengaruh terhadap kepribadian seseorang. Riset menunjukkan bahwa anak yang secara aktif terlibat dalam aktivitas seni cenderung memiliki IQ yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang hanya terlibat aktivitas akademik saja.

- **Kepribadian**

Pendekatan secara dikotomi menuju pada dua macam konsep kepribadian, yaitu kepribadian sebagai suatu struktur motivasional dan kepribadian sebagai struktur tingkah laku. Menurut pendekatan yang pertama, kepribadian dilihat sebagai entitas mental yang bersifat otonom. Pemahaman dan pengertian tingkah laku manusia berarti menghubungkan reaksi-reaksi khas. Misalnya persepsi, emosi dan sebagainya, dengan disposisi yang sudah ada atau struktur-struktur pengalaman. Dari sini timbul suatu pandangan bahwa kepribadian itu adalah :

1. Perasaan bahwa tubuh seseorang itu merupakan sesuatu yang berbeda dan bebas dari badan-badan yang lain dan dari lingkungan.
2. Ada suatu perasaan kesinambungan, kesatuan, dan persamaan. Suatu kesadaran bahwa hidup itu merupakan suatu proyek yang berkembang di dalam kurun waktu tertentu merupakan dimensi dasar dari kepribadiannya.

3. Perasaan integritas, ini merupakan aspek sentral dari kepribadian.

Jadi menurut teori ini kepribadian adalah suatu faktor yang bersifat situasional (Barbu, 1971, hal 125- 126)

1.2.2. Musik dan Tari

Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan alat-alat yang dapat menghasilkan irama.

- Fungsi musik :

1. Menuangkan emosi.
2. Sebagai sarana hiburan.
3. Menenangkan jiwa.
4. Sebagai sarana komunikasi.
5. Meningkatkan kecerdasan.
6. Pengiring pertunjukan.

Tari adalah gerak tubuh secara berirama senada dengan alunan musik untuk mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran. Menari tidak hanya sekedar menghafal gerakan mengikuti irama tapi juga menyelaraskan hati dengan apa yang ingin dipertunjukkan.

- Fungsi tari :

1. Menjaga fisik tetap kuat.
2. Meningkatkan rasa percaya diri.
3. Edukasi yaitu meningkatkan kreativitas.
4. Meningkatkan kemampuan emosi dan merangsang sensitivitas

1.2.3. Marching Band

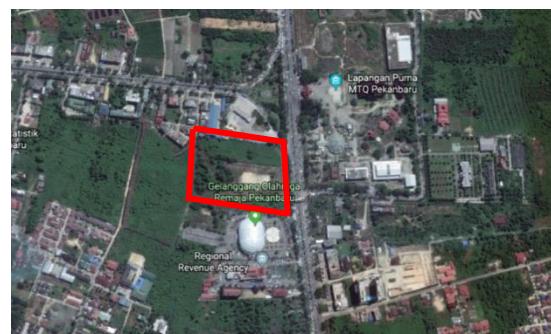
James R. Wells marching band merupakan sebuah "estetika" karena marching band memadukan unsur harmonisasi pendengaran dan elemen visual, serta mengikutsertakan karya intelektualitas dan emosional seorang pemusik dan koreografer. Lebih jauh Wells mempunyai tujuan

pendidikan musik dan pendidikan estetika yang mungkin di refleksikan dalam marching band :

1. Marching band dapat mengembangkan sebuah penilaian terhadap perasaan.
2. Marching band dapat mengembangkan kesadaran tentang bermusik dalam konteks sosial.
3. Marching band dapat mengembangkan perilaku manusia dengan cara berkarya dan bermusik.
4. Marching band dapat mengapresiasi musik dalam budaya yang berbeda.

1.2.4. Konteks Lokasi

Site terletak di Jl. Jenderal Sudirman No.6, Sidomulyo Tim., Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Memilih disamping gor gelanggang remaja agar bisa menyelaraskan antar seni dan olahraga. Gelanggang remaja sering di pakai untuk perlombaan basket dan juga drum band untuk anak sekolah dasar. Selain itu kawasan ini juga ramai pengunjung karena di sebrang lokasi sering diadakan pasar malam dan pagelaran seni budaya Riau. Dan juga lokasi memiliki posisi yang strategis karena terletak di jalan raya sehingga mudah di akses oleh masyarakat



Gambar 1.1 Site

(Sumber : Google Earth, Ilustrasi Penulis)

1.2.5. Konteks pengguna

Komunitas dan kelompok yang memiliki hubungan dengan kegiatan seni terutama seni pertunjukan seperti pertunjukan musik,tari, atau pun kolosal.

Perbedaan Marching Band, Drama Musikal, Dan Teatrikal

Marching band	Drama Kolosal	Teatrikal
Penyajian musik dan gerakan secara bersamaan	Lebih memainkan peran dan musik bahkan hampir tidak ada tarian.	Penyajian musik dan gerak di lakukan oleh beda orang
Berpindah formasi dalam suatu lapangan dan 1 orang mempunyai lebih dari 1 peran	Berpindah formasi tetapi 1 orang fokus pada 1 peran	Memainkan 1 cerita tetapi dengan orang yang berbeda.

Tabel 1.1 Perbedaan Marching Band, Drama musical, dan Teatrikal
(Sumber : Analisa Penulis)

1.3. Permasalahan perancangan dan Kriteria Desain

1.3.1. Pemasalahan Perancangan

Berdasarkan pemaparan isu di atas permasalahan yang diangkat yaitu :

- Bagaimana membuat bangunan untuk pecinta seni agar dapat melampiaskan perasaannya melalui seni pertunjukan.
- Bagaimana membuat sebuah ruang yang bisa di pakai untuk berbagai macam aktivitas seni.

1.3.2. Kriteria Desain

- Terdapat area *indoor* yang dapat digunakan sebagai tempat latihan maupun tempat pertunjukan kesenian.
- Membuat bangunan parkir karena kapasitas penonton cukup banyak agar tidak menggangu lalu lintas di sekitar *site*
- Membuat sirkulasi pengguna yang sistematis.
- Membentuk ruang yang fleksibel.
- Merepresentasikan kepribadian manusia.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Kebutuhan jumlah dan besaran ruang

2.1.1. Program Ruang Pertunjukan

No	Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber	Luasan
1	Loket	5	6 orang	NAD	30 m ²
2	Auditorium Utama	1.05	3000 orang	NAD	3150 m ²
3	Foyer	0.19	2500 orang	NAD	475 m ²
4	Toilet Pengunjung Pria	4.5	7 unit	ASUMSI	31.5 m ²
5	Toilet Pengunjung Wanita	3.4	7 unit	ASUMSI	23.8 m ²
6	Toilet Pemain Wanita	3.4	5 unit	ASUMSI	17 m ²
7	Toilet Pemain Pria	4.5	5 unit	ASUMSI	22.5 m ²
8	Ruang Persiapan Pria	2.5	150 orang	NAD	375 m ²
9	Ruang Persiapan Wanita	2.5	150 orang	NAD	375 m ²
10	Entrance	0.5	200 orang	ASUMSI	100 m ²
11	Gudang	25	3 unit	NAD	75 m ²
12	Ruang Kontrol	14.6	1 unit	NAD	14.6 m ²

Tabel 2.1 Program Ruang Pertunjukan
(Sumber : NAD & Asumsi Penulis)

2.1.2. Program Ruang Latihan

a. Latihan Musik

No	Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber	Luasan
1	Ruang Battery	1	50	ASUMSI	50 m ²
2	Ruang Brass	1	90	ASUMSI	90 m ²
3	Ruang Aransemen	2	2 unit	ASUMSI	4 m ²

Tabel 2.2 Program Ruang Latihan Musik

(Sumber : Asumsi Penulis)

b. Latian Gerak

No	Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber	Luasan
1	Ruang Colorguard, Pemeran Teater, Drama Musikal	9	200	NAD	1800 m ²

Tabel 2.3 Program Ruang Latihan Musik

(Sumber : NAD)

2.1.3. Program Ruang Parkir

No	Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber	Luasan
1	Parkir Mobil	20	500	Neufert	10000 m ²
2	Parkir Motor	2	200	Neufert	400 m ²

Tabel 2.4 Program Ruang Parkir

(Sumber : NAD)

2.1.4. Program Ruang Istriolahat

No	Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber	Luasan
1	Musholla	20	1 unit	NAD	20 m ²

2	Ruang makan	144	1 unit	NAD	144 m ²
3	Dapur	20% R.makan	1 unit	NAD	28.8 m ²
4	Toilet Pria	0.96	20 orang	NAD	19.2 m ²
5	Toilet Wanita	0.96	20 orang	NAD	19.2 m ²
6	Kamar	28	40 unit	NAD	1.120 m ²
7	Resepsionis	6.3	5 orang	NAD	31.5 m ²

Tabel 2.5 Program Ruang Istirahat

(sumber : NAD)

2.1.5. Program Ruang Servis

No	Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber	Luasan
1	Ruang Pompa	25 m ²	1 unit	ASUMSI	25 m ²
2	Ruang Chiller	50 m ²	1 unit	ASUMSI	50 m ²
3	Ruang trafo dan panel	12 m ²	1 unit	ASUMSI	12 m ²
4	Ruang genset	12 m ²	1 unit	ASUMSI	12 m ²
5	Ruang AHU	12 m ²	1 unit	ASUMSI	12 m ²

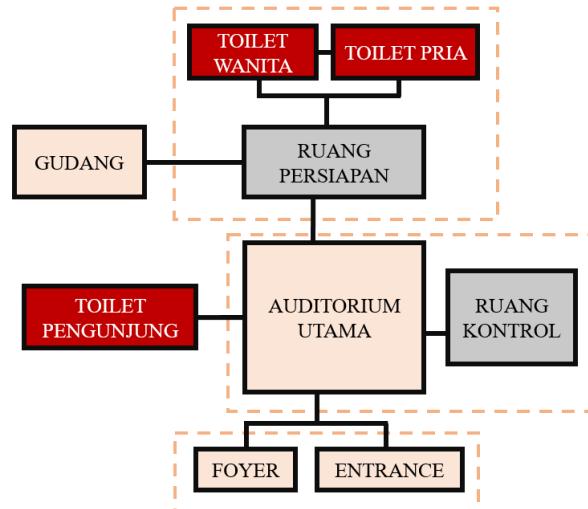
Tabel 2.6 Program Ruang Servis

(Sumber : Asumsi Penulis)

- **Total Luas Bangunan : 18.522,1 m²**
- **Total Luas Lahan : 24.000 m²**

2.1.6. Hubungan Antar Ruang

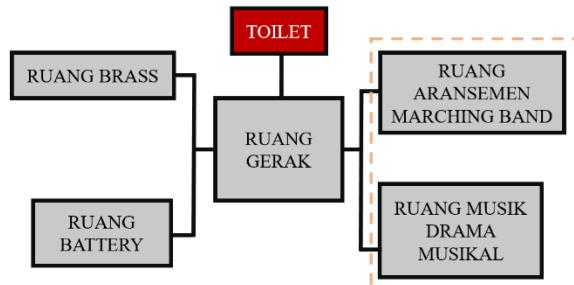
- Ruang Pertunjukan



Gambar 2.1 Hubungan Antar Ruang Pertunjukan

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

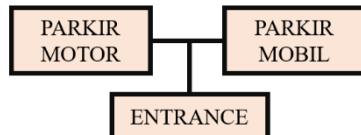
- Ruang Latihan



Gambar 2.2 Hubungan Antar Ruang Latihan

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

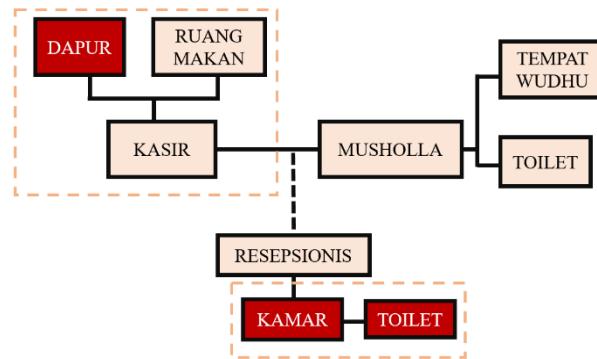
- Area Parkir



Gambar 2.3 Hubungan Antrar Area Parkir

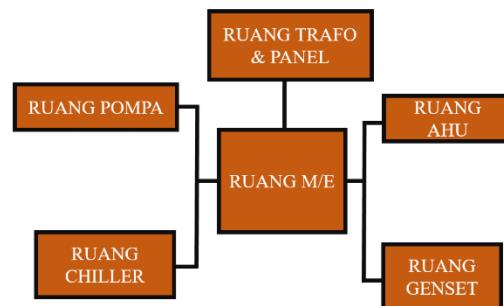
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Ruang Istirahat



Gambar 2.4 Hubungan Antar Ruang Istirahat
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Ruang servis



Gambar 2.5 Hubungan Antar Ruang Servis
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

KETERANGAN :

- = DALAM 1 AREA
- = PUBLIK
- = SEMI PUBLIK
- = PRIVAT
- = SERVIS
- = JARAK DEKAT
- - - = JARAK JAUH

2.1.7. Persyaratan ruang

Nama ruang	Kegiatan fungsi	Persyaratan
<i>Entrance</i>	#1 Tempat masuk pengunjung yang memberikan kesan pertama pada bangunan.	-Mudah dilihat dan dicapai baik dari tempat parkir dan pejalan kaki

		<ul style="list-style-type: none"> -Bentuk yang yang tidak kaku serta memakai material transparan, agar memberikan kesan terbuka dan mengajak. -Terdapat ruang informasi agar pengunjung tidak kebingungan.
Loket	#2 Tempat membeli tiket pertunjukan.	<ul style="list-style-type: none"> -Mudah terlihat agar tidak membingungkan. -Memiliki alur antrian yang jelas dan tidak rumit. -Dapat menampung 1/3 dari kapasitas auditorium guna mencegah antrian panjang.
Foyer	#3 Area peralihan sebelum masuk ke auditorium utama.	<ul style="list-style-type: none"> -Disediakan tempat untuk menunggu serta perabotan yang memadai seperti kursi.
Auditorium Utama	#4 Tempat pertunjukan berlangsung.	<p>Persyaratan kenyamanan penonton</p> <ul style="list-style-type: none"> -Derajat bukaan panggung secara vertical = 30 derajat pandangan penonton tidak lebih dari 100 derajat dari garis tengah ruang. -Ketinggian tangga tempat duduk penonton 10-15 cm. - Jarak pandang terjauh 20 m-30 m.

		<p>-Ruang antar kursi depan-belakang : 36-45 inch.</p> <p>Persyaratan Akustik</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tingkat pendengaran optimum ruang pertunjukan 70-80 dBA. -Dinding samping tidak sejajar guna sebagai pemantul bunyi.
Ruang persiapan	#5 Tempat untuk mempersiapkan sebelum pertunjukan.	<ul style="list-style-type: none"> -Terdapat 2 ruang persiapan yaitu laki-laki dan wanita. -Masing-masing ruang terdapat toilet sebagai penunjang -Posisi ruangan ini terletak didekat backstage agar penonton tidak tahu keberadaan penampil.
Gudang	#6 Tempat penyimpanan alat	<ul style="list-style-type: none"> -Posisi didekat area pertunjukan dan dibagi menjadi 2 yaitu gudang marching band dan properti drama musical/ teatral.
Ruang Kontrol	#7 Tempat untuk mendukung pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> -Terdapat pengaturan lighting dan sound selama pertunjukan didalam suatu ruangan.
Ruang Latihan Battery	#8 Tempat untuk Tempat untuk section perkusi pada marching band latihan.	<ul style="list-style-type: none"> -Membutuhkan ruang latihan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i> dimana fungsi <i>indoor</i> menyamakan tempo dengan sesama pemain

		<p><i>battery</i> sedangkan <i>outdoor</i> berfungsi untuk menyamakan tempo dengan <i>Field Commander</i> di lapangan ketika sudah digabung dengan section lain.</p> <p>-Ruang <i>indoor</i> dibuat kedap suara agar tidak mengganggu aktivitas yang lain.</p>
Ruang Latihan Brass	#9 Tempat untuk section brass pada marching band latihan.	<p>-Membutuhkan ruang latihan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i> dimana fungsi <i>indoor</i> untuk mengetahui not-not yang sumbang dan melatih kekompakan antar section. Area <i>outdoor</i> berfungsi untuk melatih kualitas suara yang dihasilkan oleh pemain dan harus mnyesuaikan tempo dengan <i>Field Commander</i> agar tempo yang dihasilkan tetap sama dengan aransemen.</p> <p>-Ruang <i>indoor</i> dibuat kedap suara agar tidak mengganggu aktivitas yang lain.</p>
Ruang Aransemen	#10 Tempat untuk membuat komposisi musik dan rekaman.	<p>-Terdapat ruang rekaman suara dan diberi material yang kedap suara agar saat rekaman suara terdengar jernih.</p>

		-Terdapat ruang untuk untuk meletakkan komputer dan <i>sound</i> guna untuk aransemen musik dan bisa digunakan untuk ruang musik drama musical.
Ruang Colorguard, Pemeran Teater, Drama Musikal	#11 Tempat untuk bergerak dan melatih koreografi.	-Menggunakan batasan yang fleksibel. -Memiliki bukaan yang cukup agar tercipta sirkulasi angin dengan baik.
Musholla	#12 Tempat ibadah	-Terdapat batasan laki-laki dan wanita. -Jauh dari auditorium utama.
<i>Foodcourt</i>	#13 Tempat untuk beristirahat dan mengisi amunisi.	-Ruangan yang nyaman dan bersih. -Gudang dan area karyawan dekat dengan dapur untuk memudahkan mobilisasi barang dan karyawan - Kasir terdapat di dekat pintu keluar pengunjung dan dapur terletak dibelakang area saji dan pemesanan.
Penginapan	#14 Tempat untuk istirahat khusus untuk para pengisi pertunjukan.	-1 kamar dapat menampung 5 orang dan memiliki toilet di masing-masing kamarnya.

		-Terdapat ruang resepsionis di pintu utama dan dapat diakses dengan mudah.
Parkir	#15 Lahan parkir penonton dan pemain.	<p>-Minimal 30% dari auditorium.</p> <p>-Menjadikan parkiran sebagai perhitungan utama karena fungsi bangunan yang memerlukan orang banyak dan site terletak di jalan utama(arteri sekunder) agar tidak mengganggu sirkulasi jalan utama.</p>

Tabel 2.7 Persyaratan Ruang

(Sumber : Analisa Penulis)

2.2. Kajian tapak dan lingkungan

Analisa tapak merupakan pengamatan atau penentuan kriteria-kriteria yang terkait dengan tapak, baik itu kriteria-kriteria yang ada di tapak untuk dipilih berdasarkan kesamaan fungsi, alternatif-alternatif beserta solusi atau tanggapan yang muncul dari sebuah alternatif.

Dalam pemilihan tapak ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut :

a) Kondisi geografis

Kota Pekanbaru terletak antara 101°14' - 101°34' Bujur Timur dan 0°25' - 0°45' Lintang Utara. Dengan ketinggian dari permukaan laut berkisar 5 - 50 meter. Permukaan wilayah bagian utara landai dan bergelombang dengan ketinggian

berkisar antara 5 - 11 meter. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1987 Tanggal 7 September 1987 Daerah Kota Pekanbaru diperluas dari \pm 62,96 Km² menjadi \pm 446,50 Km², terdiri dari 8 Kecamatan dan 45 Kelurahan/Desa.

b) Kondisi topografi

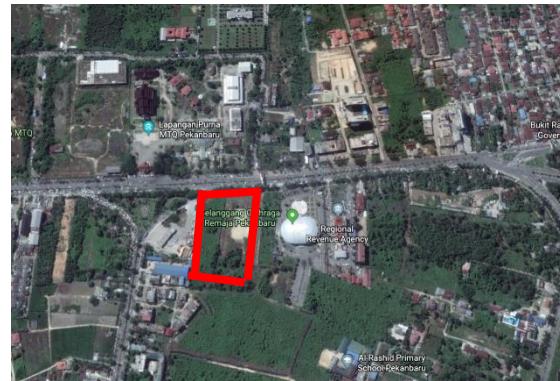
Kota Pekanbaru mempunyai topografi yang bervariasi, yaitu landai, berombak sampai bergelombang, dengan geologi lahan terdiri dari endapan alluvium muda yang terbentuk akibat pengangkutan dan pengendapan sisa-sisa bahan induk oleh aliran sungai. Lahan jenis ini mempunyai karakteristik yang rentan terhadap gangguan alami maupun pengolahan lahan yang berlebihan.

c) Kondisi klimatologi

Kota Pekanbaru pada umumnya beriklim tropis dengan suhu udara maksimum berkisar antara 34,1° C - 35,6° C dan suhu minimum antara 20,2° C - 23,0° C Curah hujan antara 38,6 - 435,0 mm/tahun dengan keadaan musim berkisar :

- Musim hujan jatuh pada bulan Januari s/d April dan September s/d Desember.
 - Musim Kemarau jatuh pada bulan Mei s/d Agustus
- Kelembapan maksimum antara 96% - 100%. Kelembapan minimum antara 46% - 62%.

2.2.1. Gambaran Umum Lokasi



Gambar 2.6 Gambaran Umum Lokasi
(Sumber : Google Earth, Ilustrasi Penulis)

Lahan terletak di Jl. Jenderal Sudirman No.6, Sidomulyo Tim., Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Eksisting tapak merupakan daerah perkantoran dan sarana pemerintahan. Bersebelahan dengan Gor gelanggang remaja sebagai pusat kegiatan olahraga dan juga merupakan suatu tempat yang strategis untuk dibangun pusat kegiatan karena terdapat banyak orang yang melintas.

2.2.2. Konteks lingkungan

Lahan ini berada di sekeliling wilayah komersial dan sarana pemerintahan. Objek arsitektural yang akan di rancang harus menyesuaikan kondisi sekitar tanpa meinggalkan aspek lingkungan dan faktor alam dalam proses merancang. Adapun batas lahan adalah sebagai berikut :

- Batas utara : Jalan Jendral Sudirman
- Batas barat : Jalan raya & taman kota
- Batas selatan : Lahan kosong
- Batas timur : Gor gelanggang remaja

2.2.3. Ukuran dan tata wilayah

Area lahan yang digunakan pada perancangan seluas $\pm 18.000 \text{ m}^2$. Lebar jalan $\pm 22 \text{ m}$ digunakan untuk 2 jalur. Koefisien Dasar Bangunan (KDB): 60% dan KLB : 6 – 10 lantai.

2.2.4. Sirkulasi



Gambar 2.7 Sirkulasi Kendaraan
(Sumber : Google Earth, Ilustrasi Penulis)

Lahan terletak di jalan raya yang merupakan jalan arteri sekunder karena batas kecepatan yaitu 30 km/jam dan lebar jalan minimal 11 m. Jalan Jendral Sudirman jika belok ke kiri taman kota menuju jalan Arifin Ahmad. Sedangkan jalan sebrang lahan jika mengambil serong kanan akan ke bandara Sultan Syarif Kasim II akan tetapi jika lurus terus yaitu ke jalan Kaharuddin Nst merupakan jalan ke Universitas Islam Riau.

2.2.5. Utilitas

Area Jalan Jendral Sudirman telah terdistribusi jaringan listrik, telepon, komunikasi, drainase, air bersih, dan juga rambu-rambu lalu lintas.



Gambar 2.8 Utilitas
(Sumber : Google Earth)

2.2.6. View



Gambar 2.9 View Sekitar
(Sumber : Google Earth)

Kajian peraturan dan data terkait

- Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 02 Tahun 2014

Bab II Fungsi Dan Klasifikasi Bangunan Gedung

- **Pasal 5** yaitu tentang fungsi bangunan Gedung merupakan ketetapan mengenai pemenuhan persyaratan teknis Bangunan Gedung ditinjau dari segi tata bangunan dan lingkungan maupun keandalannya serta sesuai dengan peruntukan lokasi yang diatur dalam RTRW, RDTR dan/atau RTBL. fungsi bangunan gedung meliputi: bangunan gedung fungsi hunian, bangunan gedung fungsi keagamaan, bangunan gedung fungsi usaha, bangunan gedung fungsi sosial dan budaya, dan bangunan gedung.
- **Pasal 6** bangunan gedung sosial dan budaya dengan fungsi utama sebagai tempat manusia melakukan kegiatan sosial dan budaya dapat berbentuk bangunan gedung pelayanan pendidikan, bangunan gedung pelayanan kesehatan, bangunan gedung kebudayaan, bangunan gedung laboratorium, dan bangunan gedung pelayanan umum.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

Pendekatan Programatik

Superimposisi akan digunakan sebagai alat konseptual untuk menyandingkan peristiwa yang berkaitan dengan fungsi, program dan dimensi historis arsitektur. Bentuk gedung tidak sesuai dengan fungsi tunggal tetapi masalah kompleks menggunakan pemrograman silang dan transprogram. Pertukaran bentuk dan fungsi, akan dipertimbangkan selama proses desain.

Pada superimposisi bangunan dibuat fleksibel termasuk ruang-ruang dibuat harus beradaptasi dengan kegiatan yang lain yaitu seperti tumpang tindih kegiatan yang terdapat dalam satu ruang. Pada tahap konseptual, program bangunan diterjemahkan ke acara yang relevan yang dapat mereka hasilkan. Peristiwa ini sengaja ditumpangkan agar peristiwa tak terduga terjadi antara berbagai jenis pengguna di gedung. Proses desain melibatkan komunikasi berkelanjutan antara penumpukan ruang, desain, intuisi, dan persyaratan fisik.

Superimposisi telah menjadi alat yang berharga untuk mengatur acara di dalam gedung. Pada gilirannya itu menginformasikan desain bangunan melalui acara, akibatnya menciptakan dialog antara fungsi dan bentuk bangunan. Setiap ruang yang dibuat terdiri dari serangkaian gambar dan pengalaman ruang yang berbeda.

Tumpang tindih beberapa kegiatan juga berpengaruh pada bentuk ruang yang akan dibuat serta berpengaruh pada bentuk bangunan. Akan tetapi ruang akan terlihat lebih fleksibel dan tidak terkhususkan.

3.2. Metode Desain

Programatik atau merespon pengguna dan aktivitas yang terjadi (berangkat dari kebutuhan pengguna, tumpang tindih ruangan, berangkat hal yang detail menjadi objek yang utuh) menggunakan FORCE BASED FRAMEWORK. Dalam menampilkan image bangunan tetap mengacu pada kebutuhan pengguna dalam mengekspresikan kepribadiannya.

a. Metode bentuk

- Transformasi Desain

Transformasi desain yang diterapkan adalah mengambil dari tipologi gedung pertunjukan dan menggabungkan dengan sifat manusia dalam berekspresi. Ekspresi yang di maksud yaitu menjawab tentang krisis kepribadian yang menjadikan manusia lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

- Tatatan Massa

Terdapat area *indoor* dan *outdoor* yang dapat digunakan sebagai tempat latihan maupun tempat pertunjukan kesenian.

- Bentukan Massa

Bentuk kurva memiliki kesan melindungi dan kesempurnaan. Dari segi psikologi, kesan yang timbul adalah hangat, nyaman, kasih sayang atau cinta dan keselarasan. Selain itu dapat menyimbolkan kesatuan dan integritas. Kurva menawarkan keamanan dan koneksi.

- Detail Lansekap

Detail lansekap merupakan unsur-unsur estetika dalam perancangan, seperti lampu taman, pedestrian, bangku taman dan unsur-unsur lainnya yang menjadi penunjang estetika lansekap.

b. Metode ruang

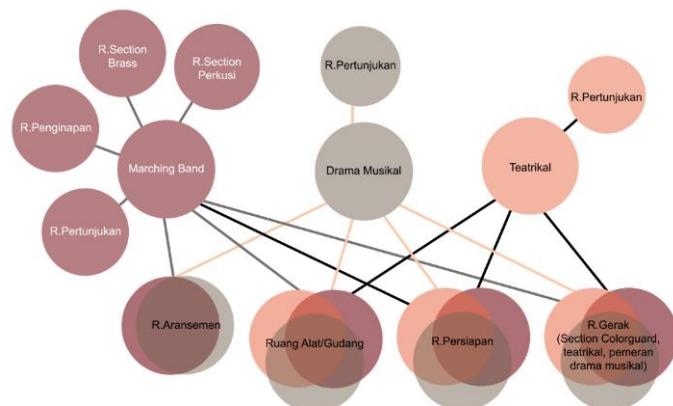
- Tatanan Ruang Dalam

Terdapat beberapa ruang yang memiliki batas yang kaku dan tidak kaku seperti contoh untuk ruang musik yang digunakan oleh marching band memiliki batas yang kaku karena harus memakai material peredam suara agar suara musik tidak menyebar ke ruang yang lain. Untuk ruang gerak atau tari tidak harus memiliki batas yang kaku karena tidak mengganggu konsentrasi 1 sama lain dan bisa diberi sekat yang fleksibel agar tetap fokus dalam bagiannya masing-masing.

- Tatanan Ruang Luar

Memiliki lansekap yang mendukung dan mengarahkan ke bangunan utama. Terdapat lapangan *outdoor* yang juga bisa dipakai sebagai pertunjukan seni yang massanya melebihi kapasitas *indoor*. serta lahan parkir juga menjadi bagian utama dalam mendesain karena jalan disekitar site merupakan arteri sekunder dan harus memikirkan agar bangunan yang dibuat tidak mengganggu jalan utama

- Penzoningan



Gambar 3.1 Penzoningan Ruang

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

Ide awal rancangan ini adalah bagaimana menciptakan bangunan sebagai wadah manusia untuk berekspresi melalui seni pertunjukan sekaligus berfungsi sebagai ruang publik dengan memperhatikan standar-standar secara global.

Pada umumnya ide awal berhubungan dengan kata yang diinginkan dari hasil perancangan seperti natural, megah, ramai, dan hijau. Natural dalam hal ini adalah memakai material yang memberikan kesan natural serta warna yang terdapat pada eksterior maupun interior menggunakan warna-warna yang *soft*. Megah dapat diaplikasikan pada skala bangunan dan besaran ruang. Hijau berarti semaksimal mungkin bangunan diberi lahan hijau agar pengunjung merasa nyaman dan sejuk.

4.1.1. Konsep Tapak & Ruang

- Pengelompokan fungsi



Gambar 4.1 Pengelompokan Fungsi
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

Secara garis besar bangunan ini dikelompokkan menjadi 2 kelompok fungsi yaitu publik dan privat. Pengelompokan secara garis besar ini dilakukan fungsi utama kawasan yaitu untuk pertunjukan(utama) publik(penunjang). Dari pengelompokan fungsi-fungsi tersebut sesuai kebutuhan ruang yang ada terbentuk fasilitas pertunjukan, fasilitas istirahat,fasilitas ruang luar, dan fasilitas servis. Fasilitas pertunjukan terdapat auditorium utama dan ruang latihan. Fasilitas istirahat terdapat penginapan,kantin, dan musholla. Fasilitas ruang luar terdapat lapangan outdoor, parkir , dan lansekap. Fasilitas servis terdiri dari fasilitas yang menunjang semua aktivitas.

- Konsep Ruang

#1 Entrance

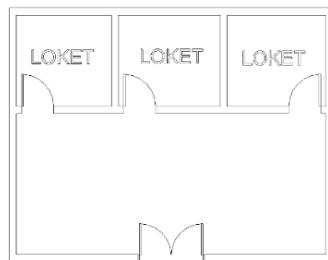


Gambar 4.2 Entrance

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Memakai material kaca agar memudahkan sirkulasi pengujung.
- Memainkan skala pada ruangan agar terlihan megah dan elegan karena merupakan ruangan pertama yang dimasuki pengunjung.

#2 Loket



Gambar 4.3 Loket

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Diletakkan didepan bangunan agar muda dilihat serta memberikan laur antrian yang jelas

#3 Foyer

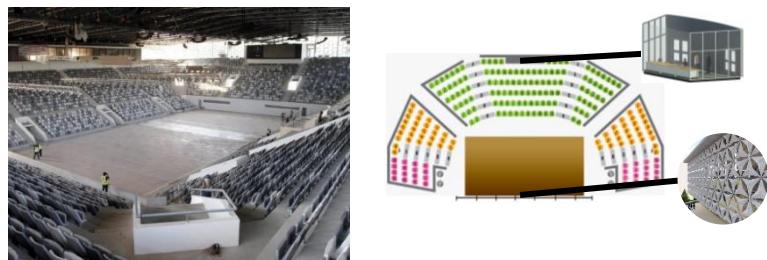


Gambar 4.3 *Foyer*

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Memakai material kaca yang geometri mulionnya di mainkan sehingga menarik dan memberikan kesan nyaman kepada pengunjung.

#4 Auditorium Utama



Gambar 4.4 Auditorium Utama

(Sumber : Ilustrasi penulis & google)

- Lapangan pertunjukan dikelilingi oleh penonton harus memperhatikan tingkat kenyamanan penonton maupun pemain.

#5 Ruang Persiapan

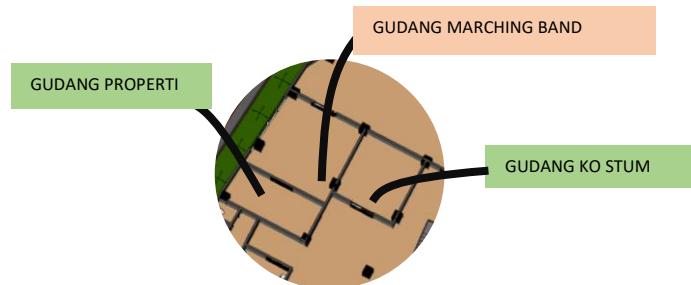


Gambar 4.5 Ruang Persiapan

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Terdapat 2 ruang persiapan yaitu laki-laki dan wanita yang dilengkapi dengan toilet.
- Ruang persiapan juga bisa di pakai sebagai ruang ganti kostum maupun tempat meletakkan properti yang ukurannya kecil.

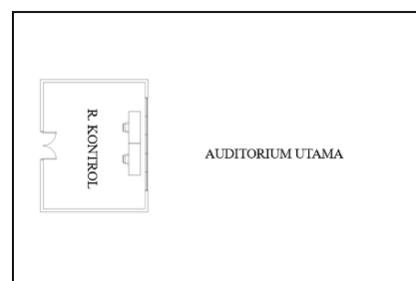
#6 Gudang



Gambar 4.6 Gudang
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Gudang dibagi menjadi 2 yaitu gudang marching band dan gudang property karena marching band mempunyai alat yang sangat lengkap dan banyak sehingga membutuhkan ruang tersendiri. Akan tetapi gudang properti dapat di akses dari gudang marching band

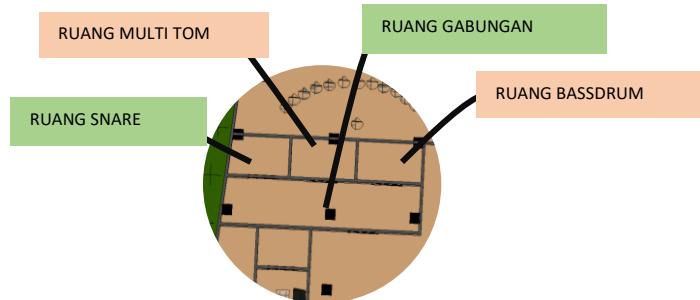
#7 Ruang Kontrol



Gambar 4.7 Ruang Kontrol
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Ruang kontrol salah satu ruang di butuhkan saat pertunjukan karena lighting dan sound dapat di kontrol di ruang kontrol ini sehingga ruang kontrol berada di area auditorium utama.

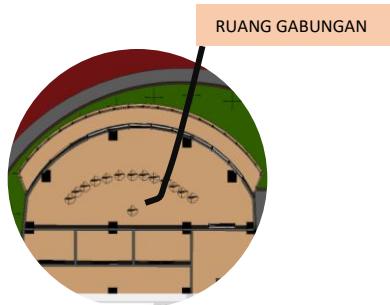
#8 Ruang Latihan Battery



Gambar 4.8 Ruang Latihan *Battery*
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Ruang battery dibagi menjadi beberapa ruang karena alat yang dimainkan di *section* ini memiliki karakter suara yang berbeda. Ketika akan latihan gabungan disediakan ruang gabungan untuk memainkan musik yang sudah di pelajari.

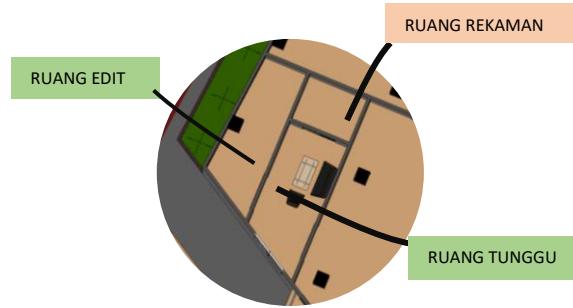
#9 Ruang Latihan Brass



Gambar 4.9 Ruang Latihan *Brass*
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Bentuk lengkung karena pada saat latihan *section*, brass selalu membentuk setengah lingakaran. membutuhkan latihan untuk per *section* kecil tetapi bisa di dalam 1 ruangan saja.

#10 Ruang Aransemen



Gambar 4.10 Ruang Aransemen
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Ruang aransemen di bagi menjadi 2 yaitu ruang rekaman dan ruang edit. Guna ruang rekaman untuk merekam suara pemain drama musical ataupun teatral sedangkan ruang edit berguna untuk membuat komposisi musik sehingga membutuhkan ruang kedap suara.

#11 Ruang Gerak



Gambar 4.11 Ruang Gerak
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Ruang gerak memiliki batas yang fleksibel dan mempunyai sirkulasi udara yang baik karena bergerak satu aktivitas yang mengurangi energi sehingga butuh oksigen yang cukup.
- Pada ruang gerak ada beberapa sisi yang ditempel cermin agar pemain bisa melihat kemampuan dan melatih ekspresi.

#12 Musholla

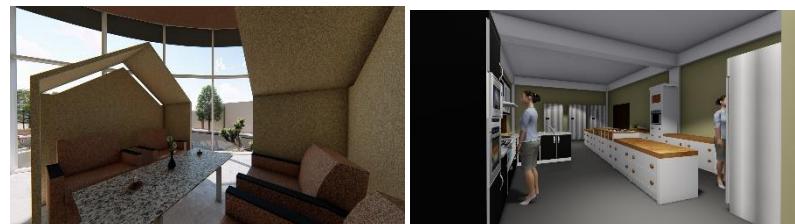


Gambar 4.12 Musholla

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Musholla membutuhkan tempat yang sunyi agar dapat khusyuk saat beribadah. Oleh karena itu musholla dan auditorium utama di buat terpisah.

#13 Foodcourt



Gambar 4.13 Foodcourt

(sumber : Ilustrasi penulis)

- Membuat dapur kotor dan dapur bersih.
- Ruangan yang nyaman dan bersih.

#14 Penginapan



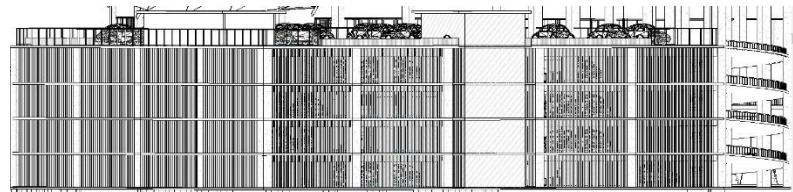
Gambar 4.14 Penginapan

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Memiliki luas yang bisa dipakai oleh 5 orang dan dilengkapi kamar mandi.

- Penginapan digunakan oleh para pemain baik sebelum pertunjukan ataupun *training centre*.

#15 Parkir

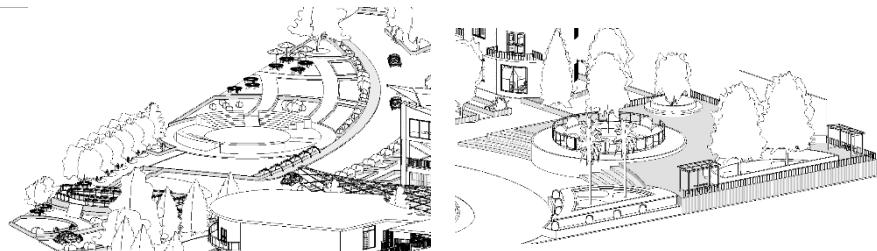


Gambar 4.15 Parkir
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

- Memiliki alur sirkulasi yang jelas agar pengendara tidak bingung.
- Jumlah parkir memperhatikan kapasitas pengunjung agar tidak mengganggu jalan utama.

4.1.2. Pembentukan Ruang Luar

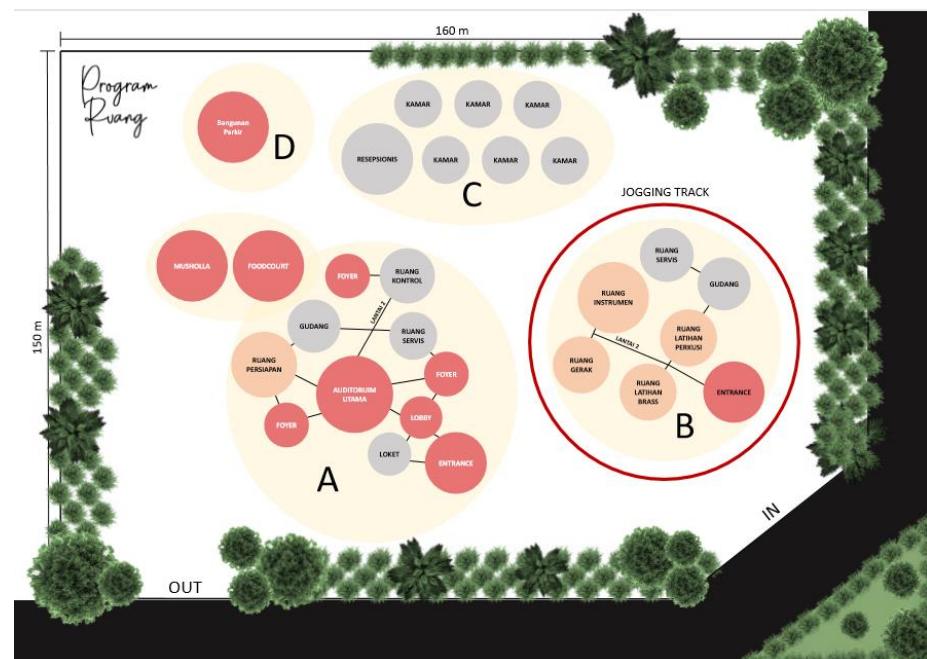
Memiliki lansekap yang mendukung dan mengarahkan ke bangunan utama. Terdapat lapangan *outdoor* yang juga bisa dipakai sebagai pertunjukan seni yang massanya melebihi kapasitas *indoor*. serta lahan parkir juga menjadi bagian utama dalam mendesain karena jalan disekitar site merupakan arteri sekunder dan harus memikirkan agar bangunan yang dibikin tidak mengganggu jalan utama. Terdapat bangku taman, lampu, dan estetika lainnya.



Gambar 4.16 Pembentukan Ruang Luar
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

4.1.3. Penataan massa

Terdapat area *indoor* dan *outdoor* yang dapat digunakan sebagai tempat latihan maupun tempat perunjukan kesenian. Ada beberapa massa yaitu gedung pertunjukan dan latihan, penginapan, musholla, dan kantin. Massa utama yaitu gedung pertunjukan yang akan lebih menonjol dibanding dengan bangunan yang lain. Perletakan arah bangunan juga di pertimbangkan sesuai iklim di sekitar.



Gambar 4.17 Penataan Massa

(Sumber : Ilustrasi Penulis)

Massa utama sebagai penghubung massa yang lainnya sehingga walaupun terdapat beberapa massa akan tetapi unity pada bangunan ini tetap terlihat.

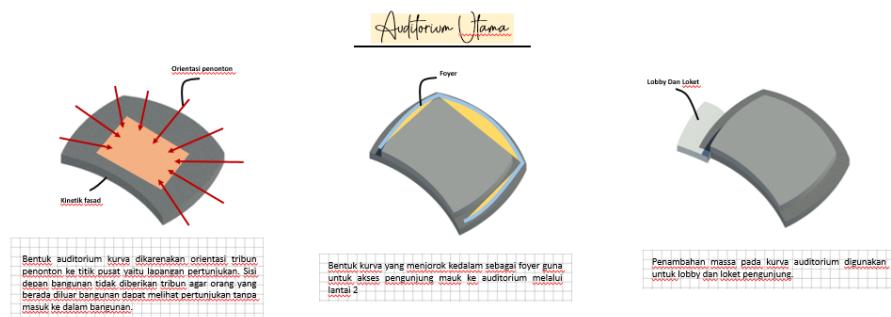
4.1.4. Bentuk bangunan

Bentuk bangunan didapatkan dari *layouting* kebutuhan ruang dan aktivitas yang akan dimunculkan. Bangunan utama dibuat lebih menonjol sehingga terlihat monumental akan tetapi tetap memberikan

kesan hierarki dengan bangunan penunjang dan lansekap yang akan ditata.

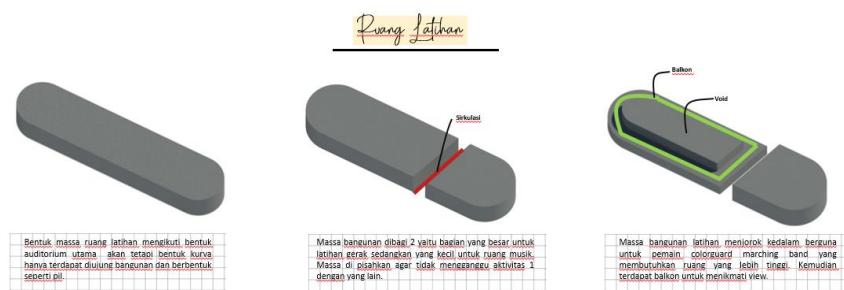
4.1.5. Transformasi Desain

Bentuk utama bangunan adalah kurva dimana makna bentuk ini menjawab isu perancangan yaitu krisis kepribadian pada era globalisasi. Bentuk kurva yang dimaknai memiliki kesan melindungi dan kesempurnaan dengan garis lingkaran utuh. Dari segi psikologi, kesan yang timbul adalah hangat, nyaman, kasih sayang atau cinta dan keselarasan. Sehingga dapat mengurangi permasalahan yang terjadi pada era globalisasi.



Gambar 4.18 Tranformasi Desain Auditorium Utama

(Sumber : Ilustrasi Penulis)



Gambar 4.19 Gambar Transformasi Desain Ruang Latihan

(Sumber : Ilustrasi Penulis)



Gambar 4.20 Transformasi Desain Ruang Penginapan
(Sumber : Ilustrasi Penulis)



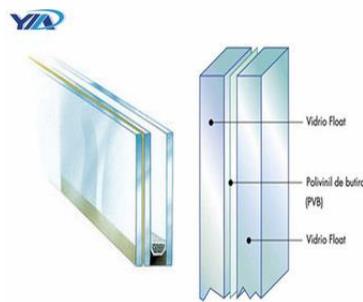
Gambar 4.21 Tranformasi Desain Bangunan Parkir
(Sumber : Ilustrasi Penulis)

4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Material

Material yang digunakan untuk struktur yaitu beton sedangkan untuk fasad memakai material yang transparan seperti kaca sehingga dapat memaksimalkan cahaya matahari.

- **Material Fasad bangunan**



Gambar 4.22 *Laminated Glass*
(Sumber : Google)

Kaca laminasi (*Laminated Glass*) Kaca laminasi merupakan kaca yang terdiri dari 2 atau lebih lapisan dengan satu atau lebih lapisan transparan dengan penambahan bahan *Plastic Polyvinyl Butiral* [PVB] diantara kedua

lapisannya. Sifat kaca diperkuat dengan adanya lapisan PVB. Kelebihan dari kaca laminasi ini antara lain :

- Dapat mengurangi resiko retakan/pecah, bahkan dapat mengamankan gedung dari peluru, benda berat atau ledakan kecil.
- Penghalang yang baik terhadap kebisingan.
- Dapat mengurangi masuknya sinar ultraviolet ke dalam bangunan. Perlindungan terhadap sinar ultraviolet bahkan mencapai 99%.
- Mengurangi resiko pecahan puing akibat bencana seperti gempa, angin kencang , atau badai
- Mengurangi kerusakan akibat panas

■ Material Kedap Suara

Adapun peredam suara yang berfungsi mengendalikan perpindahan suara antara dua ruangan dengan mengembalikan refleksi suara kedalam ruangan dimana suara itu berasal.



Gambar 4.23 *Polyethylene Terephthalate*
(Sumber : Google)

Tampilan warna peredam suara dari PET cukup bervariasi,jadi sangat fleksibel untuk menyesuaikan dengan desain interior ruangan yang dibuat. Mengenai bahaya dari kandungan kimia dalam PET, material ini terbuat dari plastik daur ulang sehingga lebih ramah lingkungan.

4.2.2. Persyaratan Penghawaan

Suhu di sekitar site cukup panas pada siang hari sehingga dibutuhkan penghawaan agar manusia yang ada di sekitar site tetap nyaman saat beraktivitas. Penghawaan di bagi menjadi 2 yaitu :

1. Penghawaan alami

Dalam mendapatkan penghawaan alami secara optimum ada berbagai cara yaitu :

- Memperbanyak penanaman tumbuhan hijau
- Penataan ruang yang tepat
- Mamakai konsep *secondary skin* pada fasad untuk meredam panas matahari.
- Penataan ruang yang tepat

2. Penghawaan buatan

Digunakan pada ruang ruang yang memerlukan kondisi udara yang stabil seperti ruang auditorium, ruang aransemen, ruang latihan battery, ruang latihan brass dan ruang-fasilitas. Sitem penghawaan yang digunakan adalah AC central dan exhaust fan agar menjaga udara di sekitar ruang.

4.2.3. Sistem Penyediaan dan Distribusi Air Bersih

Penyediaan air bersih dapat diperoleh dari PAM atau sumur artesis (deep well boaring). Ruang Penginapan merupakan bangunan menggunakan dua macam sistem pendistribusian air bersih, yakni Down Feed System dan Up Feed System. Selain itu hanya menggunakan Up Feed System yaitu auditorium utama dan ruang latihan.

4.2.4. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem Pemadaman Kebakaran Instalasi pemadam api pada bangunan bentang lebar menggunakan peralatan pemadam api instalasi tetap. Sistem deteksi awal bahaya (Early Warning Fire Detection), yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau langsung mengaktifkan alat pemadam. Pada sistem otomatis, manusia hanya diperlukan untuk menjaga kemungkinan lain yang terjadi.

Sistem deteksi awal terdiri dari :

- a. Alat Deteksi Nyala Api
- b. Hydrant
- c. Sprinkler

4.2.5. Sistem Pencahayaan

Sistem Pencahayaan (Lighting) Terdapat dua macam sistem pencahayaan yang dapat digunakan yaitu:

- 1) Pencahayaan alami . Lobby dan ruang latihan memanfaatkan cahaya alami, sehingga menghemat penggunaan listrik apabila tidak digunakan.
- 2) Pencahayaan Buatan Diutamakan penggunaan penerangan buatan pada ruang konvensi agar dapat menciptakan suasana yang dibutuhkan. Pada umumnya, sistem pencahayaan ini digunakan pada seluruh ruangan. Pada auditorium, tata cahaya panggung dapat diatur sesuai dengan kebutuhan acara.

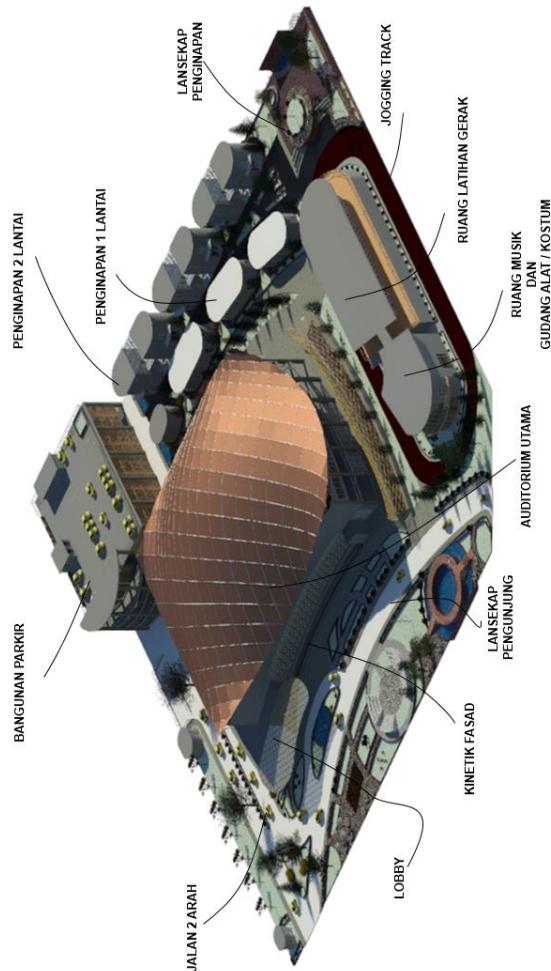
BAB 5

DESAIN

Pada bab ini dibahas desain hasil akhir dari bangunan yang dijabarkan kedalam eksplorasi formal dan eksplorasi teknis yang didalamnya mencakup gambar denah, tampak, potongan, site plan, layout, perspektif, interior, utilitas, cara kerja fasad kinetic, material yang digunakan, serta struktur bangunan.

5.1. Eksplorasi Formal

5.1.1. Keterangan Bangunan



Gambar 5.1 Keterangan Bangunan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.1.2. Site Plan

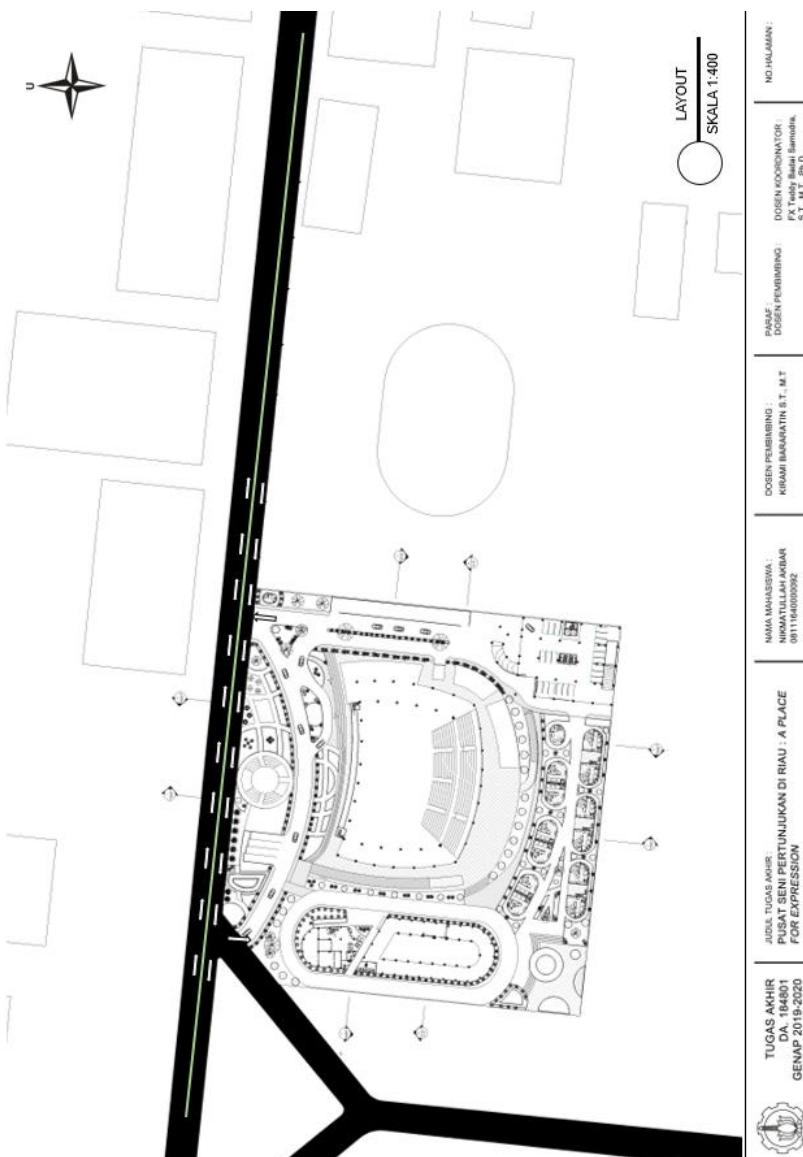
Pada gambar *site plan* dapat terlihat tatanan massa bangunan yang terpisah. Gedung auditorium utama di kelilingi oleh bangunan pendukung seperti ruang latihan, ruang penginapan, dan gedung parkir. Membuat gedung parkir guna menimbalisir kepadatan kendaraan di jalan utama. Terdapat parkiran bus yang berada di lansekap depan guna mengantisipasi penyaji atau penonton pertunjukan yang membawa kontingen.



Gambar 5.2 Site Plan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.1.3. Layout Plan

Gambar layout menunjukkan sirkulasi kendaraan yang jelas mulai dari masuk hingga keluar dari bangunan. Terdapat 2 lansekap yaitu depan dan belakang. Lansekap depan berfungsi untuk pengunjung saja sedangkan lansekap belakang di gunakan sebagai titik hubung ruang latihan dan penginapan



Gambar 5.3 Layout Plan

(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.1.4. Perspektif Mata Burung Bangunan



Gambar 5.4 Perspektif Mata Burung
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Pada gambar ini menjelaskan suasana di sekitar lahan dan didalam lahan. Terlihat lansekap yang beragam fungsi seperti tempat pertunjukan mini, tempat bermain, dan juga tempat bersantai. Terdapat juga jogging track yang mengeilingi ruang latihan digunakan oleh penyaji pertunjukan untuk latihan fisik.

5.1.5. Lansekap Pada Bangunan



Gambar 5.5 Lansekap Depan Pengunjung

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Lansekap depan pengunjung berguna untuk menarik pengunjung masuk ke dalam auditorium utama untuk menyaksikan pertunjukan. Lansekap depan terdapat parkiran bus, pertunjukan mini, tempat berteduh dan bersantai.



Gambar 5.6 Lansekap Belakang Penginapan

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Lansekap belakang bertujuan untuk titik berkumpul ruang latihan dan ruang penginapan. Digunakan juga sebagai tempat latihan *outdoor*.

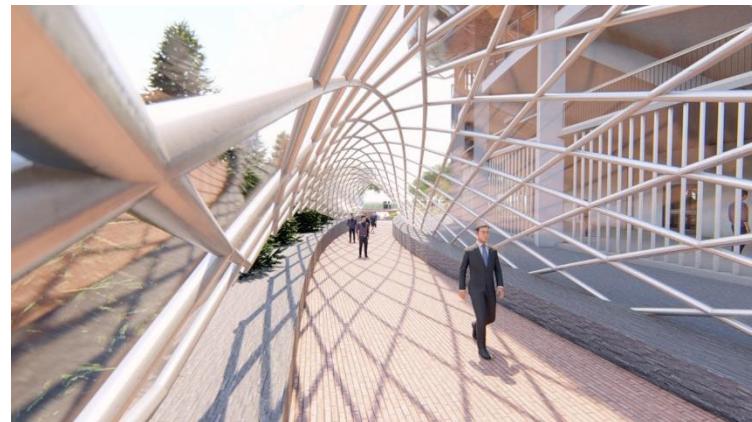
5.1.6. *Drop Off*



Gambar 5.7 *Drop Off*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Pada gambar *drop off* terdapat atap untuk menaungi pengunjung dan juga terdapat tangga sebelum masuk ke *lobby*. Disekitar *drop off* di beri tanda yaitu air mancur.

5.1.7. *Ramp Depan*



Gambar 5.8 *Ramp Depan Pengunjung*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Ramp depan digunakan oleh pengunjung dan penyaji pertunjukan untuk meletakkan alat ke dalam gedung auditorium utama sebelum pertunjukan.

5.1.8. Ramp Belakang Pengunjung



Gambar 5.9 Ramp Belakang Pengunjung

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Ramp belakang pengunjung berfungsi sebagai jembatan antara gedung parkir dan auditorium utama. Terdapat kolom-kolom kayu karena memperhatikan keselamatan dan estetika.

5.1.9. Gedung Parkir



Gambar 5.10 Gedung Parkir

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Membuat gedung parkir guna meminimalisir kepadatan pada jalan utama karena mengkaji rancangan yang dibikin melibatkan banyak orang. Terdapat kolom-kolom kayu agar sirkulasi udara di bangunan parkir lancar.

5.1.10. Massa Ruang Latihan



Gambar 5.11 Ruang Latihan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Ruang latihan dibagi menjadi 2 yaitu ruang latihan gerak dan musik agar tidak mengganggu aktivitas satu sama lain. Di sekitar bangunan terdapat *jogging track* untuk berlatih.

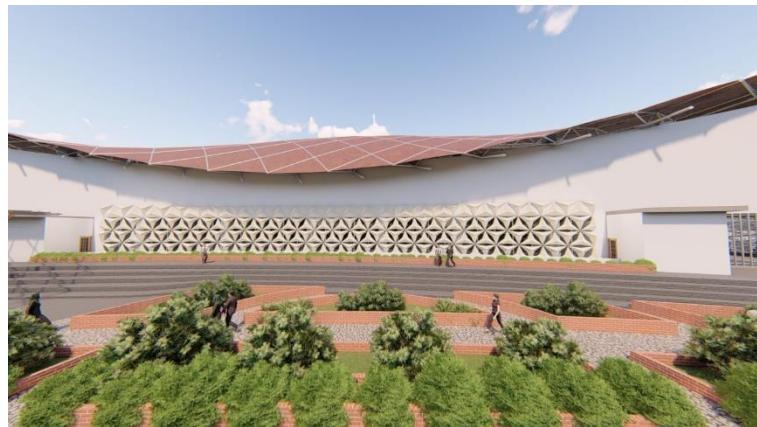
5.1.11. Massa Ruang Penginapan



Gambar 5.12 Ruang Penginapan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Ruang penginapan di bagi menjadi 2 yaitu 1 lantai dan 2 lantai agar bangunan 2 lantai tetap bisa merasakan pemandangan yang ada di sekitar lahan.

5.1.12. Kinetik Fasad



Gambar 5.13 Kinetik Fasad
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Kinetik Fasad yang ada di sisi depan auditorium utama berfungsi untuk memperlihatkan pertunjukan yang ada di dalam ke luar agar pengunjung yang ada di luar bangunan dan pengendara bisa melihat pertunjukan.

5.1.13. Suasana Auditorium Utama

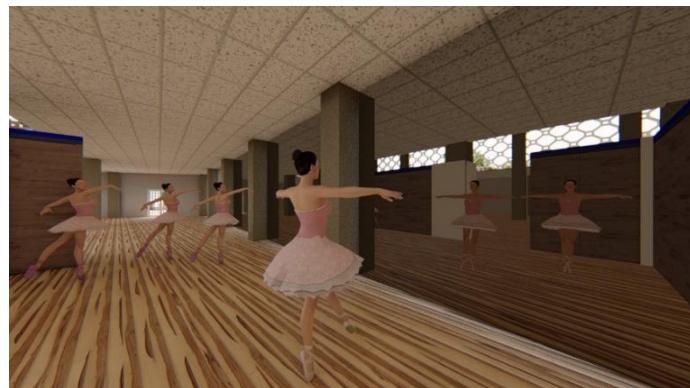


Gambar 5.14 Suasana Auditorium Utama
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Terdapat kursi tamu khusus pada tribun bagian depan. Fokus pengunjung ke tengah lapangan karena bentuk kurva pada tribun. Di

sisi barat dan timur terdapat pintu untuk masuk dan keluar penyaji pertunjukan.

5.1.14. Suasana Ruang Latihan



Gambar 5.15 Suasana Ruang Latihan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Terdapat cermin pada ruang latihan untuk menyemakan gerakan, ekspresi, dan sebagainya. *Moveable wall* pada ruang ruang latihan berguna untuk latihan masing-masing pertunjukan.

5.1.15. Suasana Lobby



Gambar 5.16 Suasana *Lobby*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Digunakan sebagai tempat tempat untuk menunggu sbelum pertunjukan dimulai dan terdapat spot foto dan ruang khusus untuk tamu spesial

5.1.16. Suasana Foodcourt



Gambar 5.17 Suasana *Foodcourt*

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Terdapat disekitar area auditorium agar memudahkan pengunjung untuk membeli sesuatu dan beristirahat. Terdapat beberapa zona tempat duduk dari yang intim hingga umum.

5.1.17. Suasana Foyer

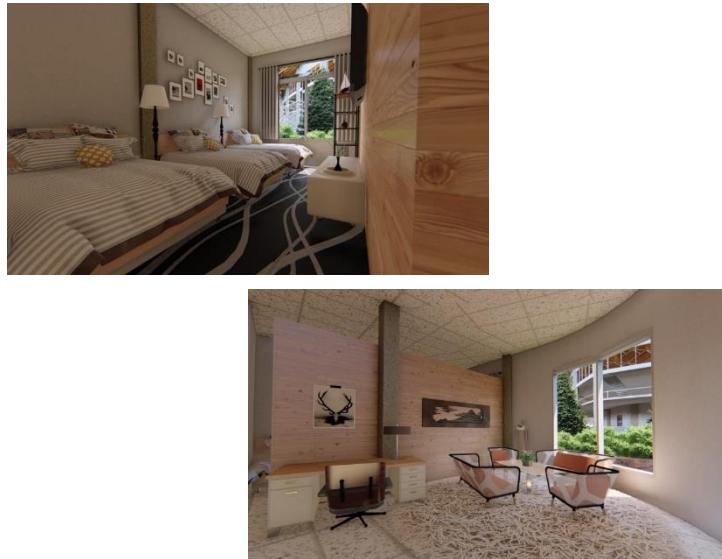


Gambar 5.18 Suasana *Foyer*

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Ruang peralihan antar auditorium dan ruang luar ini cukup lebar hingga sirkulasi bisa tetap berjalan dengan baik. Foyer juga bisa sebagai tempat untuk berkumpul tanpa adanya furniture dan terbentuk dengan sendirinya oleh kelompok manusia.

5.1.18. Suasana Ruang Penginapan



Gambar 5.19 Suasana Ruang Penginapan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Ruang penginapan dapat menampung sekitar 6-8 orang dan juga terdapat ruang tamu sebagai tempat untuk lebih mendekatkan diri dengan satu sama lain.

5.1.19. Suasana Musholla



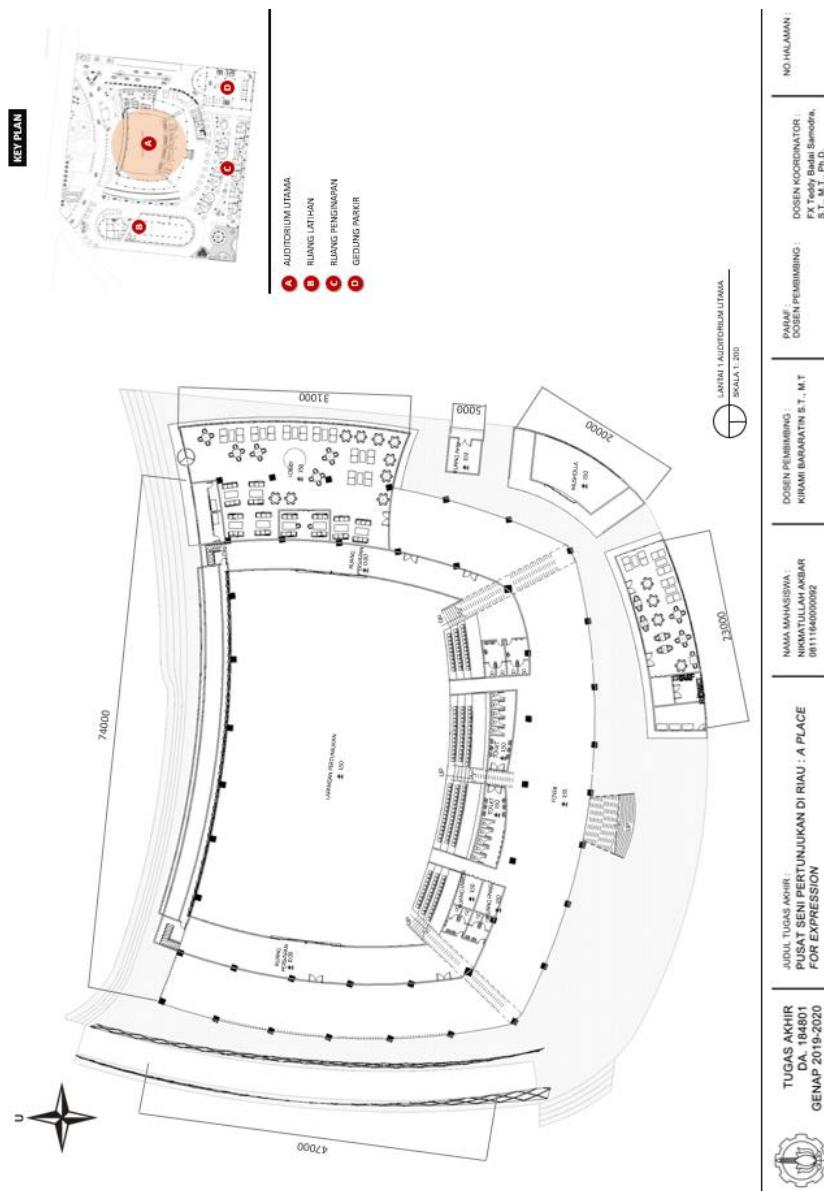
Gambar 5.20 Suasana Musholla
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Bangunan musholla terpisah dari auditorium utama agar waktu beribadah lebih khusyuk dan terdapat pembagian ruang antara laki-laki dan perempuan.

5.2. Eksplorasi Teknis

5.2.1. Denah Auditorium Utama Lantai 1

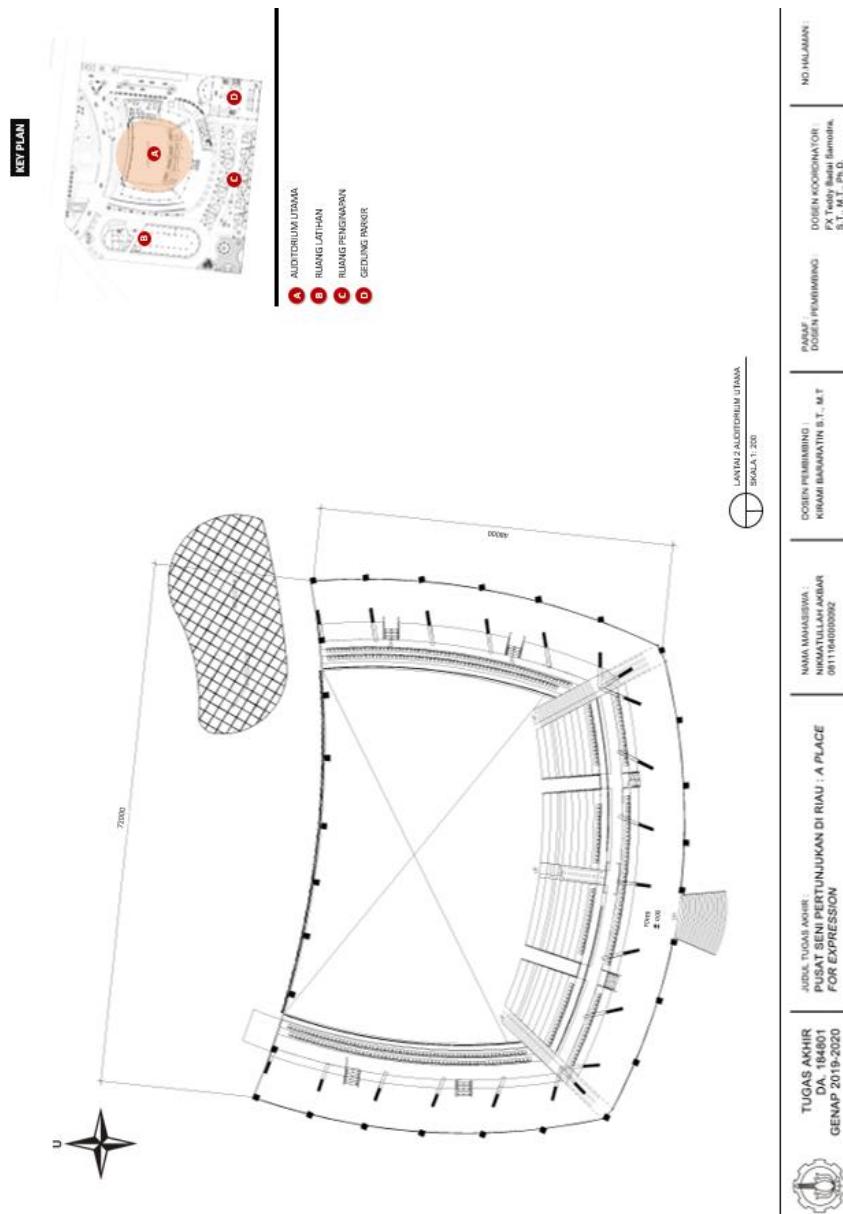
Pada gambar denah ini terdapat ruang *lobby*, toilet pengunjung, pintu masuk, ruang AHU, ruang persiapan, loket, dan musholla. Terdapat *foyer* yang menghubungkan antara ruang luar dan ruang pertunjukan.



Gambar 5.21 Denah Auditorium Utama Lantai 1
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.2. Denah Auditorium Utama Lantai 2

Gambar denah auditorium lantai 2 terdapat tangga utama yang menghubungkan lantai 1 dan lantai 2. Terdapat *foyer* sebagai ruang peralihan sebelum masuk ke tribun serta ada 6 *gate* pintu masuk.

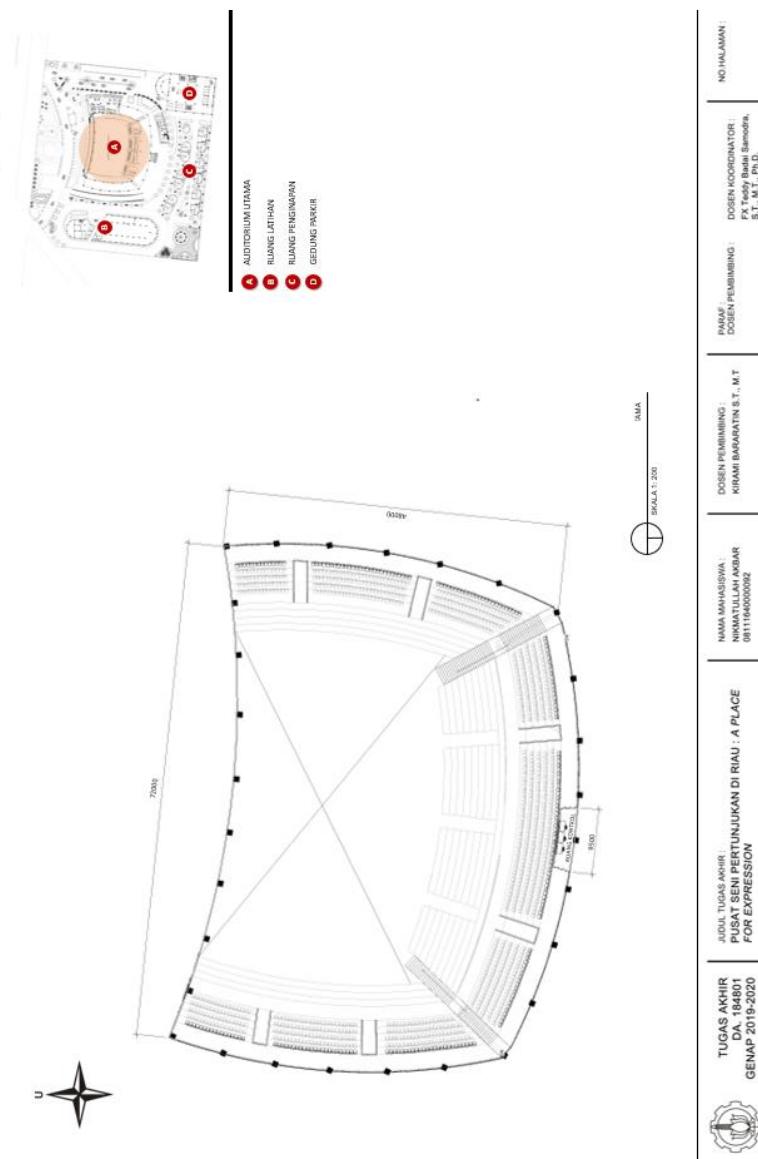


Gambar 5.22 Denah Auditorium Utama Lantai 2

(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.3. Denah Auditorium Utama Lantai 3

Pada gambar denah lantai 3 terdapat ruang kontrol untuk mengontrol suara, lampu, dan kinetik baik saat gladi resik maupun saat pertunjukan berlangsung.

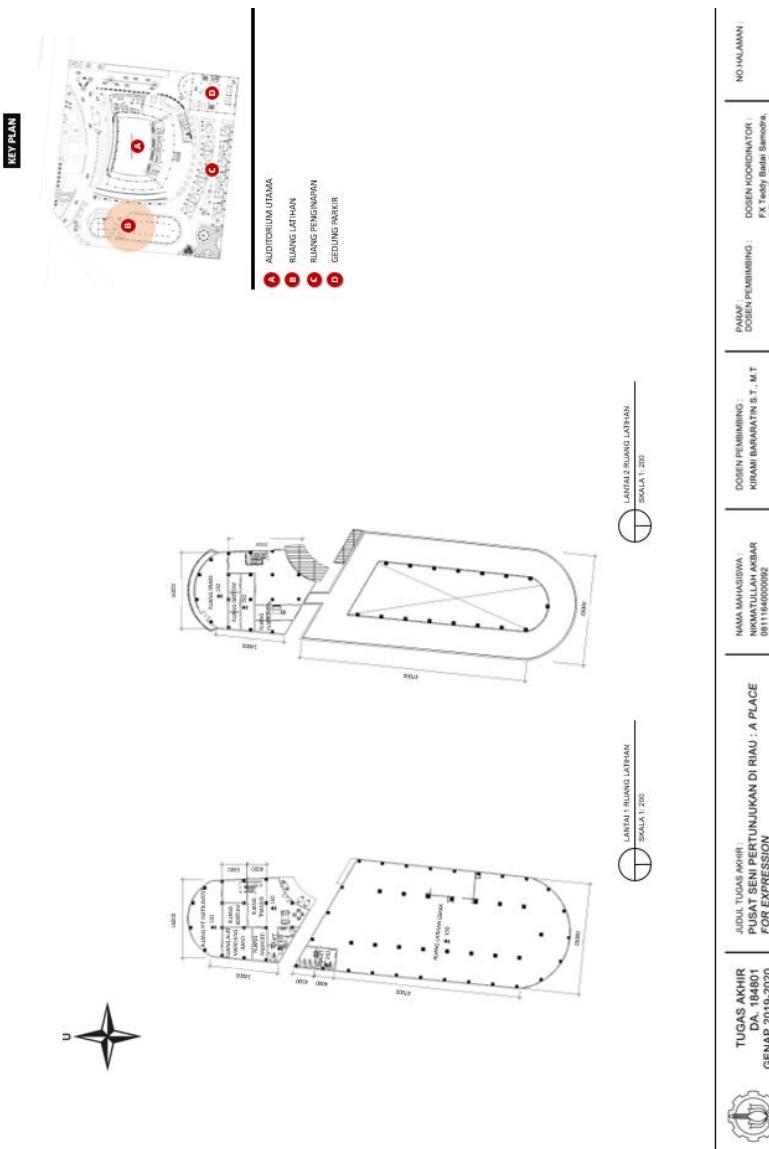


Gambar 5.23 Denah Auditorium Utama Lantai 3

(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.4. Denah Ruang Latihan

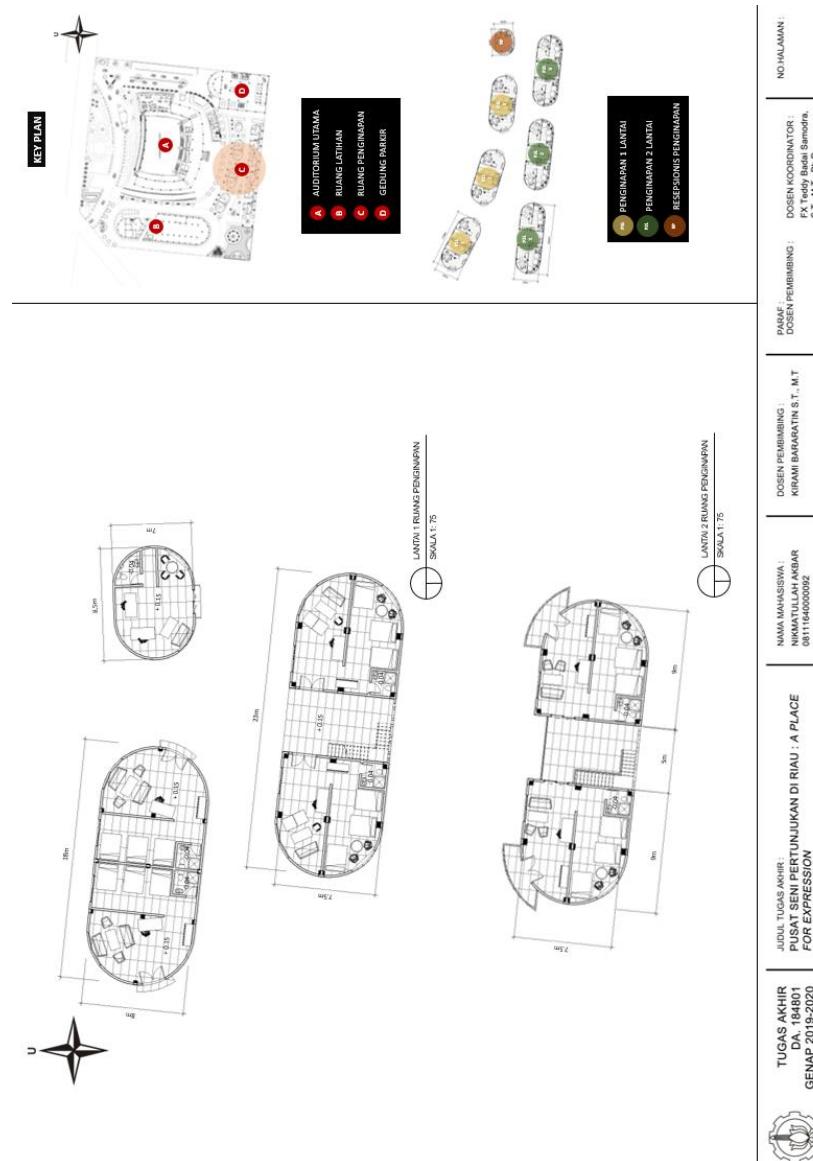
Ruang latihan dibagi menjadi 2 yaitu ruang latihan gerak dan musik. Ruang latihan gerak membutuhkan ruang yang lebih luas sehingga ruang latihan gerak lebih besar dari pada ruang musik. Ruang gerak di beri cermin dan *moveable wall* sebagai sekat. Ruang latihan musik terdapat ruang kostum, ruang alat, ruang aransemen, ruang latihan *Brass*, gudang, ruang latihan battery,dan ruang pit instrument.



Gambar 5.24 Denah Ruang Latihan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.5. Denah Ruang Penginapan

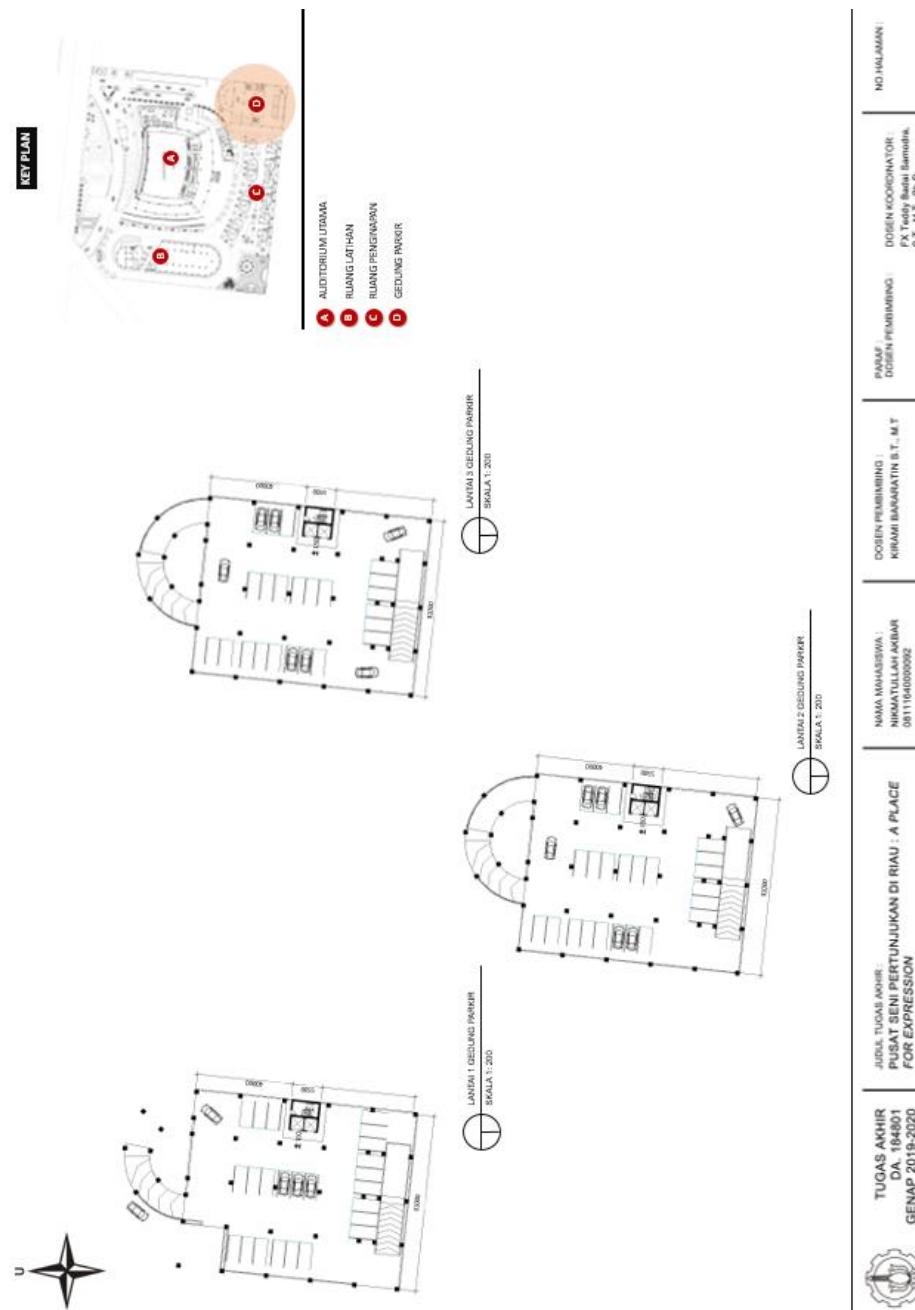
Ruang penginapan dibagi atas beberapa massa yang bentukannya sama. Massa penginapan 1 lantai terdiri dari 2 kamar dimana ruang tidur dan ruang berkumpul dibatasi oleh sekat. Massa penginapan 2 lantai terdiri dari 4 kamar tidur yang per kamarnya dapat menampung 6-9 orang.



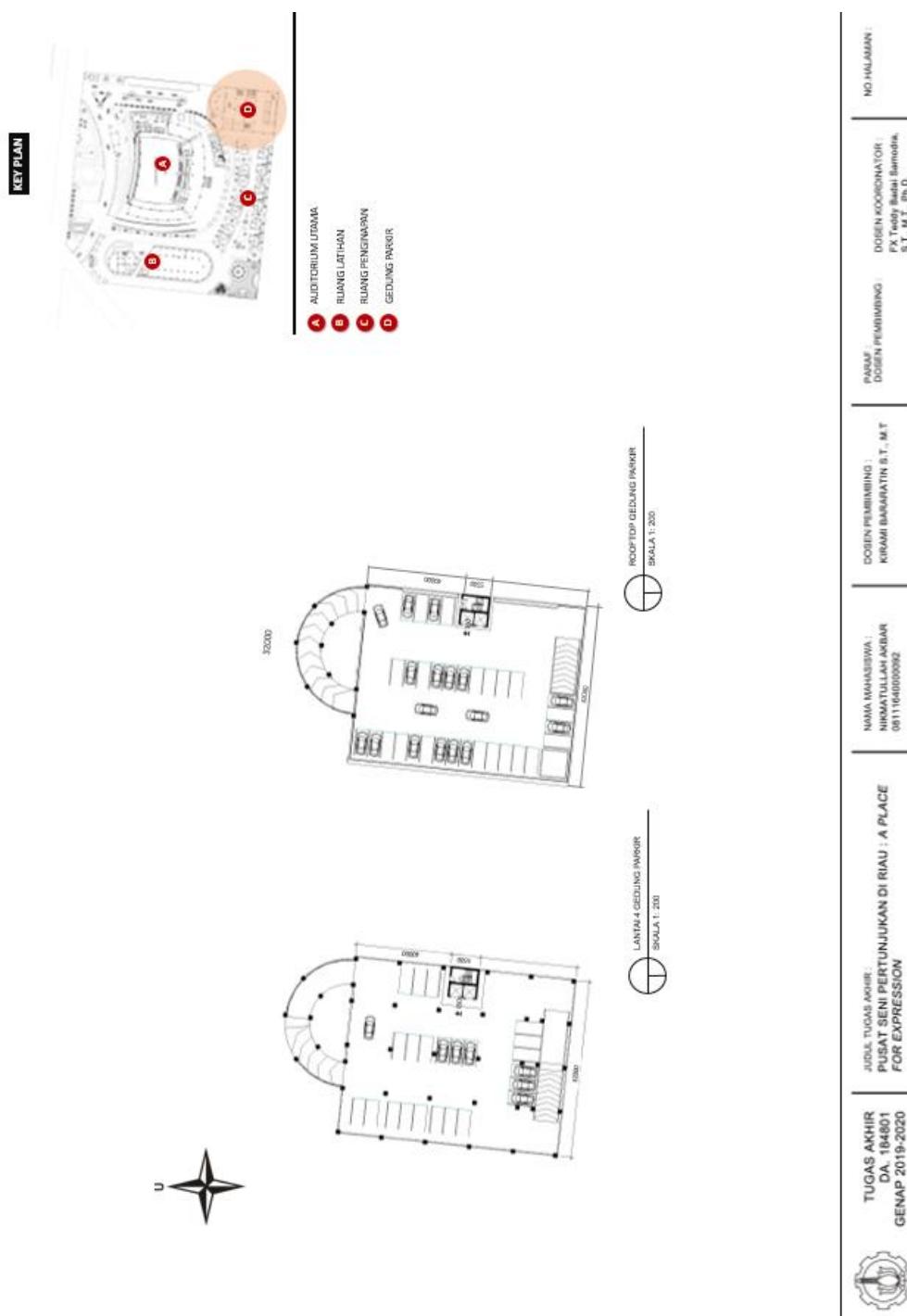
Gambar 5.25 Denah Ruang Penginapan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.6. Denah Gedung Parkir

Denah gedung parkir menggunakan lift untuk memudahkan pengunjung berjalan ke gedung utama.



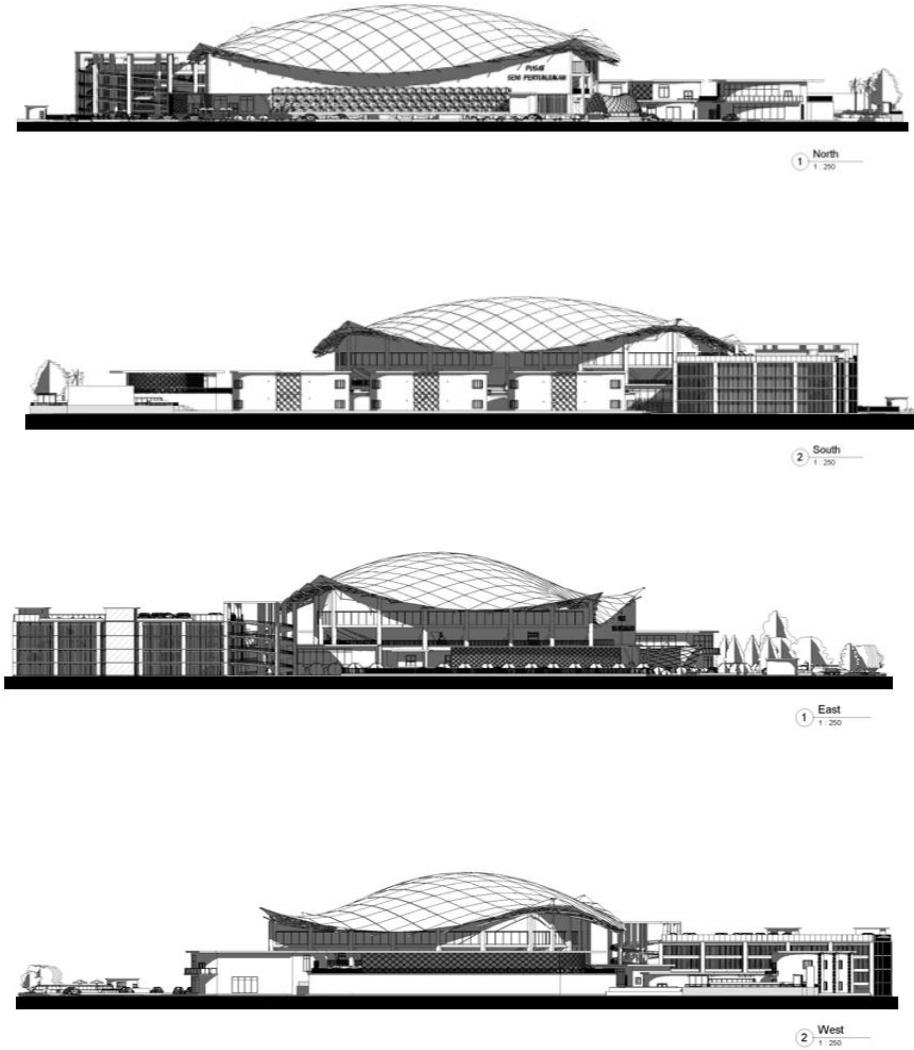
Gambar 5.26 Denah Gedung Parkir
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 5.27 Denah Gedung Parkir
(Sumber : Dokumentasi penulis)

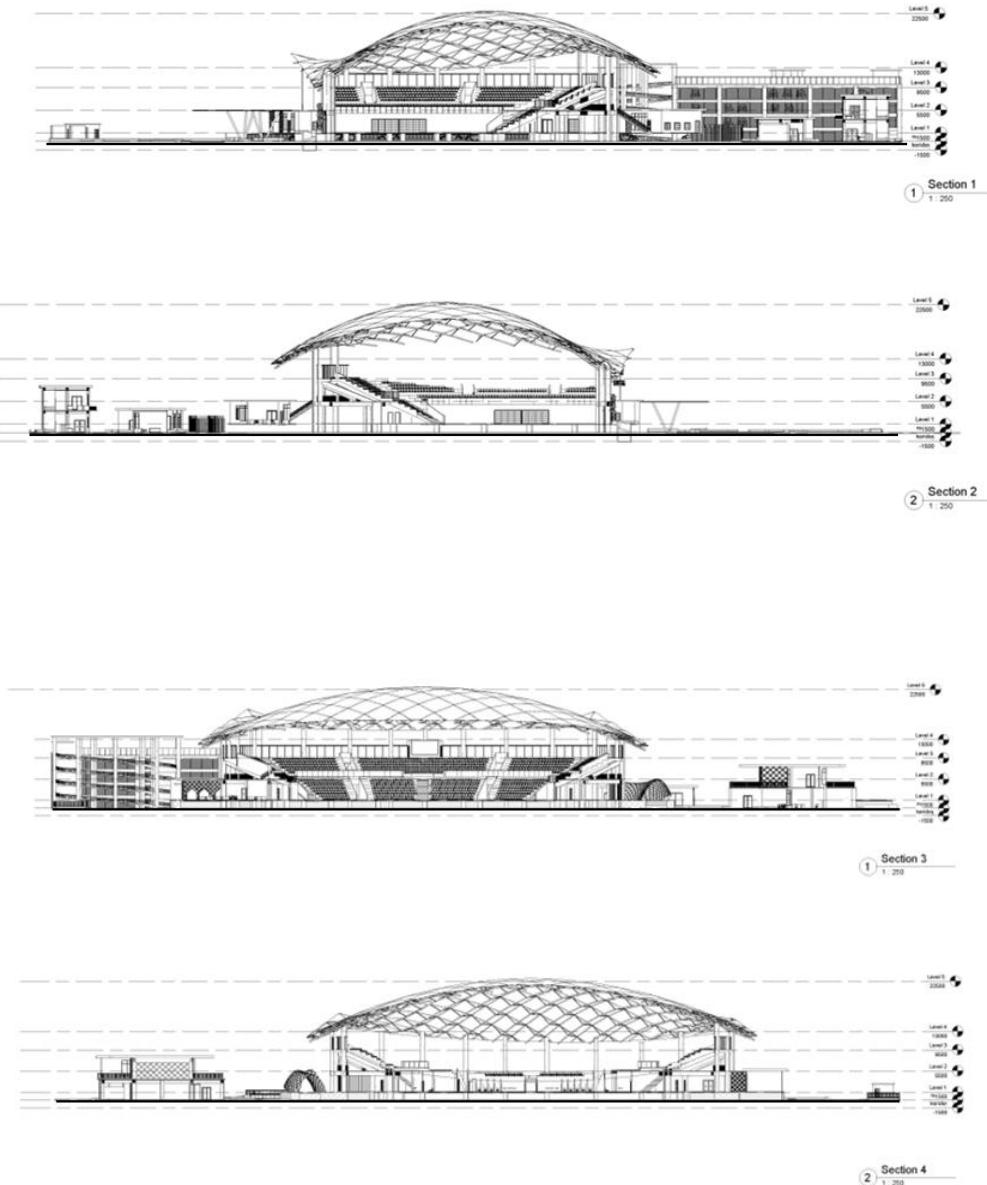
5.2.7. Tampak

Tampak pada gambar perancangan terlihat auditorium utama lebih menonjol dari pada bangunan sekitarnya dengan permianan atap dan skala yang lebih besar sehingga terlihat sangat megah.



Gambar 5.28 Tampak Bangunan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.8. Potongan

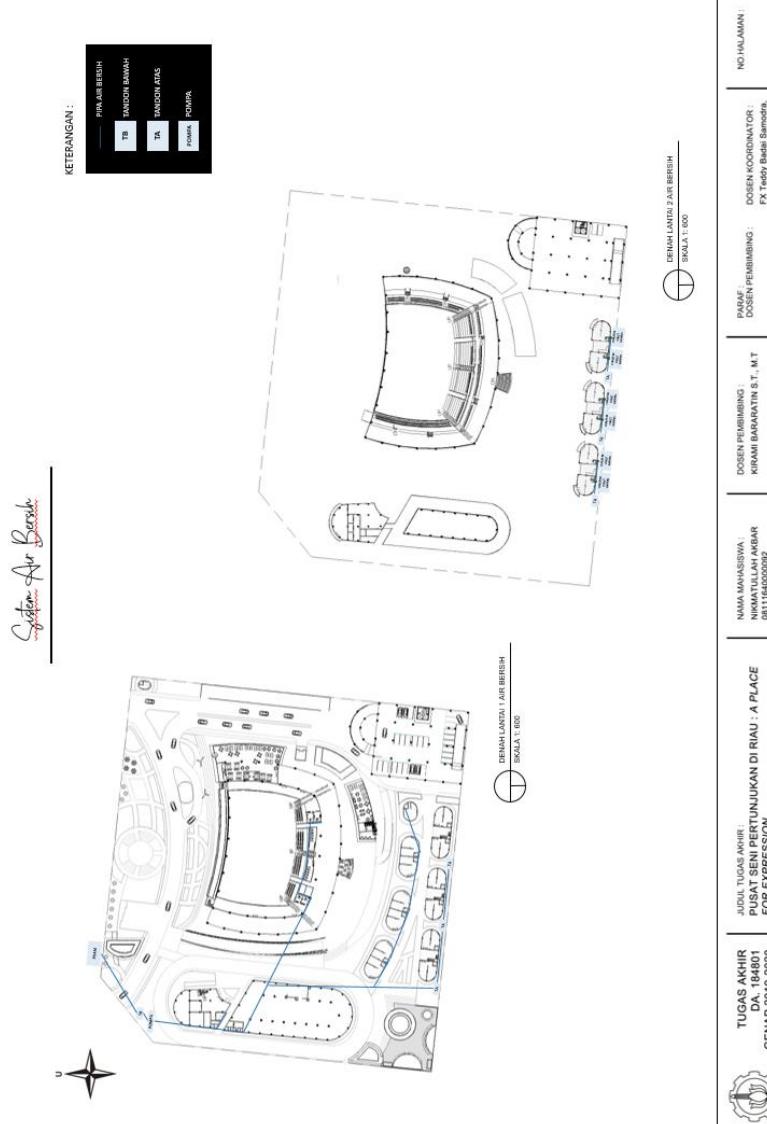


Gambar 5.29 Potongan Bangunan

(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.9. Sistem Air Bersih

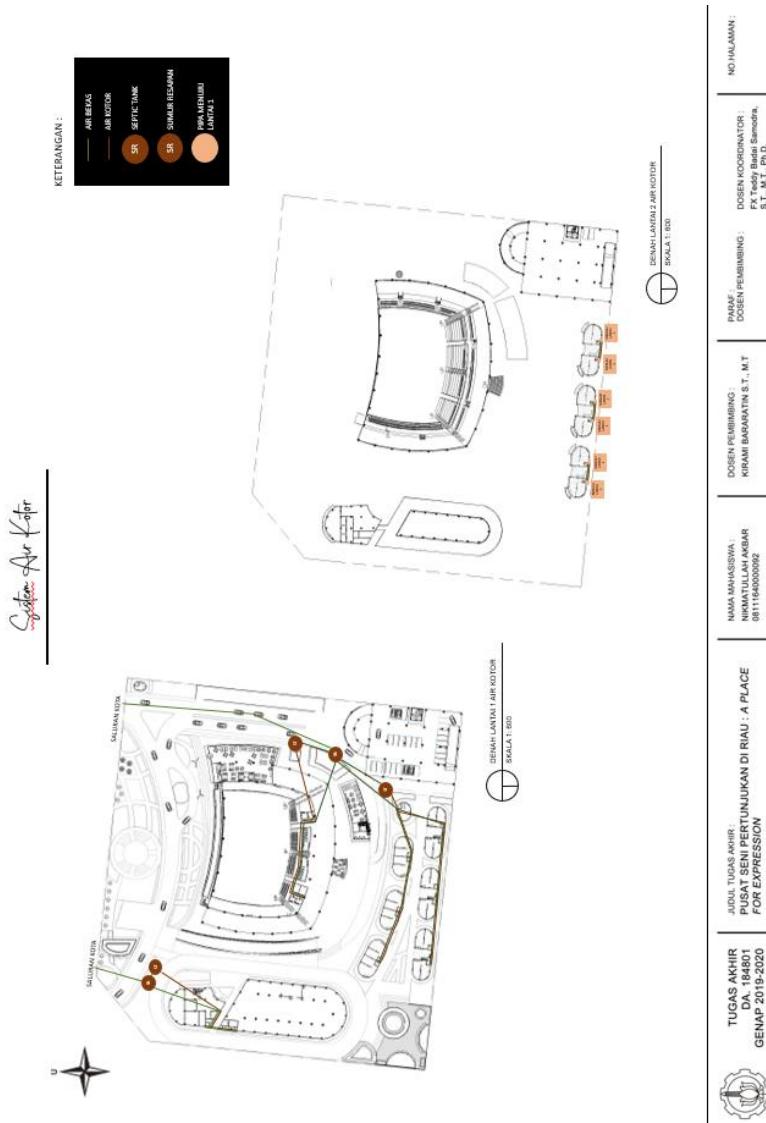
Sumber air menggunakan air PDAM yang dipompakan ke masing-masing massa bangunan. Sistem air bersih menggunakan *up feed system* pada gedung auditorium utama dan ruang latihan karena toilet terdapat di lantai 1 saja. Pada massa penginapan menggunakan *down feed system* karena toilet terdapat hingga lantai sehingga aliran air lancar.



Gambar 5.30 Utilitas Air Bersih
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.10. Sistem Air Kotor

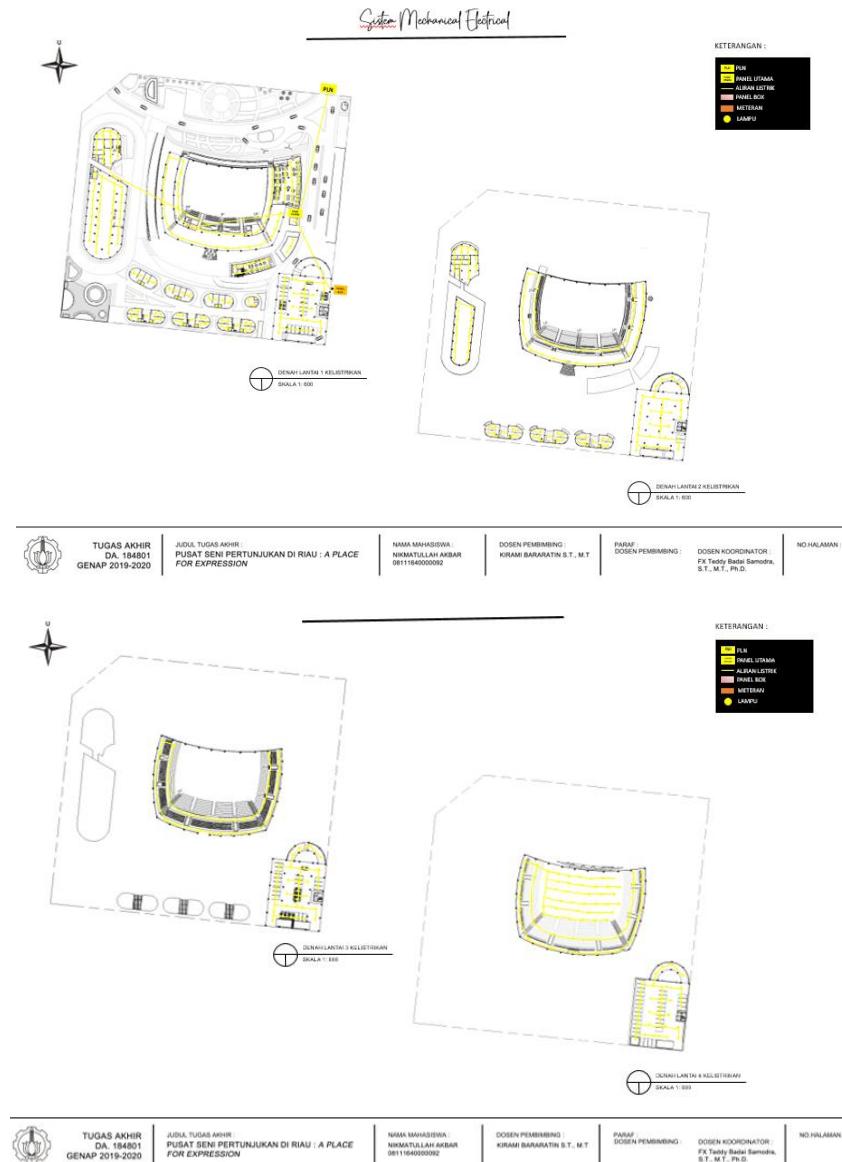
Septic tank terdapat pada masing-masing massa serta memberikan sirkulasi jalan untuk penyedotan air kotor. Sumur resapan terdapat pada masing-masing juga akan tetapi antara sumur resapan penginapan dan auditorium utama diberi penyambung agar menjadi 1 ke saluran kota.



Gambar 5.31 Utilitas Air Kotor
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.11. Sistem Kelistrikan

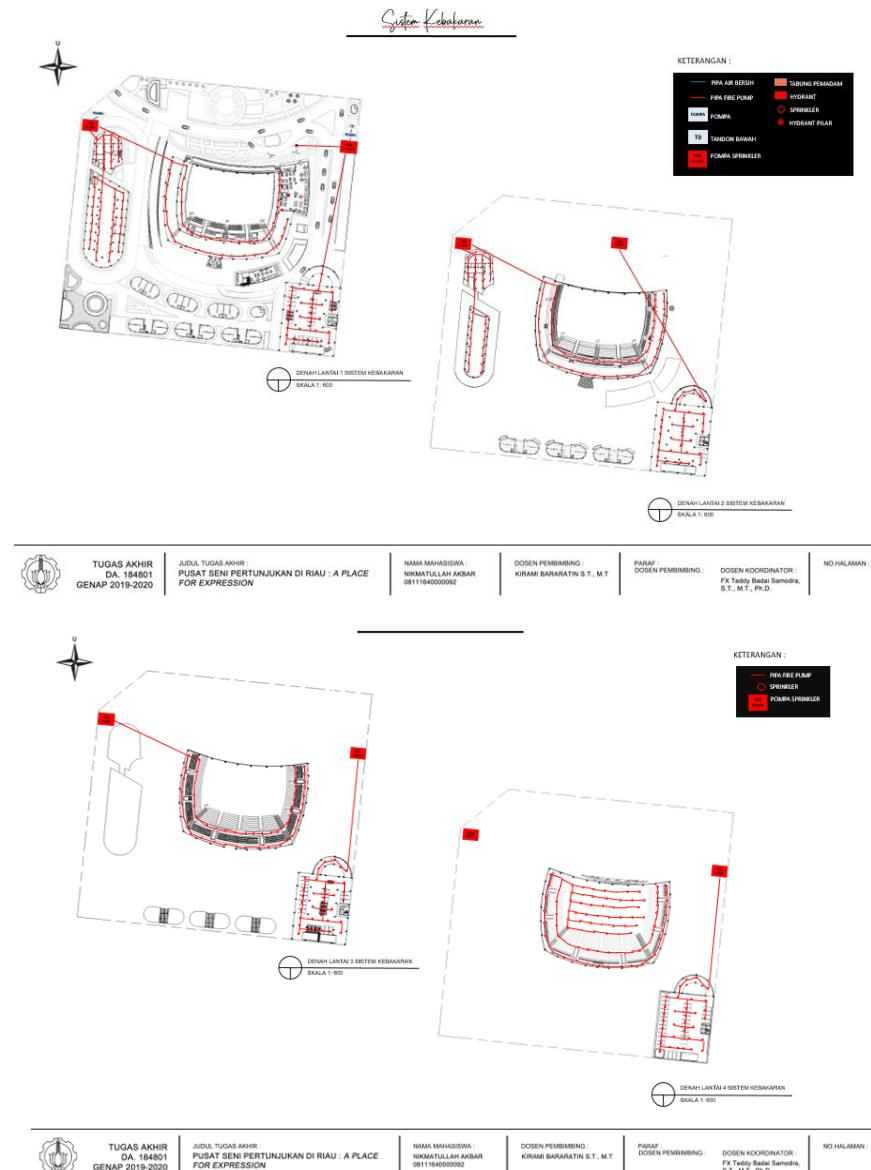
Terdapat masing-masing meteran pada massa agar lebih mudah di kontrol. Menyediakan ruang genset yang mudah di jangkau oleh petugas jadi untuk sumber listrik tidak hanya didapatkan dari PLN akan tetapi juga dari genset.



Gambar 5.32 Utilitas Sistem Kelistrikan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.12. Sistem Kebakaran

Pada ruang auditorium utama dan ruang latihan menggunakan sprinkler yang dialiri air dari fire pump dekat ruang latihan sedangkan sprinkler gedung parkir dialiri air dari fire pump di sebelah pos satpam. Ruang penginapan menggunakan tabung pemadam.

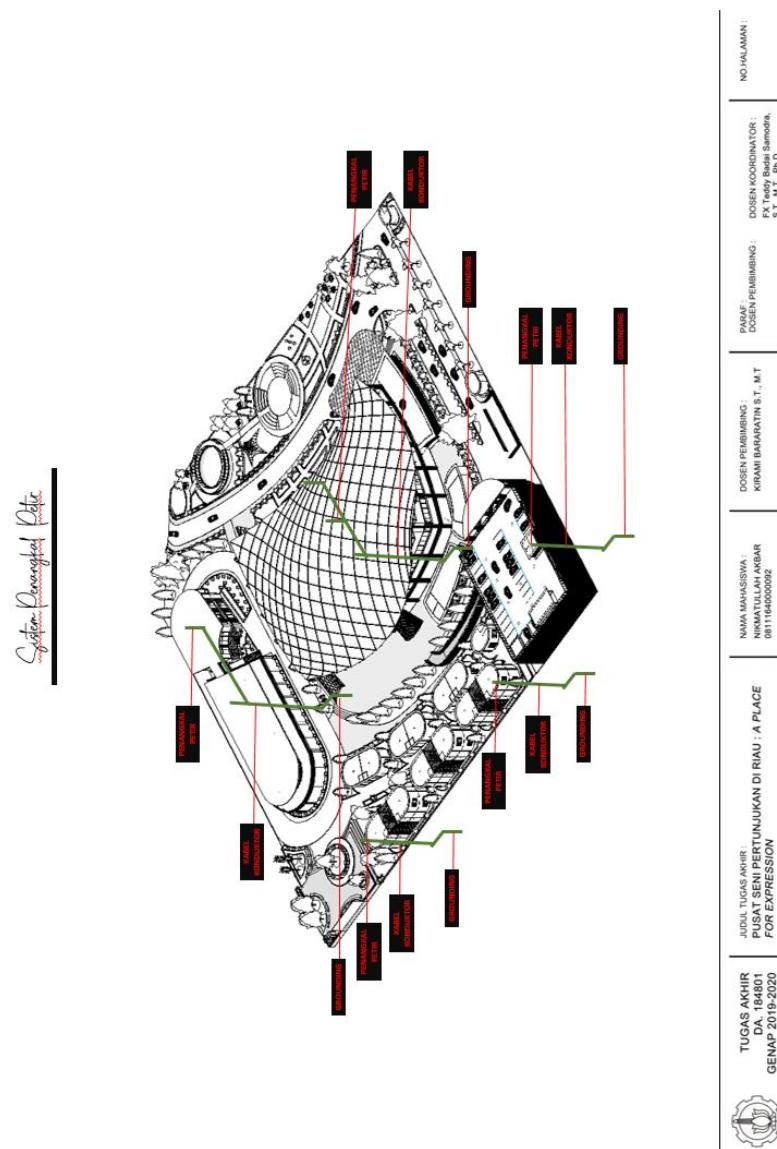


Gambar 5.33 Utilitas Sistem Kebakaran

(Sumber : Dokumentasi penulis)

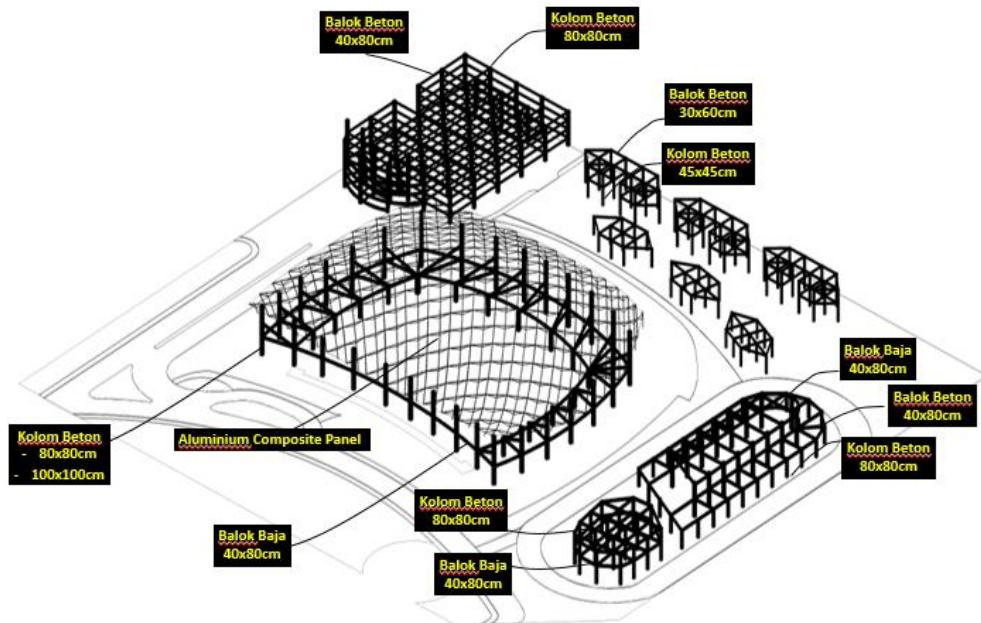
5.2.13. Sistem Penangkal Petir

- Batang Penangkal Petir, sering disebut Splitzen.
- Pengkabelan (Konduktor). Adalah merupakan penghantar aliran dari penangkal petir ke pembumian (pentanahan).
- Terminal,
- Pembumian/ Pentanahan. Adalah bagian yang meneruskan hantaran ke tanah.



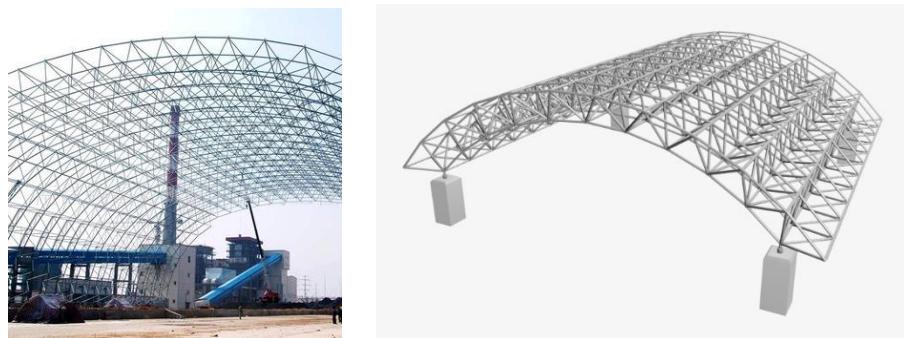
Gambar 5.34 Utilitas Sitem Penangkal Petir
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5.2.14. Struktur



Gambar 5.35 Struktur Bangunan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Struktur Atap Space Frame



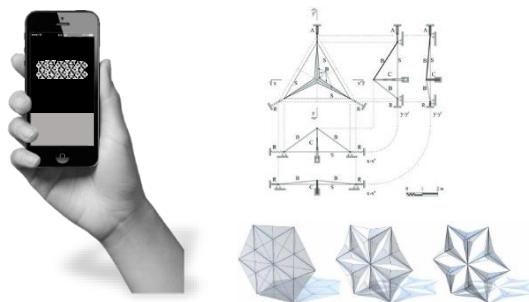
Gambar 5.36 Struktur Atap Space Frame
(Sumber : Google)

Sebuah sistem struktur rangka ruang memiliki kekakuan yang cukup tinggi meskipun menggunakan material struktur yang ringan. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen tiga dimensi unsur-unsur penyusunnya yang bekerja secara penuh dalam menahan beban-beban terpusat simetris. Semua elemen saling berkontribusi ketika adanya beban yang kemudian diteruskan ke

bagian kolom dan selanjutnya diteruskan menuju pondasi. Dengan menggunakan sistem struktur rangka ruang pembagian beban pada bangunan menjadi lebih merata. Sistem struktur rangka batang maupun rangka ruang memiliki bentuk geometri yang teratur, sehingga memudahkan untuk dieksplorasi secara arsitektural

5.2.15. Cara Kerja dan Material

a. Cara Kerja Kinetik Fasad

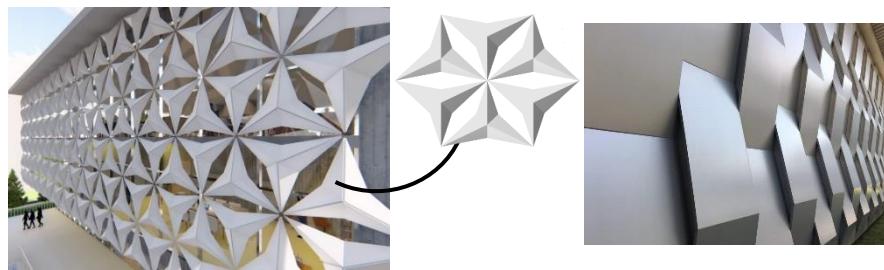


Gambar 5.37 Cara Kerja Kinetik Fasad

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Struktural, mekanisme pemasangan modul fasad kinetik pada bangunan ini dengan dasar mekanisme mekanikal (memakai motor) melihat dari komparasi sejenis dan konsep strukturalnya yaitu dengan memanfaatkan cahaya matahari. Modul- modul ini digerakkan memalui sebuah program melalui aplikasi sehingga tidak memerlukan ruang khusus pada bangunan.

b. Material Kinetik Fasad

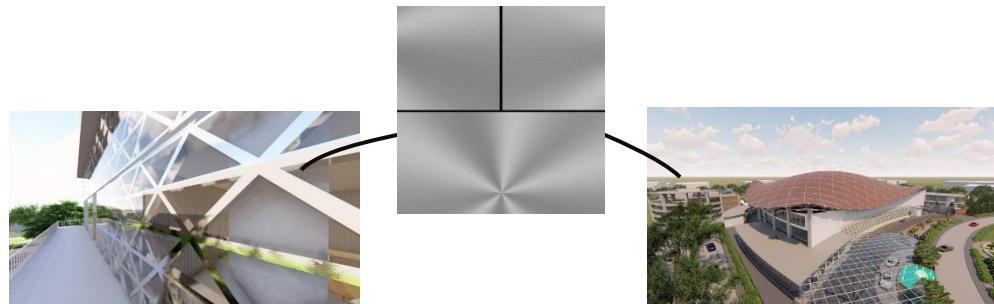


Gambar 5.38 Material Kinetik Fasad

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Material *Fiberglass* adalah salah satu jenis bahan fiber komposit yang memiliki keunggulan yaitu kuat namun tetap ringan. Pada komposit fiberglass, komponen penguat tersebut adalah serat kaca. Kaca yang kita kenal sehari-hari memiliki sifat yang mudah retak dan pecah, hal tersebut diakibatkan karena kekerasan permukaan kaca yang terlalu tinggi, sehingga memudahkan proses perambatan retak pada permukaan kaca walaupun dengan sedikit saja cacat atau beban. Karena bahan *fiberglass* yang kuat dan ringan maka membuat kinetik fasad lebih mudah untuk membuka dan menutup

c. Material Mullion Dan Atap



Gambar 5.39 Material Atap dan Mullion

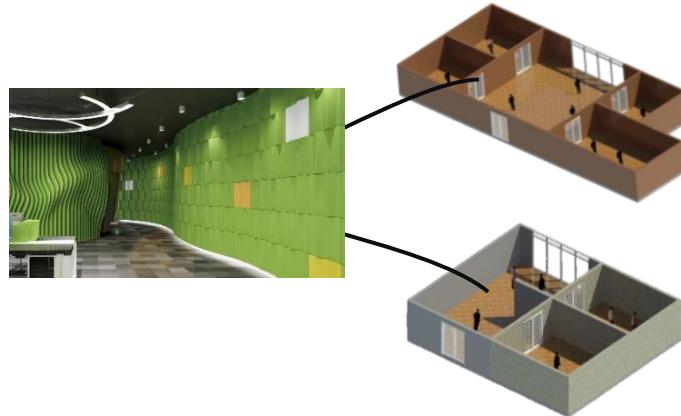
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Aluminium Composite Panel (ACP) merupakan material berupa plat datar yang terbuat dari polyethylene (PE) dan dilapisi dengan aluminium di kedua sisinya. Material ini umumnya digunakan sebagai pelapis dinding eksterior untuk menonjolkan kesan artistik dan megah pada fasad bangunan komersial

Karakteristik ACP :

- Tahan panas
- Tahan api
- Kemampuan Kedap Air

d. Material Ruang Kedap Suara



Gambar 5.40 Material Ruang Kedap Suara
(Sumber : Google & Dokumentasi penulis)

Adapun peredam suara yang berfungsi mengendalikan perpindahan suara antara dua ruangan dengan mengembalikan refleksi suara kedalam ruangan dimana suara itu berasal. Tampilan warna peredam suara dari PET cukup bervariasi, jadi sangat fleksibel untuk menyesuaikan dengan desain interior ruangan yang dibuat. Mengenai bahaya dari kandungan kimia dalam PET, material ini terbuat dari plastik daur ulang sehingga lebih ramah lingkungan.

e. Material Kaca



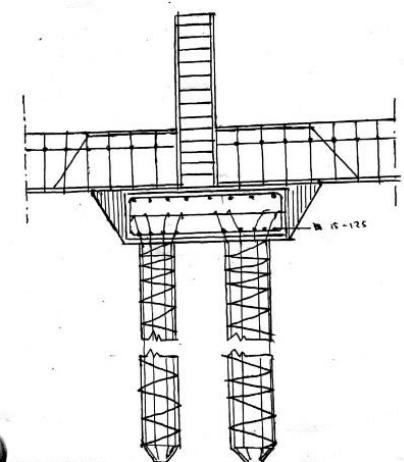
Gambar 5.41 Material Kaca
(Sumber : Google & Dokumentasi penulis)

Kaca laminasi (*Laminated Glass*) Kaca laminasi merupakan kaca yang terdiri dari 2 atau lebih lapisan dengan satu atau lebih lapisan transparan dengan penambahan bahan plastic Polyvinyl butiral [PVB] diantara kedua lapisannya. Sifat kaca diperkuat dengan adanya lapisan PVB.

Kelebihan dari kaca laminasi ini antara lain :

- Dapat mengurangi resiko retakan/pecah, bahkan dapat mengamankan gedung dari peluru, benda berat atau ledakan kecil.
- Penghalang yang baik terhadap kebisingan.

- **Pondasi Tiang Pancang**



Gambar 5.42 Pondasi Tiang Pancang

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Bangunan ini memakai pondasi tiang pancang agar beban berat bangunan bentang lebar tersalurkan dengan baik. Kelebihan dari tiang pancang yaitu :

- Menyalurkan beban dengan baik
- Mengontrol getaran pada pondasi
- Terjamin kekuatannya
- Penguat keamanan bangunan

BAB 6

KESIMPULAN

Pusat seni pertunjukan sebagai wadah manusia bebas berekspresi dan menyampaikan perasaannya melalui seni musik dan tari yang di pengaruhi oleh atmosfir ruang dan bentuk bangunan yang akan dibuat. Bangunan ini bertujuan untuk mengurangi krisis kepribadian manusia saat ini mengingat manusia adalah makhluk dinamis yang membutuhkan orang lain dan tidak bisa berdiri sendiri. Bangunan ini dilengkapi oleh fasilitas penunjang pertunjukan seperti lansekap untuk tempat berkumpul dan berteduh, penginapan untuk para penyaji pertunjukan, ruang latihan untuk berlatih, lapangan outdoor yang digunakan untuk pertunjukan dan latihan, foodcourt untuk mengisi amunisi, parkir yang cukup agar tidak mengganggu pengguna jalan yang lain, dan musholla untuk beribadah. Ruang yang terdapat pada bangunan ini meminimalisir batas yang kaku sehingga pengguna bisa berinteraksi satu sama lain.

DAFTAR PUSAKA

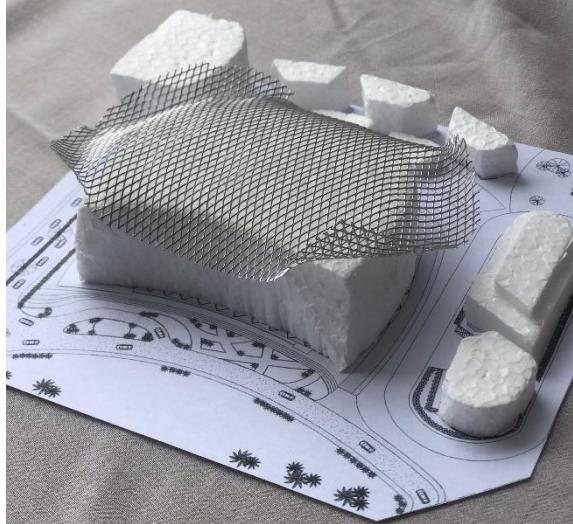
- Barbu, Zevedei, 1971, *Society, Culture and Personality*. Oxford, Basil Blackwell.
- Chris Brewer, (1995) *Music and Learning: Integrating Music in the Classroom*. <http://www.newhorizons.org/strategies/arts/brewer.htm>
- Ching, Francis DK diterjemahkan oleh Harwadi,Nurahwa.1996. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan ; Edisi. Jakarta : Erlangga.
- Kopec, David Alan.(2018) Environmental Psychology For Design. New York : Radford University
- Edja S. dan Dardjo S. (1995). Bina Bicara, Persepsi Bunyi, dan Irama. Bandung : Depdikbud.
- Garrison, P. K. (1986). *The Value of Marching Band. Music Educators Journal*, 72(5), 48-52.
- Gim. (2011). Interaksi antar Etnis dalam Masyarakat. *Asian Journal of Social Psychology*. Volume 14 Issue Satu.
- Goble, Frank G. (1985), Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow (terjemahan), Kanisius, Yogyakarta.
- Harcus,K (2006), Concept 4 : *Superimposition*, University Pretoria etd
- Hasanuddin WS, 2009, Drama Karya dalam Dua Dimensi, ANGKASA, Bandung.
- Irwan, 2007, “Buku Ajar Arransemem I” , Sekolah Tinggi Seni Indonesia, Padangpanjang
- Kamtini. (2006). Pendidikan Kesenian di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdikbud.
- Nirwana. (2013). Interaksi Sosial dan Gaya Hidup. Persona, Jurnal Psikologi Indonesia. Vol Dua, No. Dua, hal 154.
- Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1. Jakarta. Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2. Jakarta. Erlangga.

- Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 02 Tahun 2014
- Sehat Kurniawan Saiman, 2012, “Brass Clinik” , Diktat Workshop Marching Band,Pasaman Barat
- Sopuan, 2012, “ Color Guard Clinik”, Diktat Workshop Marching Band, Pasaman Barat.

LAMPIRAN

- **Maket Studi**

Maket Massa



Maket Struktur

