



**TUGAS AKHIR - DI 184831**

**DESAIN INTERIOR TEATER *MULTI USE* PADA REVITALISASI  
GEDUNG HI-TECH MALL DENGAN KONSEP SPATIAL AUGMENTED  
REALITY BERNUANSA *MODERN ETHNIC***

AR-ROSYID HIDAYATULLAH  
NRP. 0841164000031

Dosen Pembimbing:  
Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2020



**TUGAS AKHIR - DI 184831**

**DESAIN INTERIOR TEATER *MULTI USE* PADA REVITALISASI  
GEDUNG HI-TECH MALL DENGAN KONSEP SPATIAL AUGMENTED  
REALITY BERNUANSA *MODERN ETHNIC***

AR-ROSYID HIDAYATULLAH  
NRP. 0841164000031

Dosen Pembimbing:  
Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2020



**FINAL PROJECT - DI 184831**

***MULTI-USE INTERIOR THEATER DESIGN IN THE REVITALIZATION  
OF HI-TECH MALL BUILDING WITH THE CONCEPT OF SPATIAL  
AUGMENTED REALITY WITH A MODERN ETHNIC NUANCE***

AR-ROSYID HIDAYATULLAH  
NRP. 08411640000031

Dosen Pembimbing:  
Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT  
Faculty of Creative Design and Digital Business  
Sepuluh Nopember Institute Of Technology  
Surabaya 2020

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR TEATER *MULTI USE* PADA REVITALISASI HI-TECH MALL  
DENGAN KONSEP *SPATIAL AUGMENTED REALITY* BERNUANSA *MODERN  
ETHNIC***

**TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Program Studi S-1 Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Oleh:

**AR-ROSYID HIDAYATULLAH**

**NRP. 0841164000031**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:



**Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.,**

NIP. 19851216 201504 1 002



**DESAIN INTERIOR TEATER MULTI USE PADA REVITALISASI GEDUNG HI-  
TECH MALL DENGAN KONSEP SPATIAL AUGMENTED REALITY  
BERNUANSA MODERN ETHNIC**

Nama Mahasiswa : Ar-Rosyid Hidayatullah  
NRP : 08411640000031  
Departemen : Desain Interior  
Dosen Pembimbing : Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

**ABSTRAK**

Pemerintah kota surabaya berencana merevitalisasi gedung Hi-Tech Mall menjadi gedung kesenian modern untuk menghidupkan kembali gedung Hi-Tech Mall. Gedung Hi-Tech Mall yang dulunya dikelola oleh perusahaan swasta kini sudah beralih kepengurusan menjadi milik pemerintah kota Surabaya.

Gedung kesenian memiliki peran untuk mempertahankan budaya pada suatu daerah. Menjaga kebudayaan menjadi misi penting pemerintah daerah karena kebudayaan berfungsi sebagai kontrol masyarakat dan juga menjaga identitas suatu daerah. Menurunnya minat masyarakat terhadap kesenian budaya menjadi salahsatu masalah yang akan diselesaikan dalam perencanaan desain interior teater gedung kesenian pada revitalaisasi gedung Hi-Tech Mall.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur ada beberpa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain interior teater pada rencana revitalisasi gedung Hi-Tech Mall Surabaya diantaranya adalah standart teater mulai dari kebutuhan visual dan juga kebutuhan akustik. Penggunaan konsep *spatial augmented reality* dimaksudkan untuk meningkatkan minat massyarakat kepada teater pada gedung Hi-Tech Mall Surabaya. Penggunaan teknologi spatial augmented reality berfungsi untuk mentransfer kebudaayaan ke generasi milenial dengan menyampaikanya melalui media baru yang lebih menarik masyarakat. Penggunaan teknologi spatial augmented relity juga digunakan untuk meningkatkan efisiensi penyiapan set panggung untuk pertunjukan. Penggunaan konsep spatial augmented relity akan dikemas dengan nuansa modern ethnic untuk menunjukan kebudayaan melalui interior.

**Kata Kunci** : kebudayaan, modern, teknologi

***MULTI-USE INTERIOR THEATER DESIGN IN THE REVITALIZATION OF HI-TECH MALL BUILDING WITH THE CONCEPT OF SPATIAL AUGMENTED REALITY WITH A MODERN ETHNIC NUANCE***

Nama Mahasiswa : Ar-Rosyid Hidayatullah  
NRP : 08411640000031  
Departemen : Desain Interior  
Dosen Pembimbing : Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

***ABSTRACT***

*The Surabaya city government plans to revitalize the Hi-Tech Mall building into a modern art building to revive the Hi-Tech Mall building. The Hi-Tech Mall building which was previously managed by a Suasata company has now changed its management to belong to the Surabaya city government.*

*The art building has a role in maintaining the culture of an area. Maintaining culture is an important mission of local governments because culture functions as community control and also preserves the identity of a region. The decline in public interest in cultural arts is one of the problems that will be resolved in planning the interior design of the arts building theater in the revitalization of the Hi-Tech Mall building.*

*Based on the research results obtained using the data collection method through observation and literature study there are several things that must be considered in designing the interior of the theater in the revitalization plan of the Hi-Tech Mall Surabaya building, among which are theater standards ranging from visual needs and also acoustic needs. The use of the spatial augmented reality concept is intended to increase public interest in theater at the Hi-Tech Mall Surabaya building. The use of spatial augmented reality technology serves to transfer culture to the millennial generation by conveying it through new media that is more attractive to the public. The use of spatial augmented reality technology is also used to increase the efficiency of preparing the stage set for the show. The use of the concept of spatial augmented reality will be packed with modern ethnic nuances to show culture through the interior.*

**Keywords:** *culture, modern, technology*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Teater Multiuse Pada Revitalisasi Gedung Hi-Tech Mall Dengan Konsep Spatial Augmented Reality Bernuansa Modern Ethnic” laporan Tugas Akhir ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan kurikulum program strata (S1) pada Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Laporan ini dapat diselesaikan oleh penulis berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih sebanyak banyaknya kepada

1. Allah SWT, yang telah memberkan kesehatan, kekuatan serta kemudahan dalam menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Bapak Caesario Ari Budianto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang selalu mengingatkan, memberi saran, arahan dan wawasan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir.
3. Orangtua dan kerabat penulis, yang telah mendidik dan memberikan semangat dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Rekan-rekan S1 Desain Interior yang selalu mengingatkan dan memberi semangat ketika menyusun laporan ini, serta pihak pihak lainnya yang telah membantu penulis.

Penulis menyadari akan penyusunan laporan yang jauh dari sempurna, oleh karena itu penulisberharap adanya masukan dan kritik yang membangun untuk mencapai hasil yang lebih baik. Semoga laporan ini berguna bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR.....	1
BAB I.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN .....	2
1.4 MANFAAT DESAIN .....	3
1.4.1 Manfaat Praktis.....	3
1.4.2 Manfaat Teoritis.....	3
BAB II.....	5
2.1 STUDI GEDUNG KESENIAN .....	5
2.1.1 Definisi Teater .....	5
2.1.2 Macam Macam Gedung Pertunjukan.....	6
2.1.3 Fungsi Teater.....	7
2.1.4 Fasilitas Teater .....	8
2.1.5 Ketentuan Perencanaan Teater .....	9
2.1.6 AKUSTIK RUANG.....	12
2.3 SPATIAL AUGMENTED REALITY .....	13
2.3.1 Cara Kerja.....	14
2.3.2 Pengaplikasian Konsep <i>Spatial Augmented Reality</i> .....	15
2.3.3 Ketentuan Ruangan .....	16
2.3.4 Jenis-jenis Proyektor .....	16
2.4 <i>ETHNIC</i> MODERN JAWA TIMUR.....	17
2.4.1 Struktur Kayu .....	18
2.4.2 Motif Semanggi .....	19
2.5 STUDI EKSISTING OBJEK TUGAS AKHIR.....	20
2.9 STUDI PEMBANDING.....	22
2.9.1 Auditorium Gedung kesenian cak durasim.....	22
2.9.2 Teater Gedung Kesenian Jakarta.....	23



<b>BAB III.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Proses desain.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1.1 Programming.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1.2 Penumpulan Data.....</b>	<b>26</b>
<b>3.1.3 Analisis.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.4 Sintesis.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.5 Pengembangan.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.6 komunikasi.....</b>	<b>27</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>29</b>
<b>4.1 Analisa Objek Tugas Akhir.....</b>	<b>29</b>
<b>4.2 Hasil Wawancara Dengan Pengelola.....</b>	<b>30</b>
<b>4.3 karakteristik Pengguna Teater.....</b>	<b>30</b>
<b>4.4 Studi Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang Teater.....</b>	<b>31</b>
<b>4.5 Hubungan Ruang.....</b>	<b>32</b>
<b>4.6 Konsep Desain.....</b>	<b>34</b>
<b>4.7 Konsep Makro.....</b>	<b>35</b>
<b>4.8 Konsep Mikro.....</b>	<b>36</b>
<b>4.8.1 Konsep Lantai.....</b>	<b>36</b>
<b>4.8.2 Konsep dinding.....</b>	<b>38</b>
<b>4.8.3 Konsep plafond.....</b>	<b>39</b>
<b>4.8.4 Konsep Furnitur.....</b>	<b>42</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>45</b>
<b>5.1 Layout.....</b>	<b>45</b>
<b>5.1.1 Alternatif Layout 1.....</b>	<b>45</b>
<b>5.1.2 Alternatif Layout 2.....</b>	<b>46</b>
<b>5.1.3 Alternatif layout 3.....</b>	<b>46</b>
<b>5.1.4 Weighted Method.....</b>	<b>47</b>
<b>5.2 Pengembangan desain area terpilih 1.....</b>	<b>48</b>

5.2.1 gambar 3d area terpilih 1 .....	48
5.3 Pengembangan desain area terpilih 2 .....	50
5.3.1 Gambar 3d area terpilih 2.....	50
5.4 Pengembangan desain area terpilih 3 .....	51
<b>BAB VI.....</b>	<b>53</b>
6.1 Kesimpulan.....	53
6.2 Saran .....	53

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1:</b> Jarak Antar Kursi .....	5
<b>Gambar 2.2:</b> Sudut Penonton .....	5
<b>Gambar 2.3:</b> elevasi tempat duduk.....	6
<b>Gambar 2.4:</b> spatial augmented reality retail .....	9
<b>Gambar 2.5:</b> Lotus Zen House, Chizou.....	12
<b>Gambar 2.6:</b> Tengchong Heshunli Sales Center And Villa Showroom.....	13
<b>Gambar 2.7:</b> Rangka Atap Joglo .....	14
<b>Gambar 2.8:</b> Daun Semanggi .....	14
<b>Gambar 2.9:</b> Area Hi-Tech Mall .....	15
<b>Gambar 2.10:</b> Denah Eksisting Hitech Mall Lantai Atas.....	16
<b>Gambar 2.11:</b> Gedung Kesenian Cak Durasim .....	18
<b>Gambar 2.12:</b> Teater Gedung Kesenian Jakarta.....	18
<b>Gambar 3.1:</b> Bagan Proses Desain Bruce Archer 1968 .....	21
<b>Gambar 4.1:</b> Matrix Hubungan Ruang.....	29
<b>Gambar 4.2:</b> Bubble Diagram .....	30
<b>Gambar 4.3:</b> Objective Tree Method .....	31
<b>Gambar 4.4:</b> Rencana Lantai.....	32
<b>Gambar 4.5:</b> Penerapan Lantai Karpet .....	32
<b>Gambar 4.6:</b> Penerapan Lantai Putih .....	33
<b>Gambar 4.7:</b> Penerapan Lantai Granit.....	33
<b>Gambar 4.8:</b> Konsep Dinding Lobby .....	34
<b>Gambar 4.9:</b> Penerapan Layar LCD.....	34
<b>Gambar 4.10:</b> Penerapan Dinding Putih Sebagai Layar.....	35

<b>Gambar 4.11:</b> Konsep Plafond .....	35
<b>Gambar 4.12:</b> Konsep Plafond Lobby.....	36
<b>Gambar 4.13:</b> Konsep Plafond .....	36
<b>Gambar 4.14:</b> Skema Pantulan Bunyi .....	<b>36</b>
<b>Gambar 4.15:</b> Konsep Furnitur .....	37
<b>Gambar 4.16:</b> Bangku Tunggu.....	37
<b>Gambar 4.17:</b> Konsep Kursi Cafeteria .....	38
<b>Gambar 5.1:</b> Alternatif Layout 1 .....	39
<b>Gambar 5.2:</b> Layout Terpilih 2.....	40
<b>Gambar 5.3:</b> Layout Terpilih 3.....	41

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b> : analisa teater Hi-Tech Mall.....	25
<b>Tabel 4.2</b> : studi aktivitas dan kebutuhan ruang.....	28





---

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

Area Hi-Tech mall, THR dan TRS dulunya merupakan pusat hiburan di Surabaya. Tempat ini dulu menjadi tujuan berwisata di tengah kota Surabaya. THR Surabaya adalah tempat yang megah bagi masyarakat Surabaya dan sekitarnya pada masanya, namun kini gedung ini mulai tidak digemari masyarakat bahkan tutup. Dilansir dari humas Surabaya untuk menghidupkan kembali area ini pemerintah kota Surabaya memilih untuk memfokuskan area ini sebagai pusat kesenian dan kebudayaan di Surabaya. Gedung Hi-Tech mall merupakan gedung yang dipilih untuk dijadikan sebagai tempat melaksanakan rencana pemerintah kota tersebut. Pada gedung tersebut rencananya akan di isi oleh tempat pertunjukan seni mulai dari seni lukis, patung, terapan hingga penampilan seni teater dan musik.

Kebutuhan masyarakat akan hiburan akan semakin meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk. Semakin banyak penduduk maka jumlah kebutuhan hiburan dan tempat tempat yang dapat melepaskan stress. Teater pada gedung kesenian baru ini rencananya akan dibuat untuk memenuhi tujuan tersebut. Banyaknya jumlah penduduk tersebut menjadi tantangan untuk perancang supaya dapat membuat tempat yang dapat menampung banyak orang dan dapat memproduksi berbagai pertunjukan kesenian di dalamnya. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat yang dapat menghilangkan stress gedung teater harus dapat digunakan untuk menampilkan banyak jenis penampilan pertunjukan.

Teknologi *spatial augmented reality* dipilih sebagai alat pendukung utama karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pertunjukan secara visual. *Spatial augmented reality* digunakan untuk membawakan kebudayaan dengan media baru yang lebih diminati masyarakat. Keunggulannya dalam menyampaikan sebuah materi visual yang beragam dapat mengangkat ketertarikan masyarakat pada teater tersebut. Penggunaan *spatial augmented reality* juga dapat mengurangi kebutuhan ruang worksop untuk membuat set panggung yang berukuran besar.

Konsep teater dengan teknologi *spatial augmented reality* bertujuan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat kepada gedung tersebut. Teknologi *spatial*



*augmented reality* memiliki keunggulan yaitu teknologi ini dapat menampilkan bentuk, warna dan gerakan yang tidak terbatas. *Spatial augmented reality* dapat memunculkan ilusi seperti memunculkan api di seluruh layar, gempa bumi, cahaya yang menyilaukan dan masih banyak lagi hanya dari satu alat. Tidak seperti teater konvensional yang harus menyediakan berbagai mekanik di luar area panggung yang akan memakan biaya yang cukup besar.

Penghematan tempat dan biaya produksi set panggung dapat dimaksimalkan saat menggunakan teknologi *spatial augmented reality*. Pengefisiensian tempat pada teater yang menggunakan teknologi *spatial augmented reality* dapat dialihkan fungsi seperti penamahan kapasitas tempat duduk, penambahan fitur ruang tunggu, ruang vip, ruang dapur dan berbagai fitur tambahan untuk mendukung fungsi utama yang dapat menampilkan banyak penampilan pertunjukan seperti pertunjukan musik, pertunjukan drama, pemutaran film dan lain lain.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap gedung kesenian yang direncanakan pemerintah kota Surabaya?
2. Bagaimana memaksimalkan pemanfaatan ruang pada gedung kesenian supaya dapat menampung banyak pengunjung?
3. Bagaimana menciptakan desain interior teater yang dapat digunakan untuk berbagai jenis penampilan pertunjukan panggung?

## **1.3 TUJUAN**

Tujuan dari rancangan desain ini ialah sebagai berikut:

1. Menarik minat masyarakat milenial terhadap gedung kesenian dengan menggunakan konsep teknologi *Spatial augmented reality* yang memukau sebagai media baru pertunjukan.





2. Menggantikan kebutuhan persiapan set panggung yang tidak efisien dengan menggunakan konsep *spatial augmented reality* supaya lebih efisien dalam pemanfaatan ruang.
3. membuat rancangan desain yang dapat berubah menyesuaikan dengan berbagai jenis pertunjukan.

## **1.4 MANFAAT DESAIN**

Perencanaan desain teater ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan gedung kesenian daerah kota yang menggunakan konsep teknologi *spatial augmented reality* untuk meningkatkan proses produksi secara ruang dan waktu dengan pencapaian visual yang lebih memukau.

### **1.4.1 Manfaat Praktis**

#### **A. Bagi Mahasiswa**

Sebagai pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan membuat laporan desain secara sistematis.

#### **B. Bagi Intitusi**

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan usulan bagi pihak pengelola yang dapat menjadi salah satu referensi desain interior gedung untuk kedepannya.

### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini secara teoritis dapat memiliki manfaat yaitu :

- a. Dapat menjadi landasan dalam pengembangan gedung kesenian daerah kota.
- b. Menjadi sebuah pengetahuan ilmiah tambahan dalam bidang desain interior di Indonesia.
- c. Sebagai referensi bagi pengembangan desain selanjutnya yang berhubungan dengan desain interior teater gedung kesenian yang dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut.



**(halaman ini sengaja dikosongkan)**



---

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **2.1 STUDI GEDUNG KESENIAN**

Tinjauan pustaka mengenai gedung kesenian yang identic dengan teatr karena memiliki fungsi yang sama yaitu untuk menampilkan pertunjukan kesenian. Materi yang akan dibahas di bab ini meliputi pengertian, macam-macam gedung pertunjukan, peran dan fungsi serta berbagai ketentuan mengenai teater. Studi ini dapat dijadikan sebagai acuan penulis dalam mengkaji dan memahami objek tugas akhir

##### **2.1.1 Definisi Teater**

Menurut perauran peraturan menteri pariwisata republik indonesia nomor 17 tahun 2015 tentang standar usaha gedung pertunjukan seni bab 1 pasal 1 ayat 2 Usaha Gedung Pertunjukan Seni adalah penyediaan tempat didalam ruangan atau diluar ruangan yang dilengkapi fasilitas untuk aktivitas penampilan karya seni.

Pada arti yang lebih luas, teater bisa diartikan sebagai sebuah pertunjukan yang dipentaskan di depan khalayak ramai. Seperti misalnya wayang orang, lenong, ludruk, dan lain sebagainya. Istilah teater sendiri tidak bisa lepas dengan kata drama.

Auditorium adalah bangunan atau ruangan besar yg digunakan untuk mengadakan pertemuan umum, pertunjukan, dan sebagainya. Jadi dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi auditorium adalah sebagai gedung pertunjukan. Gedung pertunjukan merupakan sebuah bangunan gedung dengan fungsi untuk melayani dan memfasilitasi berbagai macam pertunjukan. Gedung pertunjukan termasuk ruang semi publik yang bertujuan untuk menghibur orang dengan pertunjukan yang ditampilkan (Savoy, 2017),

Gedung pertunjukan memiliki fungsi berbanding lurus dengan pertunjukan yang ditampilkan, bahkan menjadi multi-fungsi, seperti *ballroom* dengan fungsi sebagai *dance hall*, *public performing space* dengan fungsi pementasan drama, dsb. Tujuan gedung pertunjukan adalah sebagai sarana hiburan dan mewadahi seniman lokal untuk mengeksplorasi kreatifitas dan bakat.



Gedung teater merupakan salah satu jenis dari gedung pertunjukan yang berciri khas bentukan tempat duduk di lantai bawah (penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menanjak/naik) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas, depan panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu gerbang di ruang penonton) (Neufert, 2002:137). Dalam sejarahnya, kata “Teater” berasal dari bahasa Inggris theater atau theatre, bahasa Perancis theatre dan dari bahasa Yunani *theatron* (θέατρον). Secara etimologis, kata “teater” dapat diartikan sebagai tempat atau gedung pertunjukan. Sedangkan secara istilah kata teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di atas pentas untuk konsumsi penikmat.

Teater adalah istilah lain dari drama, tetapi dalam pengertian yang lebih luas, teater adalah proses pemilihan teks atau naskah (kalau ada), penafsiran, penggarapan, penyajian atau pementasan dan proses pemahaman atau penikmatan dari publik atau audience (bisa pembaca, pendengar, penonton, pengamat, kritikus atau peneliti). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gedung teater adalah auditorium/ gedung pertunjukan yang khusus mempertunjukkan seni teater.

### **2.1.2 Macam Macam Gedung Pertunjukan**

Gedung kesenian sebagai gedung pertunjukan sendiri memiliki beberapa macam. Diantaranya yaitu :

- **Teater**

Ciri khas gedung teater adalah dengan adanya bentuk tempat duduk dilantai bawah (yaitu penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menanjak/naik) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas, depan panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu gerbang di ruang penonton) (Neufert, 2002:137)

- **Opera**

Opera berarti bentuk drama panggung yang seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkes atau musik instrumental (KBBI online). Menurut Neufert (2002:137) gedung opera mempunyai karakter adanya sebuah pemisahan ruang yang jelas secara arsitektur antara ruang penonton dan



panggung melalui musik orkestra dan banyaknya tempat duduk (1000 sampai hampir 4000 tempat duduk) dan sistem yang sesuai dengan tempat duduk tidak terikat (lepas) atau balkon, penting untuk jumlah penonton yang banyak.

- **Sinema**

Bioskop merupakan Pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot menggunakan lampu sehingga dapat bergerak (berbicara) (KBBI, 2006:125). Sedangkan menurut Poerwadarminta (1976:303), gedung berarti bangunan (rumah) untuk kantor, rapat/tempat mempertunjukan hasil-hasil kesenian, sehingga bisa disimpulkan bahwa gedung bioskop merupakan bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk menampilkan pertunjukan film.

### **2.1.3 Fungsi Teater**

Teater secara umum memiliki fungsi yaitu sebagai tempat pertunjukan seni peran. Maka fungsi teater dibagi menjadi 2 sesuai penggunaannya yaitu:

- Bagi masyarakat

Fungsi seni teater bisa menjadi sarana untuk upacara persembahan. Hal ini dibuktikan dengan awal-awal munculnya teater yang digunakan masyarakat Yunani untuk menyembah dewa Dyonesos serta dewa Apollo. Sedangkan di Indonesia, teater tradisional digunakan untuk sarana ibadah.

Selain sebagai sarana ibadah, fungsi seni teater adalah sebagai sarana pendidikan. Dalam sebuah pementasan teater, tentunya ada pesan moral yang bisa diambil dari pementasan teater tersebut. Sehingga, teater bisa menjadi sarana Pendidikan

- Bagi seniman

Fungsi seni teater bisa juga menjadi sarana untuk berekspresi. Karena teater adalah bentuk seni yang tertuju pada peran dan naskah. Sehingga, para seniman akan mengekspresikan diri mereka melalui ekspresi tubuh serta ucapan dari seniman.



Seni teater juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, seni teater juga sebagai sarana untuk bersosialisasi. Karena para pemain teater akan cenderung memiliki waktu untuk berbincang dengan sesama pemain

#### **2.1.4 Fasilitas Teater**

Menurut peraturan menteri pariwisata tentang standar bangunan pertunjukan seni harus memenuhi fasilitas:

1. Tersedia jalur evakuasi disertai dengan tanda yang jelas.
2. Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan sekurang–kurangnya 2,5 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
3. Jarak antara plafon dengan lantai dasar/balkon tertinggi sekurang– kurangnya 3 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
4. Kapasitas gedung sekurang– kurangnya 100 tempat duduk.
5. Tersedia sekurang– kurangnya dua akses/pintu masuk/keluar pengunjung.
6. Sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai dengan standar dan/atau ketentuan peraturan perundangundangan (untuk gedung/ruang tertutup).
7. Panggung pertunjukan seni dilengkapi penata suara dan penata cahaya, dengan ketentuan sekurang – kurangnya:
  - luas panggung ruangan tertutup sekurangnya 6 (enam) meter x 8 (delapan) meter
  - tersedia akses keluar/masuk panggung
  - ketinggian panggung ruangan tertutup paling rendah 0.8 (nol koma delapan) meter dan/atau disesuaikan dengan kenyamanan pandangan pengunjung
  - jarak antara panggung dengan kursi pengunjung paling dekat 3 (tiga) meter
  - luas, tinggi dan penataan panggung terbuka disesuaikan dengan jenis pementasan
  - mampu menahan beban kegiatan pertunjukan seni.
  - Lampu panggung (lighting stage) sekurang – kurangnya meliputi:
    - a. lampu utama (main lighting);
    - b. lampu depan (front lighting); dan
    - c. lampu samping (side lighting).



8. Ruang rias dan ganti kostum dilengkapi dengan cermin dan loker, serta toilet pria dan wanita yang terpisah, bersih dan terawat.
9. Ruang/area operator.
10. Tempat duduk sesuai kapasitas ruang pertunjukan
11. Tempat/area penjualan/penukaran tiket.
12. Ruang penerimaan tamu dilengkapi dengan meja dan kursi yang bersih dan terawat.
13. Tempat penjualan makanan dan minuman yang memenuhi persyaratan higiene dan sanitasi.
14. Kamar mandi dan toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, sesuai dengan rasio kapasitas penonton, dengan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
15. Tempat sampah tertutup yang terdiri atas:
  - a. tempat sampah organik; dan
  - b. tempat sampah nonorganik.

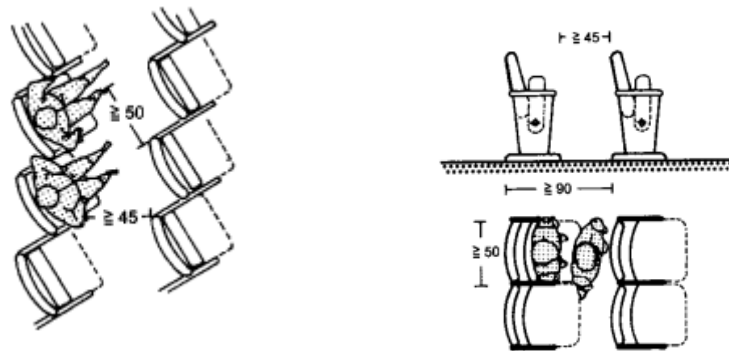
### **2.1.5 Ketentuan Perencanaan Teater**

Menurut buku karangan Ernst neufert berjudul data arsitek jilid 2 terdapat beberapa standart yang menjadi acuan dasar perancangan teater di seluruh dunia, beberapa yang akan diterapkan yaitu:

#### **2.1.5.1 Ruang Penonton dan Panggung/Area Pertunjukan**

Jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Untuk penonton yang duduk diperlukan 0,5 m<sup>2</sup> tiap penonton. Angka ini diperoleh dari:

- Panjang baris setiap koridor 16 tempat duduk. setiap koridor 25 tempat duduk, jika di samping setiap 3 atau 4 baris tersedia sebuah pintu keluar dengan luas 1 m.
- Pintu keluar, pintu darurat 1 m setiap 150 orang (namun sekurangkurangnya 0,80 m)

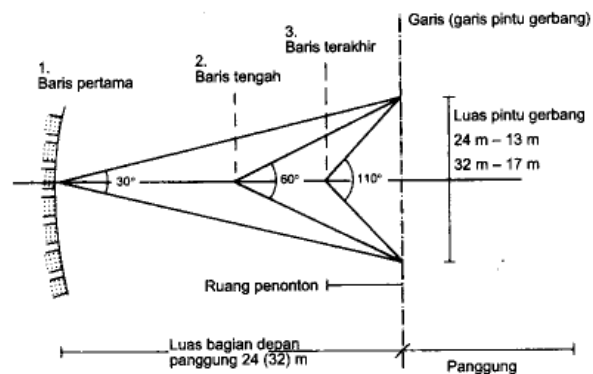


**Gambar 2.1 : Jarak Antar Kursi**

(Sumber : Neufert, Ernst & Peter, Architect's Data, 1936)

### 2.1.5.2 Volume Ruang

Dihasilkan berdasarkan tuntutan Akustik (gema) seperti berikut: sandiwara kira-kira 4 - 5 m<sup>3</sup>/ penonton - opera kira-kira 6 - 8 m<sup>3</sup>/ penonton. Volume udara tidak boleh dari dasar teknik ventilasi, untuk



⑦ Perbandingan ruang penonton tradisional. Pengawasan/kontrol menghindari pergantian udara terlalu besar.

**Gambar 2.2 : Sudut Penonton**

(Sumber : Neufert, Ernst & Peter, Architect's Data, 1936)





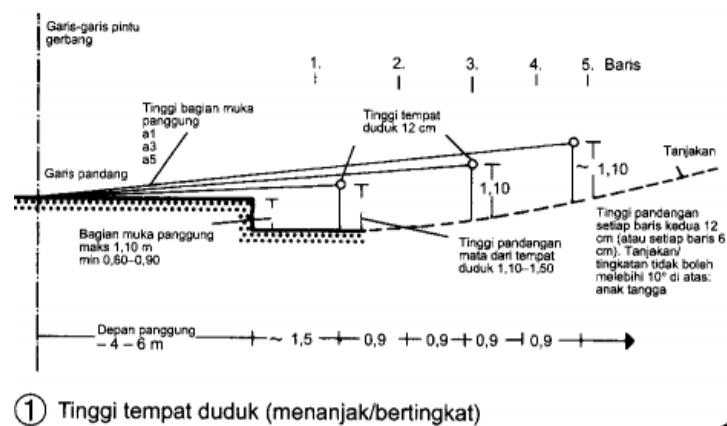
### 2.1.5.3 Proporsi Ruang Penonton

Proporsi ruang penonton dihasilkan dari sudut persepsi psikologi dan sudut pandang penonton, atau dari tuntutan pandangan yang baik dari semua tempat duduk diantaranya :

1. Pandangan yang baik, tanpa gerakan kepala tetapi mudah menggerakkan mata kira-kira  $30^\circ$
2. Pandangan yang baik, dengan sedikit gerakan kepala dan mudah menggerakkan mata kira-kira  $60^\circ$
3. Maksimal sudut persepsi (panorami) tanpa gerakan kepala kira-kira  $110^\circ$ , ini berarti pada bidang ini orang dapat menangkap hampir semua jalannya peristiwa pada sudut (pandangan) mata. Melalui bidang ini dibuktikan keraguan, karena mengabaikan "sesuatu" bidang pandang.
4. Putaran kepala dan putaran bahu secara penuh pada sebuah bidang persepsi mungkin dari  $360^\circ$

### 2.1.5.4 Tinggi Tempat Duduk

Tempat duduk harus bertingkat di ruang penonton untuk memberikan kenyamanan pada penonton di saf belakang. Tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandangan berlaku untuk semua tempat duduk di ruang penonton tempat duduk di lantai bawah dan juga di balkon. Kenaikan tempat duduk di tiap saf minimal 6cm.



① Tinggi tempat duduk (menanjak/bertingkat)

**Gambar 2.3** :elevasi tempat duduk

(Sumber : Neufert, Ernst & Peter, Architect's Data, 1936)



### **2.1.6 Akustik Ruang**

Akustik memiliki pengertian sebagai suatu yang terkait dengan bunyi atau suara. Akustik secara bahasa memiliki arti yaitu ilmu tentang bunyi. Sedangkan akustik ruang merupakan penelolan tata suara pada suatu ruang untuk menghasilkan kualitas suara yang nyaman untuk dinikmati. Akustika merupakan unsur penunjang yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan desain karena pengaruhnya yang sangat luas dapat menimbulkan efek-efek fisik dan emosional dalam suatu ruang sehingga seseorang akan mendapat kesan tertentu.

Bunyi dalam ruang tertutup memiliki perilaku tertentu jika menabrak permukaan dalam ruang, yakni energinya akan dipantulkan, diserap, disebar dan dibelokkan bergantung pada sifat akustik permukaan yang ditabraknya.

Untuk menghindari cacat akustik ruang teater harus diatur supaya memenuhi syarat kekerasan suara yang cukup, distribusi energi bunyi yang merata dalam ruang, dengan bentuk ruang yang tepat. Hal hal yang harus diperhatikan tersebut diantaranya:

a) Kekerasan suara

Kekerasan suara adalah suara yang dihasilkan dari sebuah pertunjukan yang keras dan terdengar belum tentu terdengar oleh penonton di kursi belakang. Hal ini dikarenakan suara akan melemah saat perambatan.

b) Difusi

Difusi suara adalah penyebaran suara yang merata di segala penjuru teater agar semua penonton di tempat duduk yang tersebar dapat menerima keras suara yang sama.

c) Kepadatan

Kepadatan suara memiliki satuan yaitu *reverberation time* (RT) yang juga disebut dengan waktu dengung suara. Semakin panjang waktu dengung, maka semakin tinggi nilai RT dengan kondisi suara tidak jelas. Sementara semakin pendek waktu dengung maka semakin rendah nilai RT dengan kondisi suara jernih.

d) Keseimbangan

Perbandingan suara yang seimbang pada setiap sisi ruangan. Cara agar tercapai keseimbangan suara salahsatunya adalah dengan memasang reflektor dan difusi yang besar di sekitar sumber bunyi.



e) Daya campur

Sebuah teater dapat dikatakan memiliki daya campur yang baik ketika musik dapat dicampur sebelum sampai ke pendengar sehingga dapat diterima secara harmonis.

Bila panggung terlalu besar maka suara dapat kehilangan perpaduan yang baik.

f) Terbebas dari gema dan gaung.

## 2.2 SPATIAL AUGMENTED REALITY

Konsep *Spatial augmented reality* merupakan teknologi presentasi visual yang menampilkan gambar gambar, video dan animasi dengan menggunakan proyeksi cahaya. Konsep *spatial augmented reality* sendiri sebenarnya adalah sebuah cara untuk mengganti tampilan permukaan objek seperti permukaan yang putih rata seperti layar pada bioskop hingga bentuk bentuk yang rumit seperti fasad gedung bahkan permukaan yang berlapis lapis. Teknologi *spatial augmented reality* digunakan untuk menjadi teknologi pendukung pertunjukan karena teknologi ini memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar dan video yang tak terbatas variasinya.

*Spatial augmented reality* atau SAR juga memiliki nama lain *video mapping* atau *projection mapping*. *Spatial augmented reality* dapat digunakan dalam skala yang luas, baik dengan objek kecil seperti mengganti desain dan mewarnai sepatu putih, memproyeksikan baju virtual ke manekin, maupun memproyeksikan gambar ke kue perkawinan. Selain itu, *projection mapping* dapat mengubah ambience dari tempat-tempat besar seperti stadium olahraga, *concert hall* dan teater, serta digunakan di fasad bangunan.

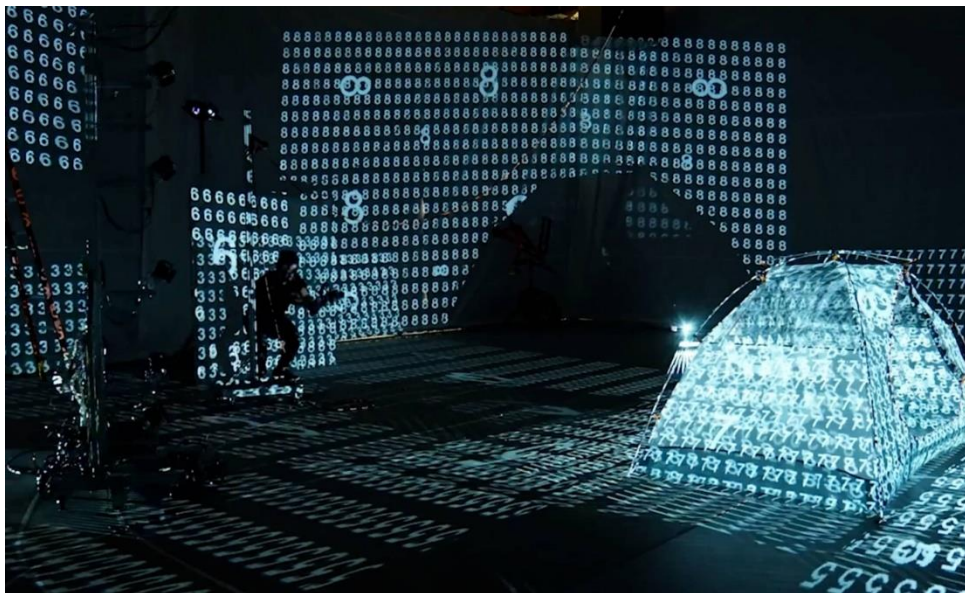
*Spatial augmented reality* kini telah menembuat acara-acara publik, seperti acara konser, drama teater, dan pertunjukan tari-tarian (sendratari). *Spatial augmented reality* memainkan peran besar dalam menarik perhatian penonton. *Projection Mapping* membuat situasi dalam pertunjukan menjadi lebih hidup, serta membuat dampak akan cahaya memasuki tingkat baru. Cara *projection mapping* mampu mengambil hati para penonton kurang lebih antara lain:

1. Perendaman (*Immersion*) Proyeksi dapat memetakan seluruh venue, menyelimuti audiens dalam visual yang penuh warna yang mengubah dari yang biasa menjadi luar biasa.
2. Dampak (*Impact*) Cerita, alur gambar, dan animasi dapat membuat dampak emosional yang lebih besar daripada musik dan slide show statis saja.



3. Motivasi (*Motivation*) Dampak emosional yang lebih besar mengarah pada motivasi- baik itu bangkit dan menari, mempertimbangkan untuk membeli produk, atau bersorak-sorai untuk tim olahraga secara ramai-ramai.
4. Pengaturan Nada (*Setting Tone*) Cahaya dapat mempengaruhi suasana hati penonton. *Projection mapping* dapat memperluas sifat-sifat cahaya yang mengubahnya menjadi pengalaman yang lebih terfokus dan dibagikan

*Projection Mapping* dalam pertunjukan drama dapat membantu serta membuat alur cerita menjadi lebih hidup dikarenakan pergantian *background* panggung dalam waktu sebenarnya (*real time*) sehingga penonton bisa lebih merasakan penampilan pertunjukan tersebut. Begitupula dengan pertunjukan sendratari dan musik yang membuat situasi lebih hidup.



**Gambar 2.4** : spatial augmented reality retail  
(Sumber : Jimmy Stamp; Architecture Newspaper, 2019)

### 2.3.1 Cara Kerja

Untuk membuat sebuah pertunjukan *spatial augmented reality* terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya:

1. Konten

Konten merupakan bahan yang akan disampaikan dalam sebuah pertunjukan yang menggunakan teknologi *spatial augmented reality*. Pengonsepan konten



yang akan disampaikan merupakan tanggung jawab sutradara dan penulis naskah untuk mengarahkan konsep sehingga menjadi sebuah perintah konten yang akan diteruskan ke animator.

## 2. Software

Setelah konsep konten video diturunkan ke animator, animator mengolah kebutuhan kebutuhan yang sudah disampaikan oleh penulis atau sutradara sehingga menghasilkan video atau gambar dengan rangkaian dan susunan yang sudah rapi dengan format video di komputer yang siap ditampilkan di pertunjukan.

## 3. Teknologi proyeksi

Setelah video digital selesai di proses oleh animator kemudian video digital tersebut diproyeksikan menggunakan teknologi proyeksi seperti proyektor ke layar pertunjukan.

## 4. Layar atau objek

Layar atau objek dapat berubah ubah sesuai dengan konsep pertunjukan yang akan ditampilkan. Suatu layar dapat digunakan berkali kali tanpa perlu mengganti. Namun untuk kebutuhan konsep khusus yang memang membutuhkan bentuk lain video dapat mengikuti kebutuhan tersebut.

### **2.3.2 Pengaplikasian Konsep *Spatial Augmented Reality***

Penggunaan konsep *spatial augmented reality* memiliki beberapa jenis varian model pertunjukan seperti :

1. Paling sederhana yaitu video yang ditembakkan langsung pada proyektor atau melalui media seperti TV atau layar LCD. Penggunaan layar LCD biasanya menggunakan video animasi yang diulang ulang untuk menguatkan ambient pada suatu tempat atau pertunjukan.
2. Mengkombinasikan dengan gerakan performer, mengkombinasikan dengan gerakan performer akan menyajikan tampilan yg lebih interaktif karena video bisa selaras dengan penampil pertunjukan.
3. Dekorasi pendukung pada panggung. Dekorasi seperti pepohonan semak semak dan banyak kebutuhan yang sifatnya minor seringkali menjadi sebuah pekerjaan yang memerlukan waktu dan biaya.



### 2.3.3 Ketentuan Ruang

Penggunaan *spatial augmented reality* secara besar besaran dengan tujuan membuat pertunjukan yang memuakau sekaligus menghemat tempat persiapan juga memiliki beberapa standart yang harus dipenuhi yaitu diantaranya:

1. *Low key*

*Low key* adalah kondisi ruangan yang kedap cahaya. Ruangan yang kedap cahaya akan membantu penyampaian proyeksi video secara

2. Tersedianya teknologi *projection mapping*.

Teknologi *projection mapping* adalah alat utama terproyeksikanya sebuah konsep video yang sudah dibuat. Alatnya ada berupa proyektor dengan spesifikasi yang beragam.

3. Tersedianya layar penerima

Layar penerima dapat berupa layar putih yang luas atau berbentuk acak atau bahkan berlapis lapis. Apapun layarnya video dapat disesuaikan. Warna layar putih merupakan warna paling optimal untuk dijadikan warna layar karena warna putih dapat memantulkan cahaya dengan maksimal.

### 2.3.4 Jenis-jenis Proyektor

Dalam penggunaan teknologi proyektor ada beberapa pengelompokan berdasarkan jarak tembaknya yaitu:

1. Proyektor *short throw*

Proyektor *short throw* memiliki lensa yang berkualitas tinggi, sehingga dapat memproyeksikan layar lebar hingga 100 inci (16:9) dari jarak tembak yang sangat dekat, yakni 1–1,5 meter saja. Makanya, tampilan presentasi, gambar, hingga video yang dihasilkan tampak jelas dan terang dengan akurasi warna yang baik.

2. Proyektor *long throw*

proyektor *long throw* adalah model proyektor yang banyak dijual di pasaran dan harganya lebih terjangkau. Proyektor ini dapat menghasilkan gambar yang jelas dan cerah dengan ukuran yang sama dari jarak lemparan panjang sekitar 2,5–3 meter.



## **2.4 ETHNIC MODERN JAWA TIMUR**

Penerapan konsep *ethnic modern* pada gedung teater berfungsi sebagai penguat identitas visual yang akan menyatukan ethnic Jawa Timur dan juga desain yang modern. Meskipun konsep utama adalah spatial augmented reality, unsur ke Jawa Timuran nya akan tetap digunakan sebagai identitas gedung kesenian, sedangkan untuk menyatukan unsur Jawa Timur dengan teknologi maka dimasukan konsep desain modern sebagai transisi supaya desain dapat menyatu.

Konsep *ethnic modern* merupakan pencampuran antara desain modern dan desain tradisional daerah Jawa Timur. Desain *ethnic modern* menggabungkan bentukan yang simple dan bersih dipadu padnkan dengan unsur unsur tradisional yang diwakilkan dari ukiran ukiran khas motif tradisional Jawa Timur dengan detail detail lainnya.

Langgam *modern ethnic* banyak menggunakan material bahan alami seperti kayu, batu juga material logam seperti besi dan baja untuk memperkuat kesan kelokalan daerah tergantung dari tersedianya hasil bumi di suatu daerah.



**Gambar 2.5 :** Lotus Zen House, Chizou

(Sumber : archilover.com, 2019)



Transformasi dari kesenian daerah kedalam bentuk furniture, elemen estetis atau penataan letak dalam suatu ruang digunakan untuk menggugah memori tentang kedaerahan dalam interior.

Penggunaan warna netral sebagai penyeimbang digunakan untuk mengimbangi gaya tradisional supaya tidak terlalu kuno dan dapat diterima masyarakat modern.



**Gambar 2.6 :** Tengchong Heshunli Sales Center And Villa Showroom

(Sumber : Archilover.Com, 2019)

#### **2.4.1 Struktur Kayu**

Struktur kayu pada joglo digunakan untuk menguatkan kesan jawa, penggunaan susunan kayu yang rigit membuat ruangan memiliki kesan jawa namun tetap dapat digabungkan dengan bentukan bentuan modern karena struktur kayu tidak menggunakan motif yang terlalu melekuk lekuk sehingga dapat cocok dipadukan dengan bentukan bentuan modern.





**Gambar 2.7 :** Rangka Atap Joglo

(Sumber : Architecturaldigest.Com, 2008)

#### **2.4.2 Motif Semanggi**

Motif kembang semanggi merupakan karya Lintu Tulistyantoro yang dibuat dalam waktu satu bulan saja. Konon, motif ini terinspirasi dari daun semanggi yang biasa ditemukan pada makanan khas Surabaya dengan nama sama. Batik ini memiliki corak yang sederhana, tetapi sangat cantik. Penggunaan motif ini dimaksudkan untuk menguatkan ke khas-an surabaya pada desain interior teater. Penggunaan motif semanggi yang dinamis namun tidak terlalu meliuk liuk dapat mudah dipadukan dengan bentukan bentukan modern.



**Gambar 2.8 :** Daun Semanggi



(Sumber : Greeners.Com, 2019)



## 2.5 STUDI EKSISTING OBJEK TUGAS AKHIR

### 2.6.1 Lokasi Site Plan



-  Gedung Hi-Tech Mall
-  Area THR

**Gambar 2.9** : Area Hi-Tech Mall

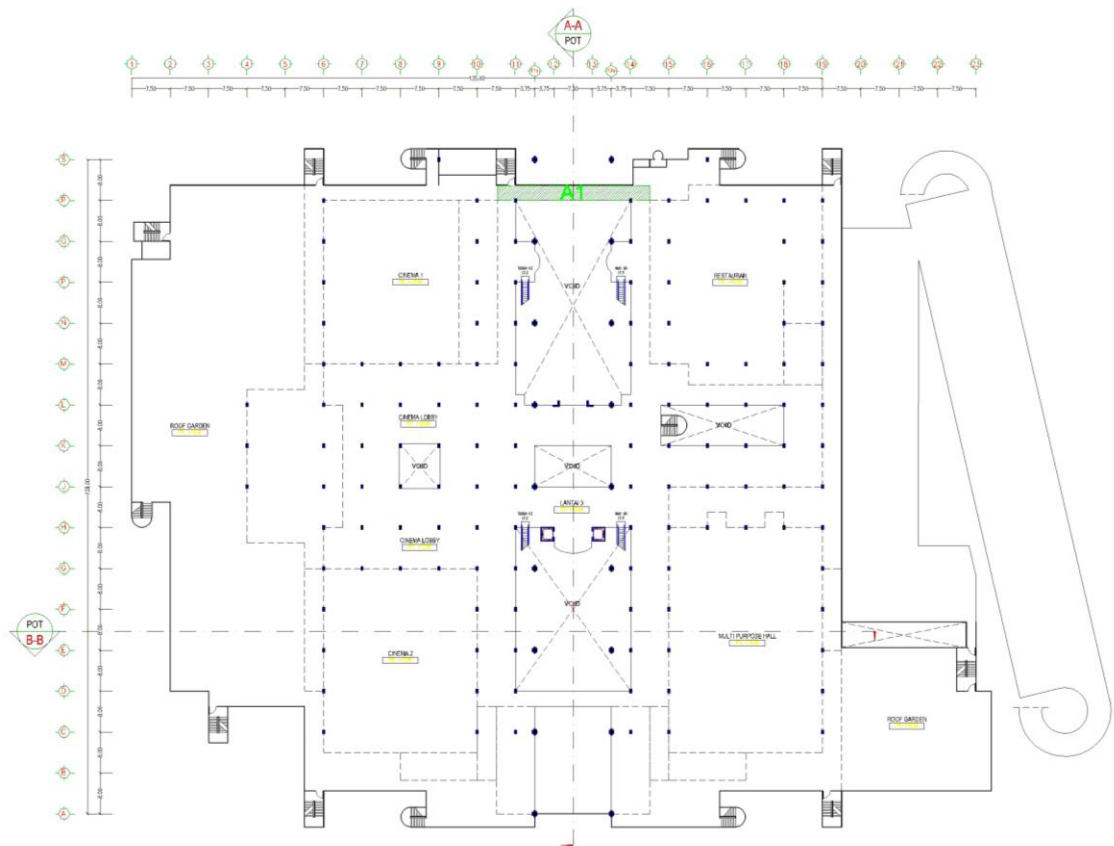
(Sumber : Maps.Google.Co.Id, 2020)

Hi-tech Mall terletak di Jl. Kusuma Bangsa No.116 - 118, Tambaksari, Kec. Tambaksari, Kota SBY, Jawa Timur 60142. Bangunan ini terdiri dari 4 lantai yaitu lantai dasar, lantai 1, lantai 2, lantai 3. Lantai dasar digunakan sebagai pusat UMKM. Lantai 1 dan 2 digunakan sebagai pertokoan komputer. Sedangkan lantai 3 dulunya merupakan bioskop sekarang tidak berfungsi.



Pada gambar peta letak Hi-Tech Mall berada di area yang berwarna merah, sedangkan area berwarna biru merupakan area THR. Komplek ini terletak di area Suaabaya pusat yang menjadikannya cocok sebagai tempat pusat kesenian dan hiburan rakyat.

### 2.6.2 Analisa Layout



DENAH LANTAI 3  
SKALA 1 : 500

**Gambar 2.10** : Denah Eksisting Hitech Mall Lantai Atas

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Ruang ruang pada gedung Hi-tech mall lantai 3 memiliki beberapa area tanpa kolom yang dapat dijadikan ruang teater atau bioskop. Penataan ini masih perlu diolah supaya dapat dijadikan gedung kesenian. Ruangan teater membutuhkan



banyak tambahan ruang untuk kebutuhan backstage, ruang kontrol, koordinasi, lobby dan lain lain sehingga perlu desain yang sesuai dengan kebutuhan baru untuk gedung tersebut.

### **2.6.3 Company Profile**

Dengan rancana pengembangan yang sedmikian itu, teater moern ini akan dikelola oleh UPT taman budaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur. UPT Taman Budaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur memiliki visi dan misi sebagai berikut:

Visi :

Terwujudnya Tman Budaya yang terpercaya dan terdepan dalam mengembangkan, menyajikan dan mempublikasikan seni budaya Jawa Timur

Misi:

1. Mengembangkan seni seni Jawa Timur secara adil dan berkesinambungan
2. Mempromosikan potensi potensi kesenian dan karya-karya seniman Jawa Timur baik seni pertunjukan maupun seni rupa melalui penyediaan sarana dan kegiatan yang apresiatif.
3. Mempfasilitasi proses olah seni para seniman dan pelaku seni untuk berkarya yang lebih kreatif dan inovatif agar mampu bersaing di masyarakat
4. Meningkatkan profesionalisme seniman agar dapat meningkatkan mutu kesenian.
5. Mengembangkan dan memperkuat fungsi dokumentasi dan informasi seni budaya Jawa Timur.

## **2.9 STUDI PEMBANDING**

### **2.9.1 Auditorium Gedung kesenian cak durasim**

Gedung kesenian Cak Durasim merupakan gedung pertunjukan teater yang terletak di kompleks taman budaya, yaitu sebuah kompleks yang berfungsi untuk melestarikan dan mengembangkan kesenian Jawa Tmur. kompleks taman budaya Jawa Timur merupakan tempat para kreator kreator seni mengembangkan



kemampuannya dalam berseni. Bagi masyarakat gedung ini berfungsi sebagai tempat untuk mengenal kebudayaan lebih dalam. Gedung ini juga disewakan untuk acara pertunjukan musik, dikarenakan kemampuannya untuk menampung penonton dan memfasilitasi pertunjukan kesenian.

Komplek taman budaya merupakan kompleks bekas peninggalan belanda yang kemudian dijadikan gedung kesenian pada 1975. Komplek ini merupakan salah satu kompleks kebudayaan resmi tertua Jawa Timur. Dukungan pemerintah kepada gedung kesenian ini menjadikan kompleks ini pusat perkembangan kebudayaan Jawa Timur.

Fungsi dan sifat gedung ini yang menjadi pusat perkembangan kebudayaan dan kesenian tertua di Jawa Timur menjadikan gedung ini patut dijadikan acuan untuk merancang gedung kesenian baru di Hi-Tech Mall.



**Gambar 2.11** : Gedung Kesenian Cak Durasim  
(Sumber : Galih Nugraha G. Phram, 2017)

### **2.9.2 Teater Gedung Kesenian Jakarta**

Gedung kesenian Jakarta merupakan bangunan tua peninggalan bersejarah pemerintah Belanda yang hingga sekarang masih berdiri kokoh di Jakarta. Terletak di Jalan Gedung Kesenian No. 1 Jakarta Pusat. Gedung tersebut merupakan tempat para seniman dari seluruh Nusantara mempertunjukkan hasil kreasi seninya, seperti drama, teater, film, sastra, dan lain sebagainya.



ebagai sebuah tempat pertunjukan seni, gedung Kesenian Jakarta memiliki fasilitas yang bagus dan memadai, di antaranya ruang pertunjukan berukuran 24 x 17,5 meter dengan kapasitas penonton sekitar 475 orang, panggung berukuran 10,75 x 14 x 17 meter, peralatan tata cahaya, kamera (CCTV) di setiap ruangan, TV monitor, ruang foyer berukuran 5,80 x 24 meter, serta fasilitas outdoor berupa electric



billboard untuk keperluan publikasinya.

**Gambar 2.12 :** Teater Gedung Kesenian Jakarta

(Sumber : Pojokseni.Com, 2019)

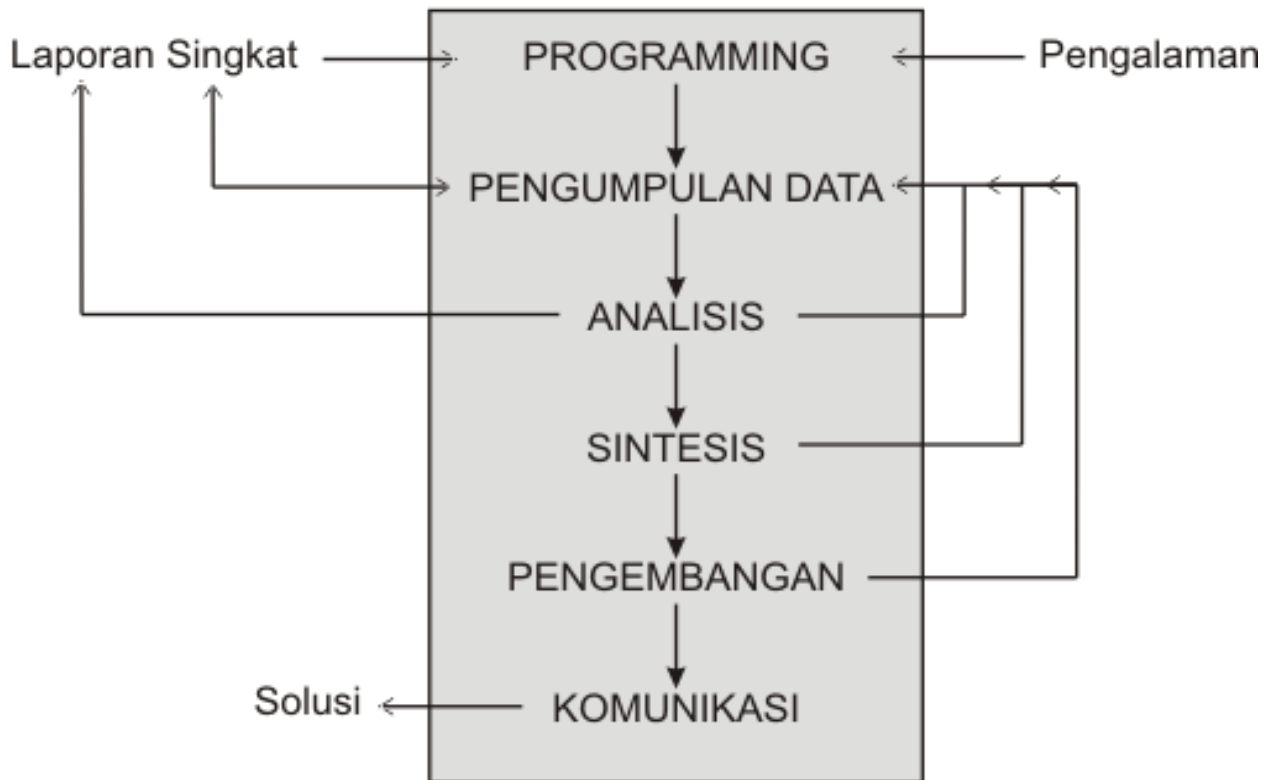
Gedung kesenian Jakarta menerapkan gaya kolonial dalam desain interiornya menyesuaikan dengan bentuk arsitektur bangunan. Ukiran ukiran dan bentuk pilar yang digunakan sangat kental akan gaya kolonial. Penerapan keseimbangan yang serba simetris juga merupakan gaya kolonial yang diterapkan dalam interior gedung kesenian Jakarta ini.

Teater gedung kesenian Jakarta dapat menampung banyak pengunjung, dengan pembagian tempat duduk yang rapi, penataan yang pas sesuai dengan standart kenyamanan dan suasana interior yang tidak berlebihan membuat gedung ini menjadi gedung yang menarik namun tetap ramah untuk masyarakat. Dengan bentuk teater seperti ini mendukung diadakanya berbagai pertunjukan mulai dari seni tradisional, pertunjukan musik hingga pemutaran film yang menjadikanya sarana penyalur nilai nilai seni dan budaya yang baik kepada masyarakat



### BAB III METODE PERENCANAAN

#### 3.1 Proses desain



**Gambar 3.1 :** Bagan Proses Desain Bruce Archer 1968

(Sumber : Dokumen Penulis, 2019)

Teori proses desain oleh Bruce Archer 1968 dipilih karena dapat menghasilkan desain yang bisa dipertanggungjawabkan. Dalam melakukan desain ada beberapa proses yang harus dilalui diantaranya :

##### 3.1.1 Programming

Sebelum perancang melakukan proses desain yang mendalam perancang harus menetapkan isu yang penting menggunakan pengetahuan pengalaman mengenai objek tersebut untuk merencanakan gagasan desain awal supaya proses pengumpulan data lebih efektif.



### **3.1.2 Penumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperkuat dan mengkoreksi kebutuhan gagasan awal. Ada berbagai metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Metode pengumpulan data ini dapat digunakan secara sendiri-sendiri, namun dapat pula digunakan dengan menggabungkan dua metode atau lebih. Beberapa metode pengumpulan data antara lain: wawancara, observasi, angket/kuesioner, dan studi dokumen.

#### **3.1.2.1 Teknik Pengumpulan Data**

##### **A. Observasi**

Observasi adalah Teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek desain. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk Tugas Akhir ini, penulis telah melakukan survey lapangan untuk menganalisa keadaan eksisting objek, mencatat informasi yang diperlukan dan mengamati material dan bentuk interior pada objek, serta mendokumentasikan keadaan eksisting objek.

##### **B. Studi literatur**

Studi literatur yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, arsip, majalah, artikel, dan jurnal, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Sehingga informasi yang didapat dari studi kepustakaan ini dijadikan rujukan untuk memperkuat argumentasi-argumentasi yang ada. Literatur yang dikumpulkan diantaranya :

- Literatur mengenai gedung teater dan klasifikasinya
- Prinsip prinsip perancangan yang tepat untuk gedung teater
- Peraturan pemerintah mengenai gedung pertunjukan
- Studi mengenai budaya Jawa timur
- Studi mengenai teknologi *spatial augmented reality*
- Studi mengenai dimensi dan utilitas proyektor
- Studi mengenai konsep modern ethnic
- Studi mengenai akustik interior
- Studi antropometri dan ergonomi yang berkaitan dengan teater.





### **C. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi lanjutan mengenai keinginan dan kebutuhan khusus yang diinginkan oleh pengelola atau perencana. Wawancara dilakukan penulis kepada tim penguji kelayakan gedung Hi-tech mall. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak berpedoman pada daftar pertanyaan. Pertanyaan yang ditanyakan mengenai permasalahan yang ada dan keinginan untuk keberlanjutan gedung Hi-tech mall.

#### **3.1.3 Analisis**

Analisis digunakan untuk mengidentifikasi submasalah, menyediakan spesifikasi performansi (atau rancangan), mengoreksi ulang program yang diajukan dan memperkirakan perencanaan kedepan.

#### **3.1.4 Sintesis**

Setelah dilakukan pengumpulan data dan analisis gagasan awal dikoreksi dan dikerucutkan menjadi sintesis atau penggabungan dilakukan untuk menyiapkan garis besar kebenaran konsep supaya hasil desain lebih dapat dipertanggungjawabkan.

#### **3.1.5 Pengembangan**

Hasil sintesis digunakan untuk melakukan pengembangan gagasan awal pengembangan gagasan dapat berupa gambar layout denah, gambar potongan, gambar perspektif hingga model.

#### **3.1.6 komunikasi**

Komunikasi untuk tujuan evaluasi dilakukan di setiap tahapan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan setelah mencapai tahap berikutnya. Evaluasi terus dilakukan hingga hasil desain ideal sesuai batasan masalah awal tercapai



**(halaman ini sengaja dikosongkan)**



**BAB IV**  
**ANALISA DAN KONSEP DESAIN**

**4.1 Analisa Objek Tugas Akhir**

Nama Objek : Hi-tech Mall




Lokasi Objek : Jl. Kusuma Bangsa No.116 - 118, Tambaksari, Kec. Tambaksari, Kota SBY, Jawa Timur 60142

**4.1.1 Observasi dan dokumentasi**

Setelah dilakukan observasi terhadap gedung Hi-tech mall didapatkan data kondisi terkini gedung Hi-tech mall sebagai berikut.

**Tabel 4.1** : analisa teater Hi-Tech Mall

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Area	Luasan	Analisa	Foto
<b>Area Bekas Bioskop</b>	700	Area bioskop ini memiliki ruangan tanpa kolom yang cukup luas. Area ini cocok untuk dijadikan area auditorium pada gedung kesenian yang baru. Bentuk ruangan yang sudah tidak layak harus diperbarui dan didesain ulang supaya sesuai dengan konsep dan kebutuhan.	
<b>Area Lobby</b>	700	Area lobby bioskop pada gedung Hi-Tech Mall memiliki luasan yang cukup luas. Area ini berpotensi menjadi area lobby tiket dan juga area cafetaria untuk menjajankan makanan dan minuman.	
<b>Area B2</b>	339	Area ini memiliki akses ke luar bangunan dengan mudah. Area ini cocok untuk dijadikan jalur sirkulasi backstage. Area ini memiliki luasan yang cukup untuk sirkulasi barang besar seperti kebutuhan properti pertunjukan.	



Dari data eksisting di atas menunjukkan kondisi bangunan yang kurang layak untuk dijadikan sebagai teater gedung kesenian. Lantai yang perlu banyak diperbaiki, kondisi plafond yang perlu diganti, dan juga dinding yang sudah tidak layak membuktikan perlunya proses renovasi untuk gedung tersebut.

#### **4.2 Hasil Wawancara Dengan Pengelola**

Wawancara dilakukan kepada tim penguji kelayakan bangunan gedung Hi-tech mall yang juga ikut dalam proses perencanaan gedung Hi-tech mall untuk mengetahui permasalahan dan keinginan yang ingin diciptakan melalui desain. Wawancara tersebut dilakukan untuk mendukung proses desain supaya sesuai dengan visi misi pengelola.

**Pertanyaan (T) :** permasalahan interior apa saja yang ada di gedung Hi-tech mall?

**Jawan (J) :** seperti yang sudah ada di tabel uji kelayakan bahwa memang kondisi bangunan mulai dari fasad hingga interior semuanya sudah tidak layak.

**T :** lalu rencana perbaikan apa saja yang akan dilakukan untuk rencana revitalisasi gedung Hi-tech mall?

**J :** sampai saat ini rencananya lantai basement akan dibuat jadi sentra UMKM lalu lantai dasar sampai lantai 2 ini tetap dijadikan pertokoan komputer dan lantai 3 akan dijadikan tempat pengganti gedung kesenian yang ada di THR.

**T :** apakah dalam rencana pemerintah tersebut perlu di desain

**J :** pasti perlu di desain, sebenarnya sudah ada perencanaannya tapi nanti tetap desainkan saja siapa tau bisa jadi masukan buat tim perencanaan.

#### **4.3 karakteristik Pengguna Teater**

Gedung kesenian mencangkup target pengunjung dari seluruh usia. Pengelompokan pengguna digunakan untuk mengetahui batasan batasan yang bisa diperhatikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pengelompokan usia berdasarkan sifat umum tiap kelompok usia sebagai berikut:

a. Karakteristik pengguna dibagi menurut tujuan, yaitu :

1. Pengunjung: Pengunjung teater akan berkegiatan di area yang publik. Para pengunjung akan melakukan kegiatan kegiatan yang bebas dan wajar mulai dari memesan tiket, menunggu pertunjukan, dan menonton pertunjukan.



2. Pengelola atau pegawai: Pegawai teater akan berkegiatan di area khusus yang dibatasi dari area publik. Para pegawai akan menunjukkan sikap ramah dan melayani pengunjung. Pegawai akan menggunakan seragam khusus yang membedakan diri dengan pengunjung.

b. Karakter pengguna dibagi menurut golongan umur, yaitu :

1. Usia  $4 \pm 12$  tahun, mulai melakukan kegiatan, sangat energik dalam bergerak, ingin mencoba berbagai hal untuk mencari pengalaman dan cepat bosan. (usia  $0 \pm 12$  sangat perlu dampingan orang tua)
2. Usia 13 -17 tahun; usia remaja mulai tidak banyak gerak yang tidak berarti, mulai bisa memahami keadaan lingkungan. Rasa ingin tahu yang masih tinggi dan masih cepat bosan.
3. Usia  $18 \pm 24$  tahun; usia peralihan antara remaja ke dewasa, bisa menempatkan diri di suatu lingkungan. Selalu mengikuti zaman dan kritis. Kebutuhan yang diperlukan mulai bervariasi.
4. Usia  $25 \pm 54$  tahun; usia ini sudah memiliki kedewasaan yang matang. Mandiri dan sudah membuat keputusan untuk dirinya sendiri. Kebutuhan banyak secara umum, namun tidak banyak bergerak.
5. Usia 55 tahun keatas; usia dimana kemampuan fisik mulai menurun. Membutuhkan bantuan tambahan untuk memfasilitasi

#### **4.4 Studi Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang Teater.**

Studi aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas apa saja yang akan dilakukan dalam teater gedung kesenian Hi-tech mall. Setelah mengetahui aktivitas apa saja yang akan dilakukan maka dapat ditentukan kebutuhan ruang dan furnitur apa saja yang dapat mendukung kegiatan kegiatan yang akan diadakan di teater gedung kesenian Hi-tech mall.



**Tabel 4.2** : studi aktivitas dan kebutuhan ruang

Sumber : dokumentasi penulis

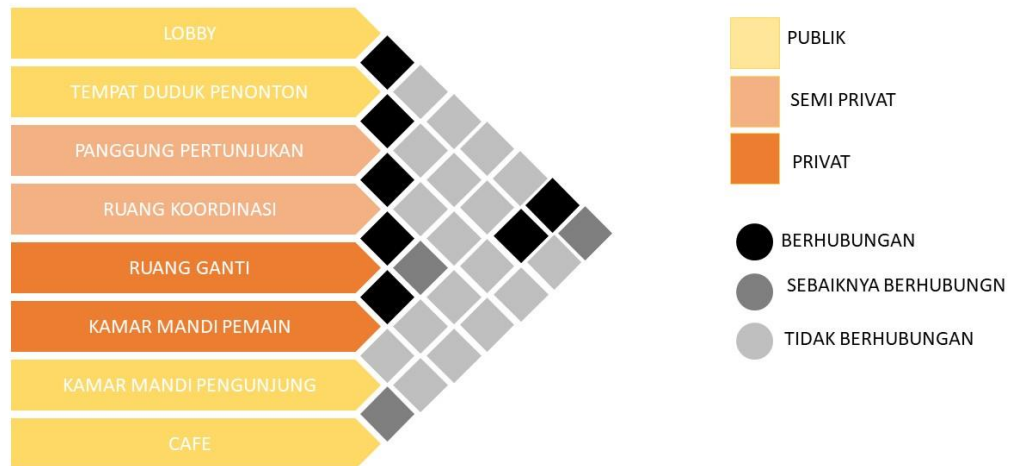
no	area	pengguna	aktivitas	kebutuhan furnitur	dimensi (pxlxt) cm	jumlah
1	lobby	pengunjung	menonton trailer/video promosi	layar	300x5x1200	2
			membeli tiket	meja tiket	50x400x80	1
			mengantri	floor pattern	200x60x1	2
			menunggu pertunjukan	bangku	45x300x50	2
		pegawai	melayani penjualan tiket	meja tiket	50x400x80	1
	melayani laporan pengunjung		meja tiket	50x400x80	1	
	memeriksa tiket					
	memeriksa barang bawaan		meja penyimpanan	50x80x75	1	
	membersihkan ruangan		lemari perkakas	100x60x200	1	
	2	cafeteria	pengunjung	memesan mkanan/minuman	booth	300x300x300
menikmati makanan/minuman				meja & kursi makan	150x150x75	20
mengobrol				meja & kursi makan	150x150x75	20
mengantri						
pegawai		mencatat pesanan	booth	300x300x300	16	
		menyiapkan makanan/minuman	booth	300x300x300	16	
		mengantarkan makanan/minuman				
		membuang sampah				
3	auditorium	pengunjung	menonon pertunjukan	kursi pengunjung	50x50x90	750
			menikmati makanan/minuman	kursi pengunjung	50x50x90	750
	pegawai	melakukan penampilan	panggung	1600x400x100	1	
		menyiapkan pertunjukan	lemari backstage	200x60x300	2	
		mengatur lampu	lemari perkakas	200x60x200	2	
		mengatur backdrop	lemari perkakas	200x60x200	2	
		mengatur video mapping	meja kerja	250x50x75	2	
		mengtur audio	meja kerja	250x50x75	2	

#### 4.5 Hubungan Ruang

Berdasarkan Berdasarkan hasil data aktivitas dan kebutuhan ruang selanjutnya adalah menganalisa hubungan-hubungan tiap ruang untuk mendapatkan penempatan posisi ruang



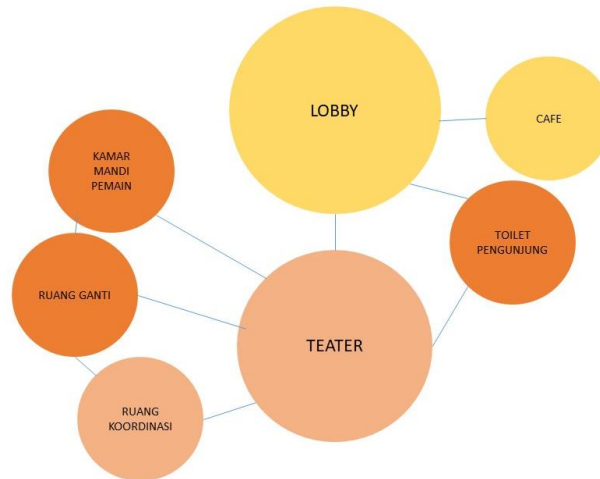
yang ideal. Metode yang dilakukan adalah dengan matriks hubungan ruang dan bubble diagram.



**Gambar 4.1 : Matrix Hubungan Ruang**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Matrix di atas menjelaskan tentang hubungan antar ruang, dan pembagian zona ruang berdasarkan sifatnya. Hubungan antar ruang ini membantu dalam menentukan area mana saja yang memiliki keterkaitan secara langsung dan tidak langsung, sehingga dapat menciptakan layout/tata ruang yang optimal.



**Gambar 4.2 : Bubble Diagram**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

*Buble diagram* di atas menunjukkan arah pergerakan pengunjung teater dari area publik hingga area semi privat, tidak semua area bisa di akses oleh pengunjung teater secara umum, sehingga perlu diolah alur pengguna berdasarkan kebutuhan masing-masing untuk menghasilkan desain tata ruang yang optimal.

#### **4.6 Konsep Desain**

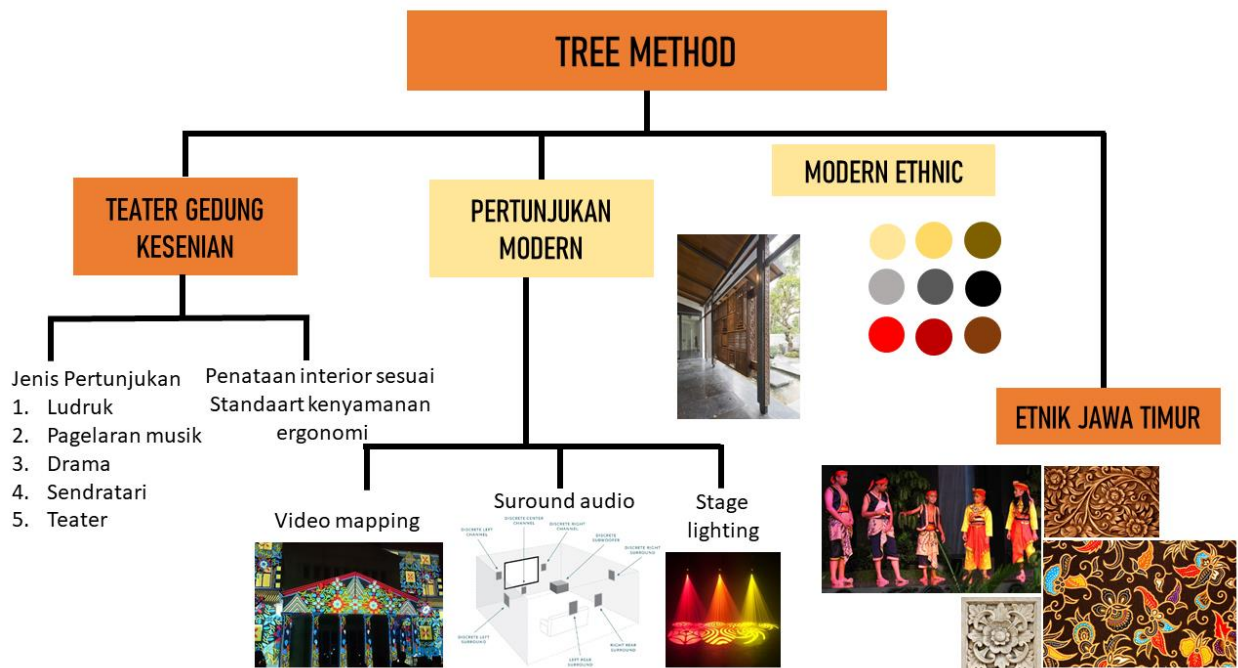
Teater pada rencana gedung kesenian Hi-tech Mall merupakan teater pertunjukan kesenian yang juga dapat digunakan sebagai acara acara pertunjukan musik dan film. Teater pada gedung kesenian ini dibuat untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap seni pertunjukan budaya maupun modern, sudah sepantasnya teater pada gedung kesenian Hi-Tech Mall ini memiliki desain yang mencampurkan unsur Jawa Timur sebagai budaya yang akan diangkat dan modern sebagai langkah aktualisasi budaya.

Dari hasil analisa eksisting dan permasalahan yang terdapat di gedung Hi-Tech Mall yang sekarang didapatkan konsep desain interior teater multiuse pada revitalisasi gedung Hi-Tech Mall dengan konsep spatial augmented reality bernuansa modern ethnic.





#### 4.7 Konsep Makro



**Gambar 4.3 : Objective Tree Method**  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Konsep *spatial augmented reality* pada desain interior teater mengarah pada penggunaan teknologi proyeksi sebagai daya tarik utama teater. Penggunaan teknologi proyeksi ini dimaksudkan selain untuk menarik masyarakat juga digunakan untuk menggantikan set panggung yang bersifat fisik menjadi pertunjukan cahaya. Gerakan cahaya yang ringan dan tidak terbatas akan dijadikan keunggulan untuk menampilkan pertunjukan yang lebih memukau dengan konsep *suround stage*. Permainan cahaya lampu pertunjukan juga akan disediakan untuk menunjang pertunjukan.

Dengan konsep *multiuse* auditorium dapat memepertunjukan berbagai macam pertunjukan kesenian seperti teater dan pertunjukan pertunjukan musik. Bentuk plafond yang berfungsi sebagai *reflector* atau pemantul suara akan didesain melengkung dan dapat bergerak untuk memantulkan bunyi sesuai dengan kebutuhan pertunjukan.

Suasana modern ethnic diterapkan untuk mengemas teater dengan teknologi proyeksi menjadi lebih nampak seperti teater kesenian. Penggunaan ethnic Jawa Timur

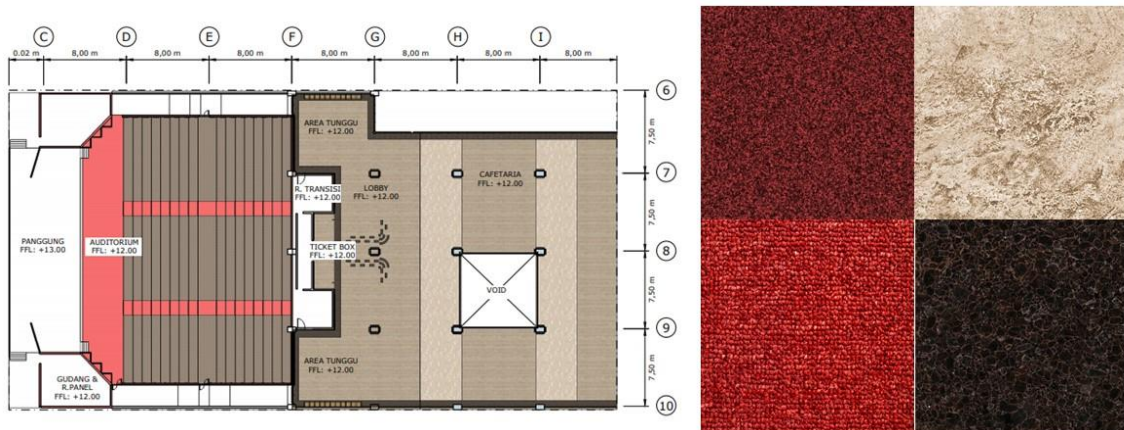


akan dipadukan dengan desain modern sehingga lebih cocok untuk dijadikan teater modern.

## 4.8 Konsep Mikro

### 4.8.1 Konsep Lantai

Konsep yang digunakan erbagi menjadi dua bagian utama yaitu lantai pada ara lobi hingga cafeteria dan area auditorium.



**Gambar 4.4 : Rencana Lantai**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

#### 4.8.1.1 Lantai Auditorium

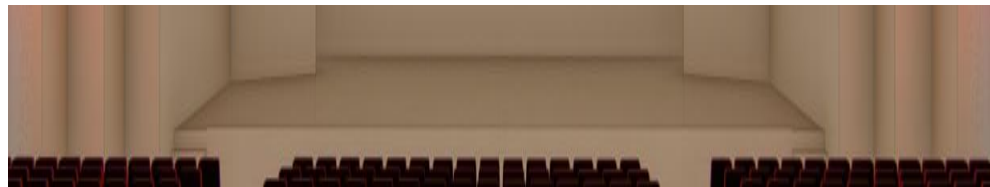
Pada area auditorium lantai yang digunakan merupakan lantai karpet dengan dua warna yang berbeda. Warna yang lebih terang digunakan untuk area sirkulasi supaya tidak tersandung saat berjalan ke tempat duduk. Warna yang lebih gelap digunakan untuk area dudukan. Material karpetdipilih supaya lantai tidak memantulkan banyak suara yang dapat menimbulkan gema. Tekstur karpet yang lembut membuat permukaan lantai nyaman untuk diinjak.



**Gambar 4.5** : Penerapan Lantai Karpet

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Sedangkan pada area panggung menggunakan lapisan kayu lapis dengan finishing cat warna putih yang difungsikan sebagai layar supaya dapat menangkap tembakan proyektor namun tetap kokoh untuk diinjak.

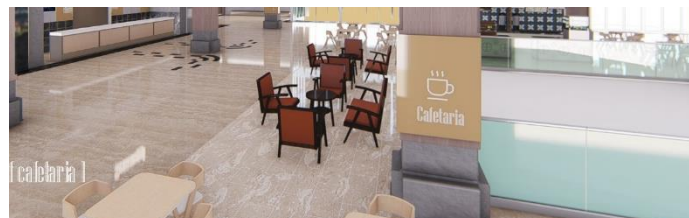


**Gambar 4.6** : Penerapan Lantai Putih

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2109)

#### **4.8.1.2 Lantai Lobby Dan Cafeteria**

Lantai pada area lobby dan cafeteria menggunakan lantai granit karena pada area lobby memerlukan sirkulasi yang sangat besar. Sedangkan pada area cafeteria penggunaan lantai granit dimaksudkan untuk mempermudah membersihkan saat terjadi ketumpahan makanan atau minuman.



**Gambar 4.7** : Penerapan Lantai Granit

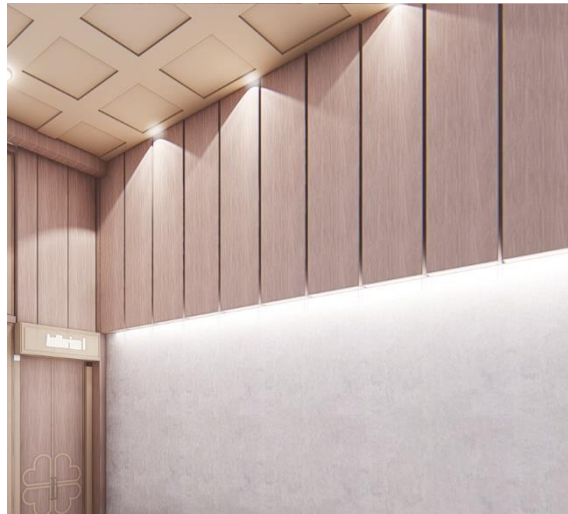
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Lantai granit diberi pola untuk membagi ruangan antara lobby dan cafetaria. Pada pinggiran ruangan diberi list warna lain supaya memisahkan antara area teater dan area mall. Pada area tiket diberi pola untuk mengantri.

#### **4.8.2 Konsep dinding**

Dinding pada area lobby banyak dilapis dengan material kayu untuk menguatkan konsep *ethnic* Jawa Timur dengan struktur yang di *ekspose*. Penggunaan lapisan concrete difungsikan untuk memberikan *whitespace* pada komposisi dinding.



**Gambar 4.8 :** Konsep Dinding Lobby

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)



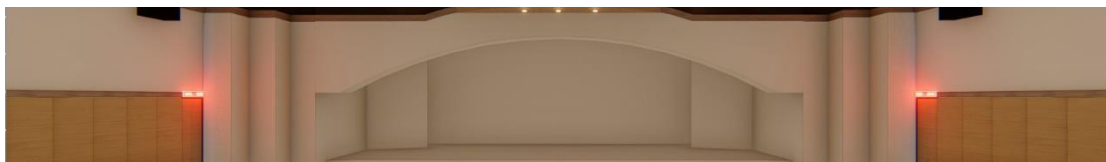
Layar LCD yang dipasang di samping loket tiket digunakan untuk menampilkan video video promosi dan juga dapat digunakan untuk menampilkan pertunjukan langsung.



**Gambar 4.9** : Penerapan Layar LCD

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Sedangkan pada bagian dalam auditorium digunakan finishing putih yang dapat berfungsi sebagai penangkap cahaya untuk layar proyeksi pertunjukan cahaya. Penggunaan lapisan kayu digunakan untuk menyatukan dengan suasana seluruh gedung.



**Gambar 4.10** : Penerapan Dinding Putih Sebagai Layar

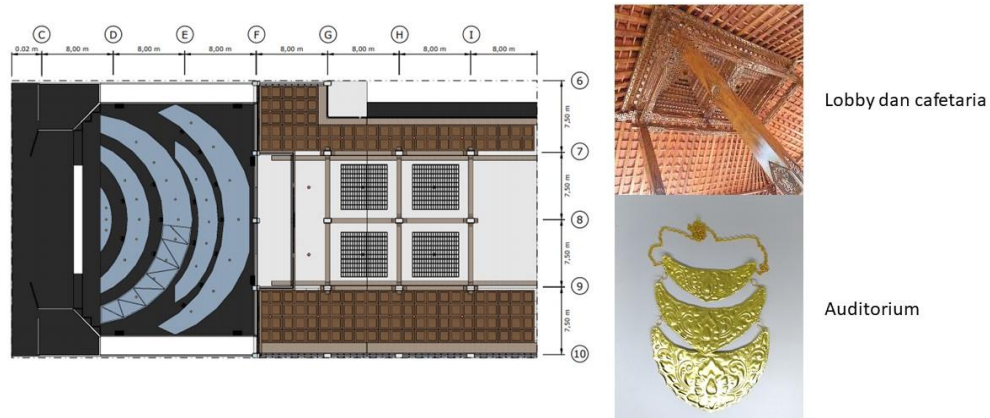
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

### **4.8.3 Konsep plafond**

Seperti pada konsep lantai, konsep plafond dibagi menjadi dua area yaitu area lobby+cafeteria dan area auditorium. Pembagian rencana plafond dibagi menjadi dua area karena area auditorium memerlukan desain plafond khusus yang berfungsi sebagai



reflektor untuk menjag bunyi. Sedangkan pada area lobby dan cafetaria plafond berpola mengikuti sirkulasi supaya mudah dinikmati.



**Gambar 4.11 : Konsep Plafond**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada area lobby dan cafetaria plafond menguatkan kesan jawa dengan menggunakan pola kayu yang disusun seperti pada rumah adat. Desain plafond pada area lobby dan cafetaria tidak terlalu menggunakan motif motif ukiran supaya tetap dapat membaaur dengan konsep modern.



**Gambar 4.12 : Konsep Plafond Lobby**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)



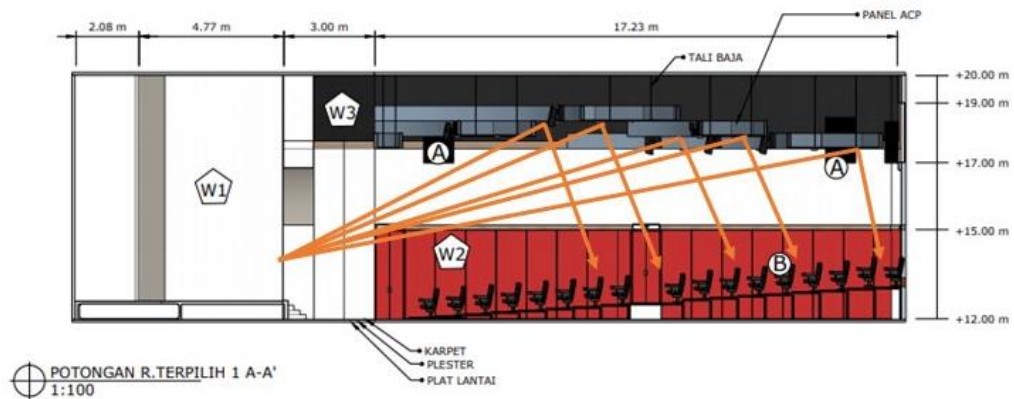
Pada ruang auditorium plafond digunakan untuk memantulkan suara dari panggung sehingga plafond ditata berbentuk mencekung keatas. bentuk plafond merupakan bentuk dari kalung khas jawa.



**Gambar 4.13 : Konsep Plafond**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

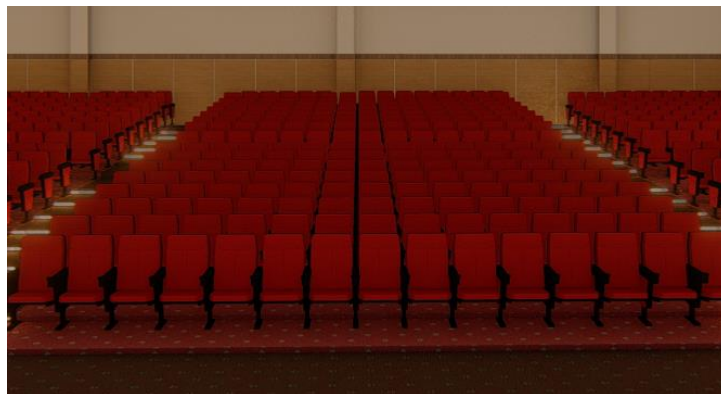
Plafond pada area auditorium di desain supaya dapat memantukan bunyi dari panggung ke penonton.



**Gambar 4.14** : Skema Pantulan Bunyi

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

#### 4.8.4 Konsep Furnitur



**Gambar 4.15** : Konsep Furnitur

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Furnitur merupakan elemen pengisi interior yang memiliki fungsi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Terdapat beberapa furnitur yang dominan pada teater yang harus diperhatikan bentuk dan fungsinya, salah satunya adalah kursi





dan sarana duduk. Kegiatan utama dalam auditorium adalah menonton saat menonton penguana akan berada dalam posisi duduk yang cukup lama, untuk itu dibutuhkan kenyamanan supaya pengunjung dapat duduk lama dan nyaman saat menonton.



**Gambar 4.16 : Bangku Tunggu**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada area lobby sarana duduk digunakan untuk menunggu pertunjukan. Waktu menunggu pertunjukan yang berbeda beda setiap pengunjung membuat furnitur ini dibuat lebih banyak sirkulasi supaya pengunjung yang datang secara tidak bersamaan tidak terganggu.



**Gambar 4.17** : Konsep Kursi Cafeteria

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Furnitur pada area cafeteria dibuat untuk melayani pengunjung yang ingin makan atau minum sembari menunggu pemutaran atau bersantai dan berbincang setelah menikmati pertunjukan, dari fungsi fungsi tersebut sarana duduk yang dibuat harus disertai dengan meja. Maka disediakan dua model yaitu meja makan biasa dengan kursi makan dan juga meja kopi dan kursi santai untuk pengunjung yang hanya mengobrol atau minum kopi sehingga pengunjung dapan lebih nyaman.



---

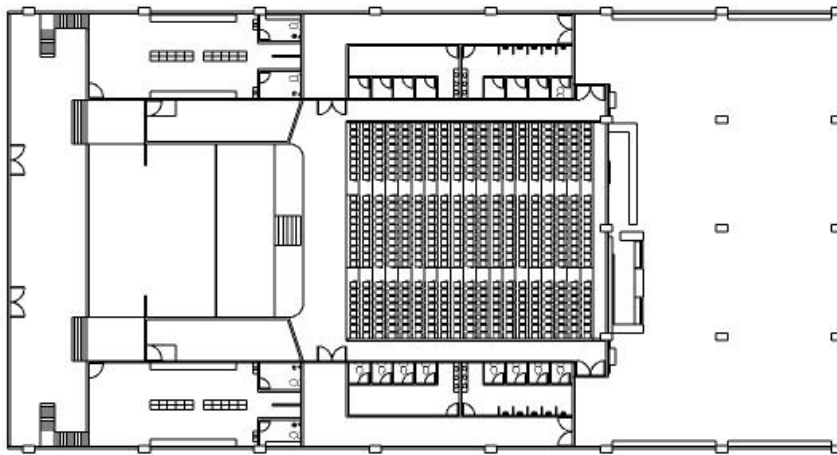
## **BAB V**

### **HASIL DESAIN**

#### **5.1 Layout**

Alternatif layout dibuat berdasarkan hasil analisa di Bab sebelumnya, meliputi studi eksisting bangunan, studi analisa pengguna, studi aktivitas dan kebutuhan ruang, dan hubungan antar ruang. Alternatif layout yang telah dibuat selanjutnya dipilih melalui objective weighted method yang telah ditentukan beberapa aspek yang digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui layout mana yang paling baik dan optimal.

##### **5.1.1 Alternatif Layout 1**



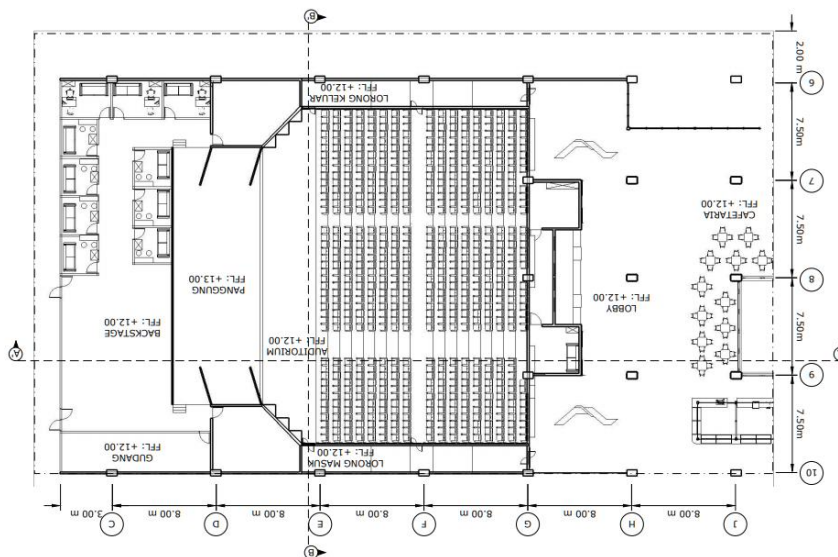
**Gambar 5.1** : Alternatif Layout 1

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Pada alternatif layout 1 terdapat banyak ruang untuk toilet dan sirkulasi. Rasio perbandingan yang pas antara panggung dan penonton dimaksudkan untuk memaksimalkan kenyamanan jarak pandang dan kualitas audio saat menonton. Lobby yang luas untuk mengantri dan menunggu pertunjukan dimulai. Ukuran fasilitas pendukung yang cukup luas menjadikan kapasitas kursi penonton menjadi hanya 450 kursi.



### 5.1.2 Alternatif Layout 2



**Gambar 5.2 : Layout Terpilih 2**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

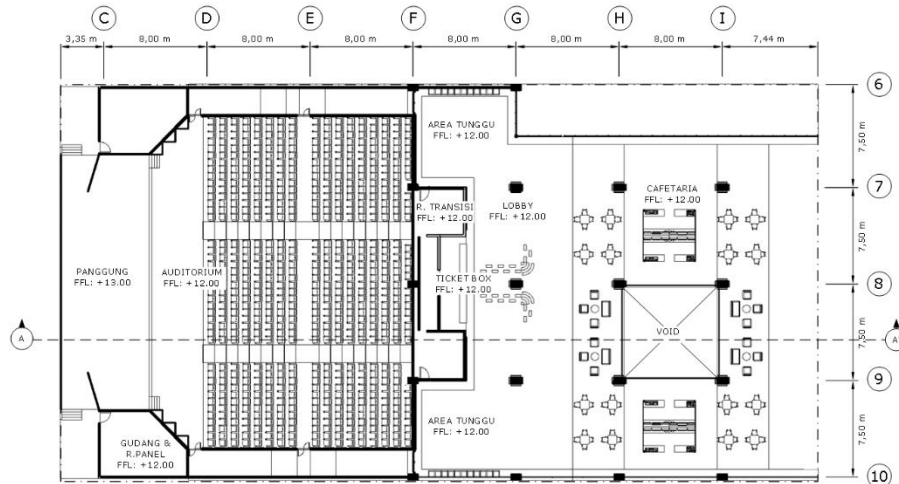
Pada alternatif layout dua area auditorium diperluassehingga kapasitas tempat duduk bisa mencapai 700 pengunjung. Area di depan lobby diubah menjadi area cafetaria supaya area tiket bisa fokus dan penjualan makanan bisa memiliki tempat yang lebih luas untuk diisi stan stan dari luar untuk disewakan sehingga dapat menampung banyak pengunjung untuk menunggu di area tersebut. Backstage diberi ruang khusus untuk penampil penampil sehingga bila ada beberapa penampil yang akan tampil dalam satu acara dapat diberikan ruang privasi.

### 5.1.3 Alternatif layout 3

Pada alternatif layout tiga pola lantai dibelokan untuk mengarahkan antrian sehingga pengunjung yang mengantri untuk membeli tiket tidak menghalangi sirkulasi ke area cafetaria atau pintu masuk auditorium. Area cafetaria diberikan farian tempat duduk sehingga dapat menampung kebutuhan kebutuhan makan dan minum atau menunggu dimulainya pertunjukan. Area dudukan di luar cafetaria ditempelkan ke tembok sehingga memberika area sirkulasi yang lebih luas untuk pengunjung yang mau masuk atau keluar ke auditorium. Area duduk di auditorium



dibuat untuk memaksimalkan kapasitasnya sehingga dapat menampung 750 orang pengunjung dalam auditorium.



**Gambar 5.3 : Layout Terpilih 3**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

### 5.1.4 Weighted Method

Alternatif layout 1, 2, dan 3 akan diseleksi menggunakan weighted method untuk memilih layout yang paling sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Kriteria yang digunakan dan hasil dari weighted method terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 5.1 : Weighted Method**

(Sumber : Data Penulis, 2020)

kriteria	sirkulasi	fungsi	kapasitas	hasil	ranking	mark	bobot							
sirkulasi	—	1	1	2	1	100	0,42							
fungsi	0	—	1	1	2	80	0,33							
kapasitas	0	0	—	0	3	60	0,25							
kriteria	weighted	parameter	alternatif 1			alternatif 2			alternatif 3					
			m	s	v	rata-rata	m	s	v	rata-rata	m	s	v	rata-rata
sirkulasi	0,42	pola lantai luas	poor	6	2.52	2.94	good	8	3.36	3.36	very good	10	4.2	4.2
fungsi	0,33	jumlah ruang	poor	6	1.98	2.67	good	8	2.64	3.36	good	8	3.36	3.78
		luas panggung	good	8	2.64	2.67	very good	10	3.3	2.97	very good	10	3.3	2.97
kapasitas	0,25	jumlah kursi auditorium	poor	6	1.5	1.5	very good	10	2.5	2.5	very good	10	2.5	2.5
		jumlah krsi cafeteria	poor	6	1.5	1.5	very good	10	2.5	2.5	very good	10	2.5	2.5
overall value utility			7.11			8.83			9.22					
skala skor 1-10 m = magnitude    s = score    v = value    poor = 1-6    good = 7-8    very good = 9-10														



Dari perhitungan di atas diketahui bahwa layout terpilih adalah ayout 3. Alternatif layout 3 memiliki kriteria tertinggi dibandingkan dengan alternatif 1 dan 2, karena pada alternatif 3 nilai rata rata pada kriteria kriteria yang ditentukan lebih tinggi daripada alternatif 1 dan 2.

## **5.2 Pengembangan desain area terpilih 1**

### **5.2.1 gambar 3d area terpilih 1**



**Gambar 5.4 : Panggung Ruang Terpilih 1**

(Sumber : Dokumen Penulis, 2020)

Gambar diatas merupakan salah satu perspektif ruang terpilih 1 yaitu ruang auditorium. Area auditorium merupakan area utama diadkannya pertunjukan dengan teknologi spatial augmented reality. Kebutuhan akan kondisi ruang yang low key atau minim cahaya menjadikan ruang ini memiliki cahaya yang redup dan akan dimatikan saat pertunjukan dimulai.

Dinding dan keseluruhan panggung yang dibuat putih bertujuan untuk menjadikannya sebagai layar untuk pertunjukan proyeksi cahaya. Proyeksi cahaya akan dihadirkan mulai dari dinding belakang hingga panggung sehingga memberikan tampilan 360 derajat disekeliling penonton. Sehingga penonton merasakan



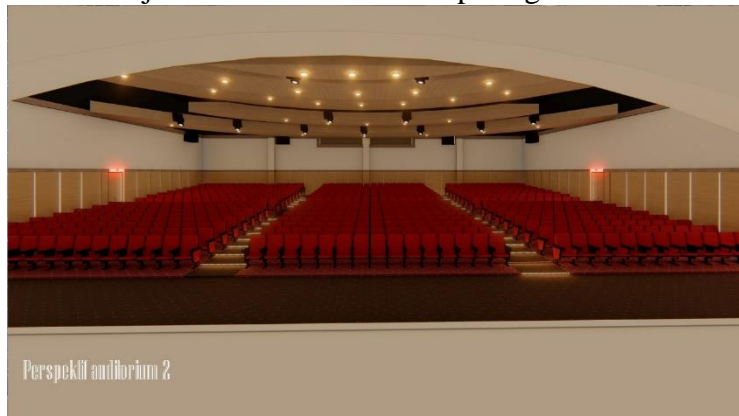
kekaguman saat menonton pertunjukan karena suasana yang dibangun disekeliling penonton.



**Gambar 5.5 :** *Suround Screen* Ruang Terpilih 1

(Sumber : Dokumen Penulis, 2020)

Bagian plafon yang dibuat melengkung untuk memantulkan suara dari panggung ke penonton. Plafon dibentuk menyerupai kalung khas Jawa yang ditransformasi menjadi bentuk sederhana seperti gambar di atas.



**Gambar 5.6 :** Tempat Duduk Penonton Ruang Terpilih 1

(Sumber : Dokumen Penulis, 2020)



Lantai karpet berfungsi untuk meredam pantulan yang berlebihan supaya tidak menimbulkan gema berlebihan. Led strip yang ditambahkan untuk memberikan penerangan pada area sirkulasi agar pengunjung tidak tersandung karena ruangan yang dibuat redup. Dinding kayu yang diisi dengan lapisan glasswool untuk menyerap suara yang berlebihan dari dalam ruang auditorium supaya tidak mengganggu ruang ruang lain pada degung kesenian. Elemen kayu dipilih untuk menyelaraskan tema dengan ruang ruang lainnya yang didominasi kayu.

### 5.3 Pengembangan desain area terpilih 2

#### 5.3.1 Gambar 3d area terpilih 2



**Gambar 5.7 :** Gambar Perspektif Lobby

(Sumber : Dokumen Penulis, 2020)

Pada area lobby desain dibuat dengan menerapkan eksplorasi unsur jawa yang digabungkan dengan desain yang modern. Penggunaan konsep spatial augmented reality tetap ditampilkan melalui penggunaan layar besar di samping kanan dan kiri loket tiket. Layar ini difungsikan untuk menampilkan video video promosi atau trailer dari pertunjukan yang akan ditampilkan.





**Gambar 5.8 :** Area Tunggu Ruang Terpilih 2

(Sumber : Dokumen Penulis, 2020)

Pada dinding di area tunggu diterapkan pola yang merupakan transformasi dari bentuk daun semanggi yang menjadi makanan khas surabaya yang juga sering diangkat menjadi kesenian daerah seperti batik bahkan lagu.

#### 5.4 Pengembangan desain area terpilih 3



**Gambar 5.9 :** Area Tunggu Ruang Terpilih 2

(Sumber : Dokumen Penulis, 2020)

Pada area cafeteria stan-stan makanan disediakan untuk disewakan kepada pelapak pelapak. Setiap booth yang disediakan di desain serupa yaitu dengan memberikan motif semanggi pada bagian bawah, motif tegel pada dinding



belakang, dan juga pintu atau jendela kayu. Pada area cafetaria konsep spatial augmented reality tidak terlalu ditonjolkan karea digabung dengan area lobby.



---

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam penyusunan Tugas Akhir Desain Interior Teater *Multiuse* Pada Revitalisasi Gedung Hi-Tech Mall Dengan Konsep *Spatial Augmented Reality* Bernuansa *Modern Ethnic* ini dapat disimpulkan bahwa teater sebagai media transfer budaya harus menampilkan budaya jawa timur dengan tampilan baru supaya dapat diterima oleh masyarakat jaman sekarang.

Budaya Jawa Timur yang sudah ada akan disampaikan lagi kepada masyarakat jaman sekarang dengan cara yang lebih diterima masyarakat jaman sekarang dengan menggunakan teknologi *spatial augmented relity*. Teknologi *spatial augmented relality* selain dapat menyampaikan budaya baru dengan cara yang lebih bisa diterima masyarakat jaman sekarang juga dapat memudahkan persiapan set panggung pertunjukan.

Kosep *spatial augmented reality* yang digunakan untuk menyampaikan nilai nilai kebudayaan dalam pertunjukn pertunjukan dalam teater akan dibalut dengan gaya desain yang modern dan dipadukan dengan gaya yang ke jawa jawaan untuk menyampaikan identitas jawa timur menjadikan gedung teater ini dapat menjadi teater *multiuse* yang dapat menyampaikan kebudayaan Jawa Timur dengan maksimal ke masyarakat jaman sekarang.

#### **6.2 Saran**

Untuk pengembangan teori dan kajian dalam perancangan Desain Interior Teater Gedung Kesenian pada Gedung Hi-Tech Mall, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi desainer interior, dalam melakukan perencanaan fasilitas publik seperti teater tentu banyak hal yang harus diperhatikan. Sehingga perlu banyak kajian studi dan riset mendalam mengenai perencanaan teater supaya fapat menghasilkan desain akhir yang maksimal.
2. Bagi pihak pengelola, perlunya pembaruan cara menampilkan pertunjukan yang sesuai dengan karakteristik masyarakat jaman sekarang supaya pesan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan luas di masyarakat.



Penambahan fasilitas dan media yang sesuai akan meningkatkan ikatan dengan pengunjung sehingga teater akan selalu ramai.

3. Bagi pembaca dan peneliti, penulis menyarankan kajian yang lebih spesifik tentang standar standar teater supaya dpaat mengembangkan teater lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Bonner, Charles. Planning for Acoustics and Related Topics, Bai, LLC

Dubberly, Hugh. 2004. How Do You Do Design? , San Francisco, DDO

Kopeck, Dak, 2006, Environmental Psychology for Design, China, Fairchild Pub.Inc.

Neufert, Ernest dan Peter, Architect's Data: Third Edition, Inggris, Oxford Books University

Panero, Julius & Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension & Interior Space. New York.

Whitney Library of Design Uffelen, Chris Van. 2010. Masterpieces: Performance  
Architecture + Design, Jerman,

Peraturan Presiden, 2016, Undang-Undang No. 8 Tahun 2016



---

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- LAMPIRAN 1** :Surat Pernyataan Bebas Plagiat
- LAMPIRAN 2** :Gambar 3D Render
- LAMPIRAN 3** :Gambar Teknik
- LAMPIRAN 4** :Rencana Anggaran Biaya (RAB)
- LAMPIRAN 5** :Biodata Penulis



## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa Laporan Hasil Tugas Akhir berupa gambar 3D dan gambar kerja adalah hasil karya saya pribadi tanpa tindakan *plagiarisme* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Jika di kemudian hari ternyata terbukti melakukan tindakan *plagiarisme*, saya akan bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 10 Agustus 2020



**Ar-Rosyid Hidayatullah**

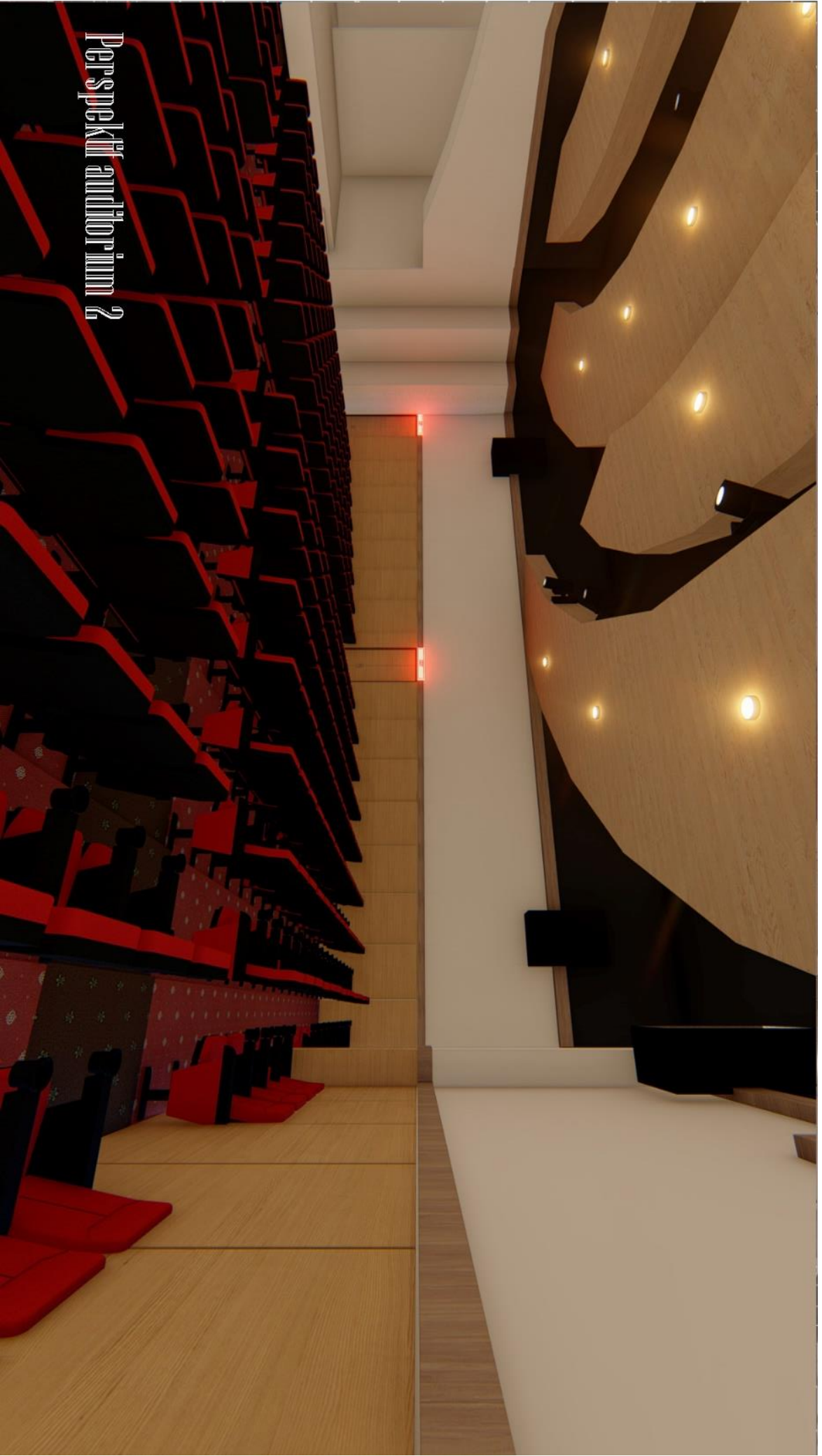
NRP : 084116400003

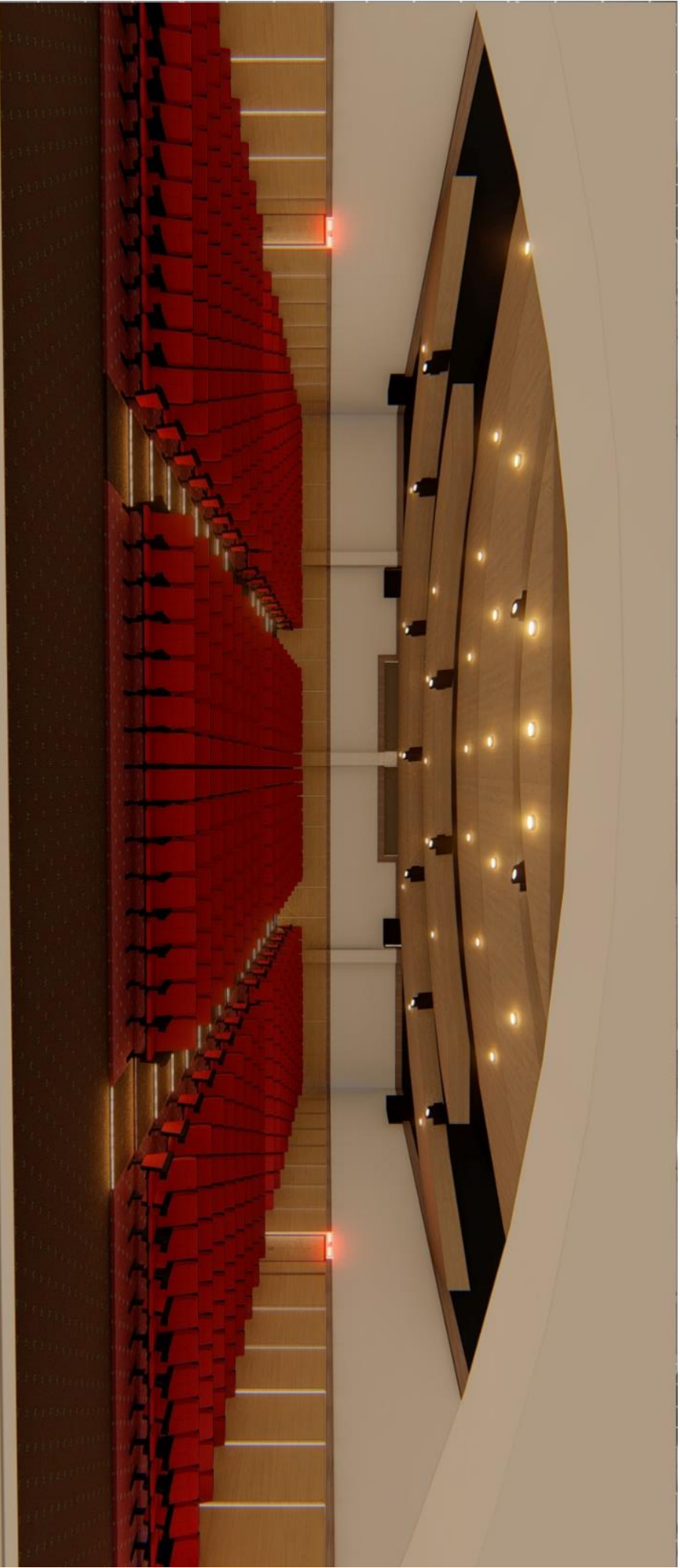




Perspektif auditorium

Perspektif auditorium?





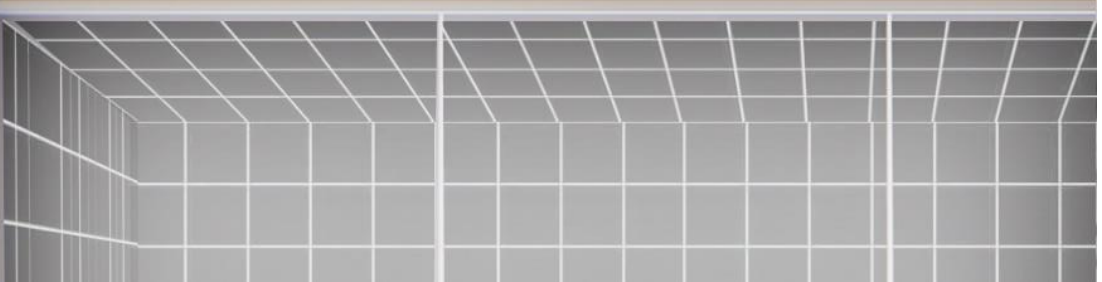
## Perspektif auditorium 2



Perspektif Lobby 1

Perspektif Lobby 2





Perspektif Jobby 3



Perspektif Cafeteria

Cafeteria



ES

Pratin



PS

Jajan

Lidah Hitam  
Lidah Putih

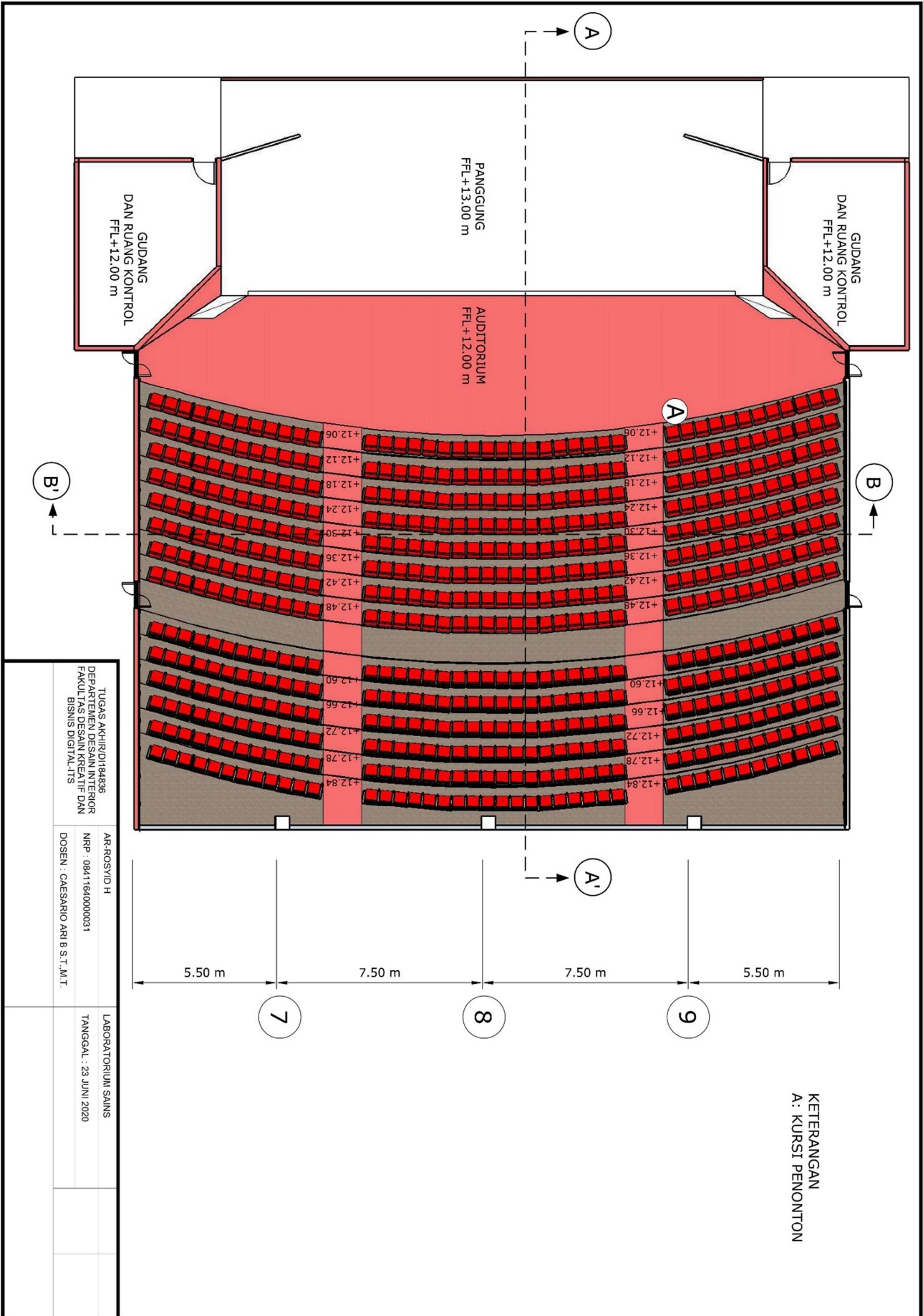






Perspektif Cahaya 3

# Gambar Teknik : Layout Ruang Terpilih 1



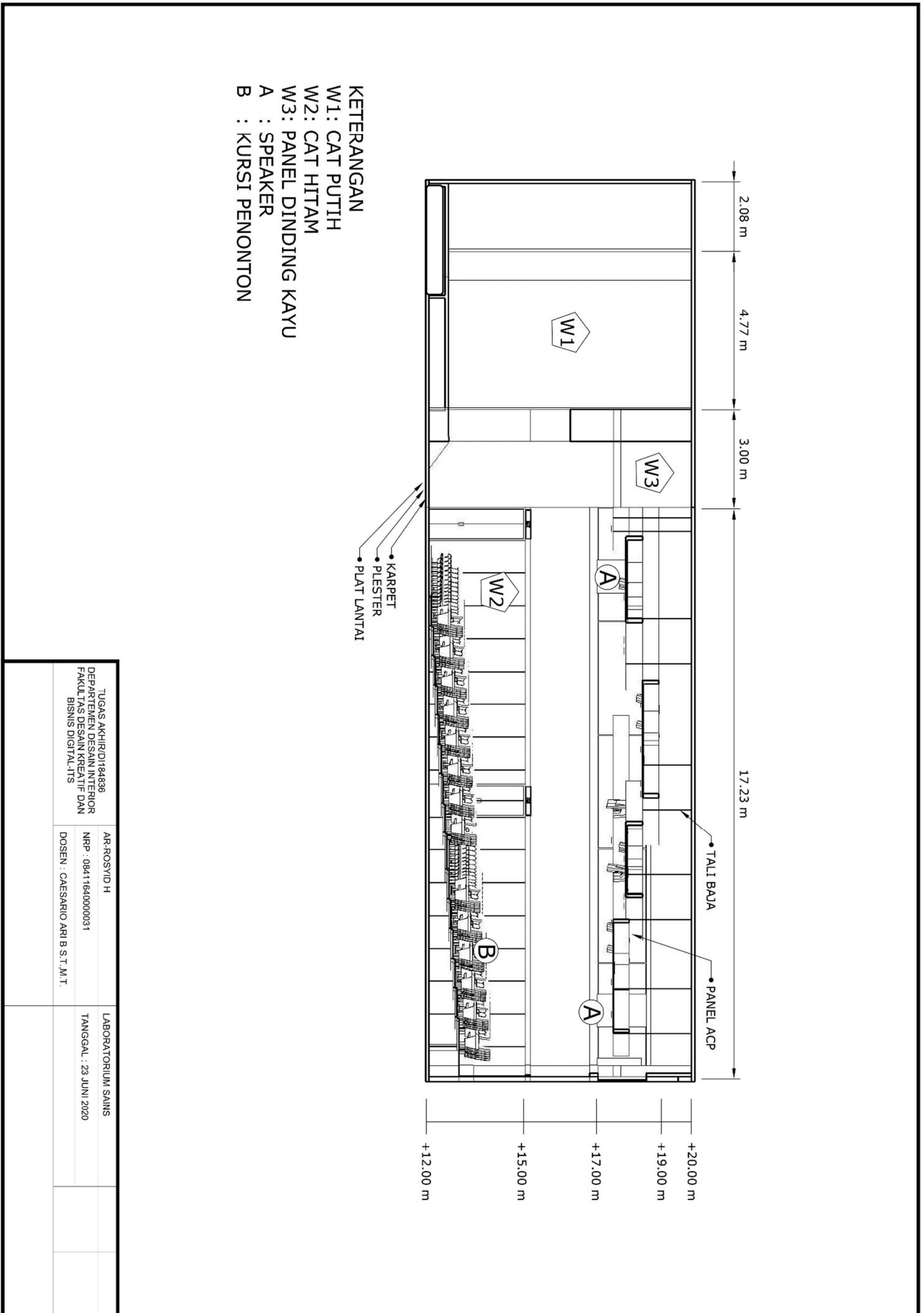
TUGAS AKHIR/DI184836  
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
 FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN  
 BISNIS DIGITAL-ITS

AR-ROSYID H  
 NRP : 0841164000031  
 DOSEN : CAESARIO ARI B S.T.,M.T.

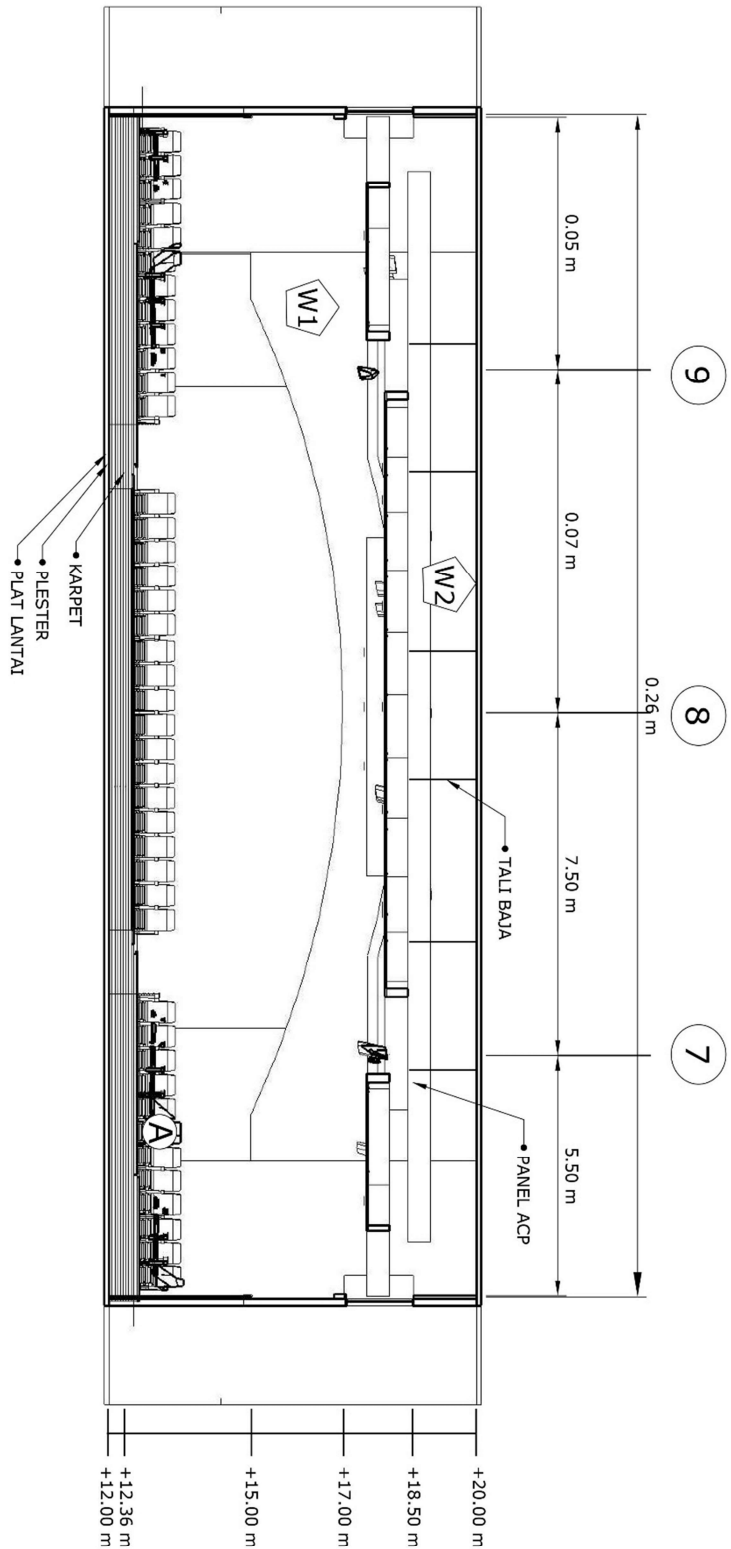
LABORATORIUM SAINS  
 TANGGAL : 23 JUNI 2020

KETERANGAN  
 A: KURSI PENONTON

# Gambar Teknik : Potongan A-A' Ruang Terpilih 1



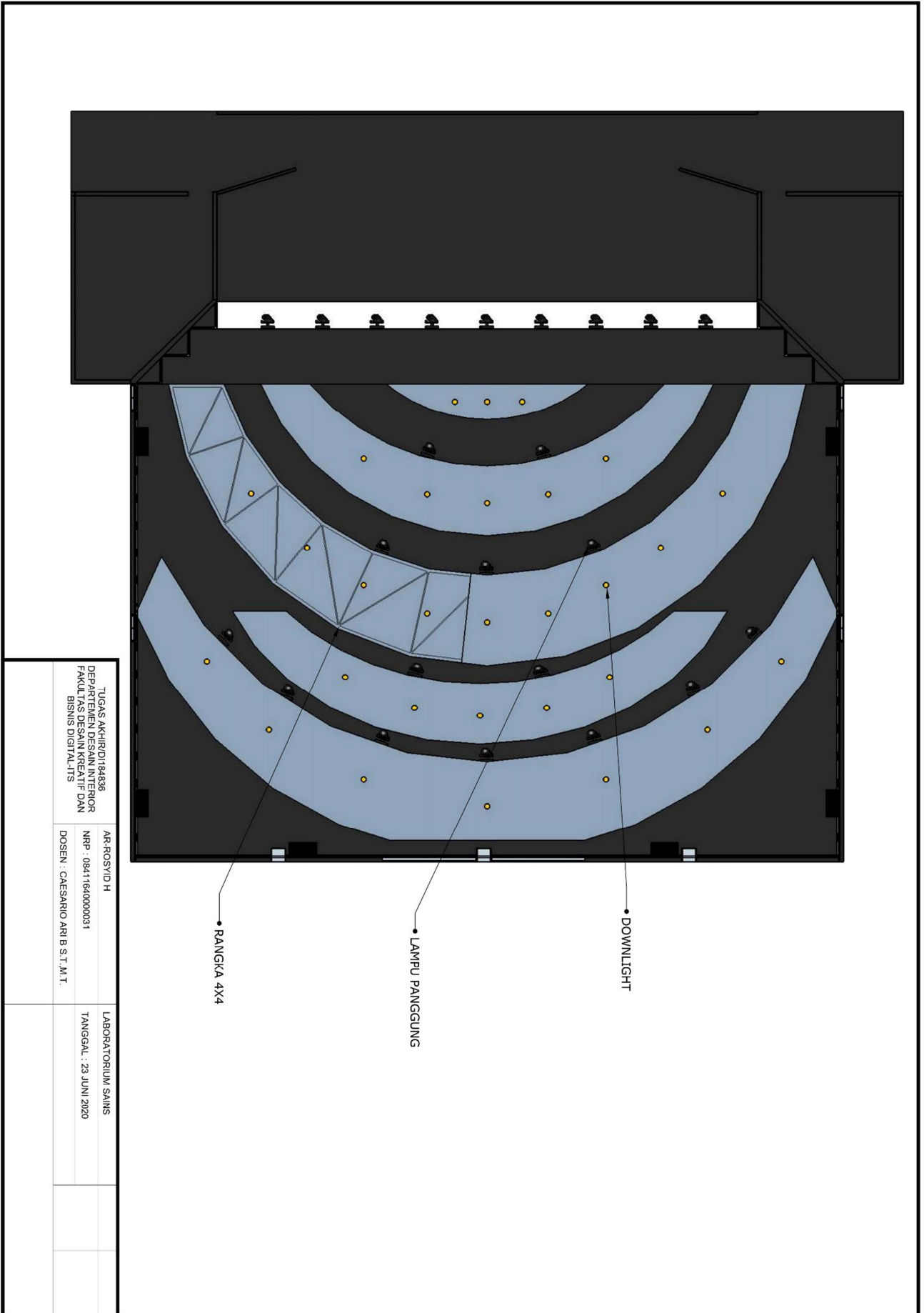
# Gambar Teknik : Potongan B-B' Ruang Terpilih 1



KETERANGAN  
 W1 : CAT PUTIH  
 W2 : CAT HITAM  
 A : KURSI PENONTON

TUGAS AKHIR/DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL-ITS	AR-ROSYDI H NRP : 0841164000031 DOSEN : CAESARIO ARI B S T M T	LABORATORIUM SAINS TANGGAL : 23 JUNI 2020
---	--	--

# Gambar Teknik : Rencana Plafond Ruang Terpilih 1

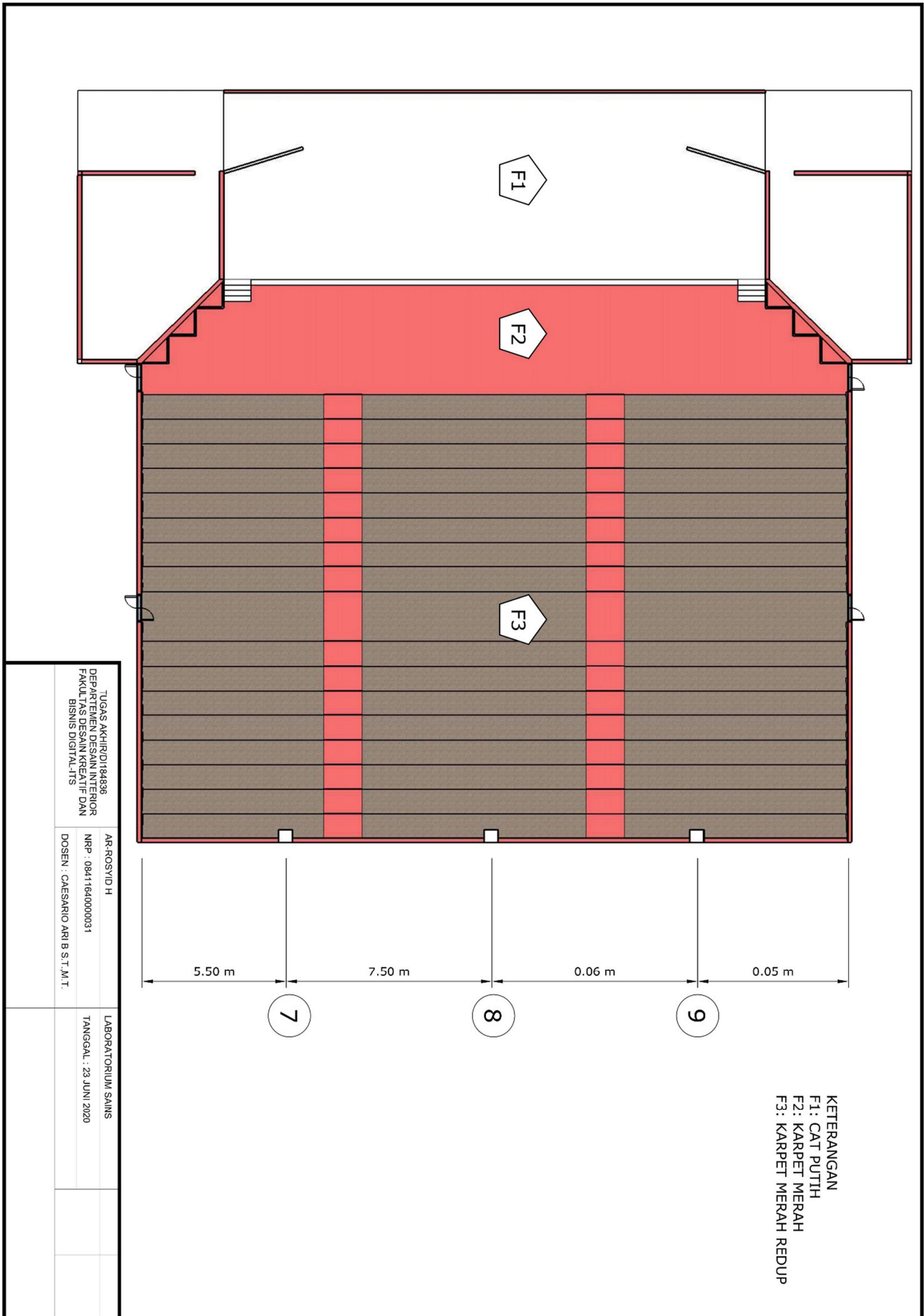


TUGAS AKHIR/DI184836  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN  
BISNIS DIGITAL-ITS

AR-ROSYID H  
NRP : 0841164000031  
DOSEN : CAESARIO ARI B S T M T

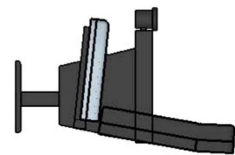
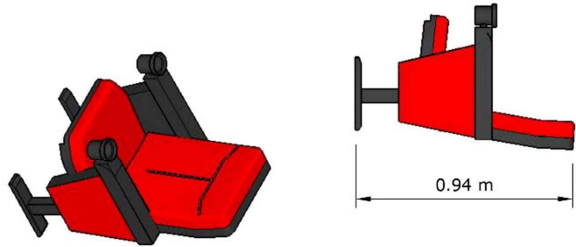
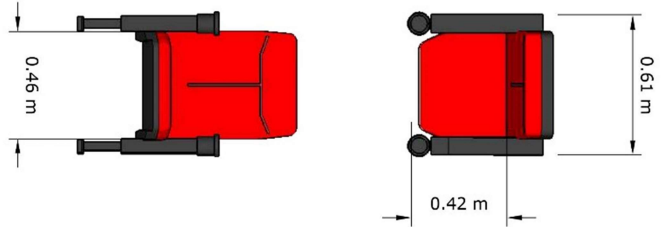
LABORATORIUM SAINS  
TANGGAL : 23 JUNI 2020

# Gambar Teknik : Rencana Lantai Ruang Terpilih 1



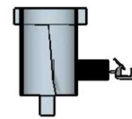
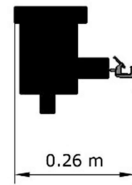
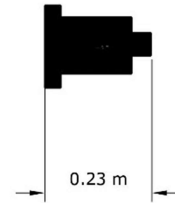
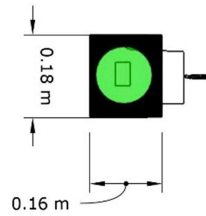
KETERANGAN  
 F1: CAT PUTIH  
 F2: KARPET MERAH  
 F3: KARPET MERAH REDUP

# Gambar Teknik : Detail Furnitur



TUGAS AKHIR/DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL-ITS	AR-ROSYID H NRP : 0841164000031 DOSEN : CAESARIO ARI B S T M T	LABORATORIUM SAINS TANGGAL : 23 JUNI 2020		
---	--	--	--	--

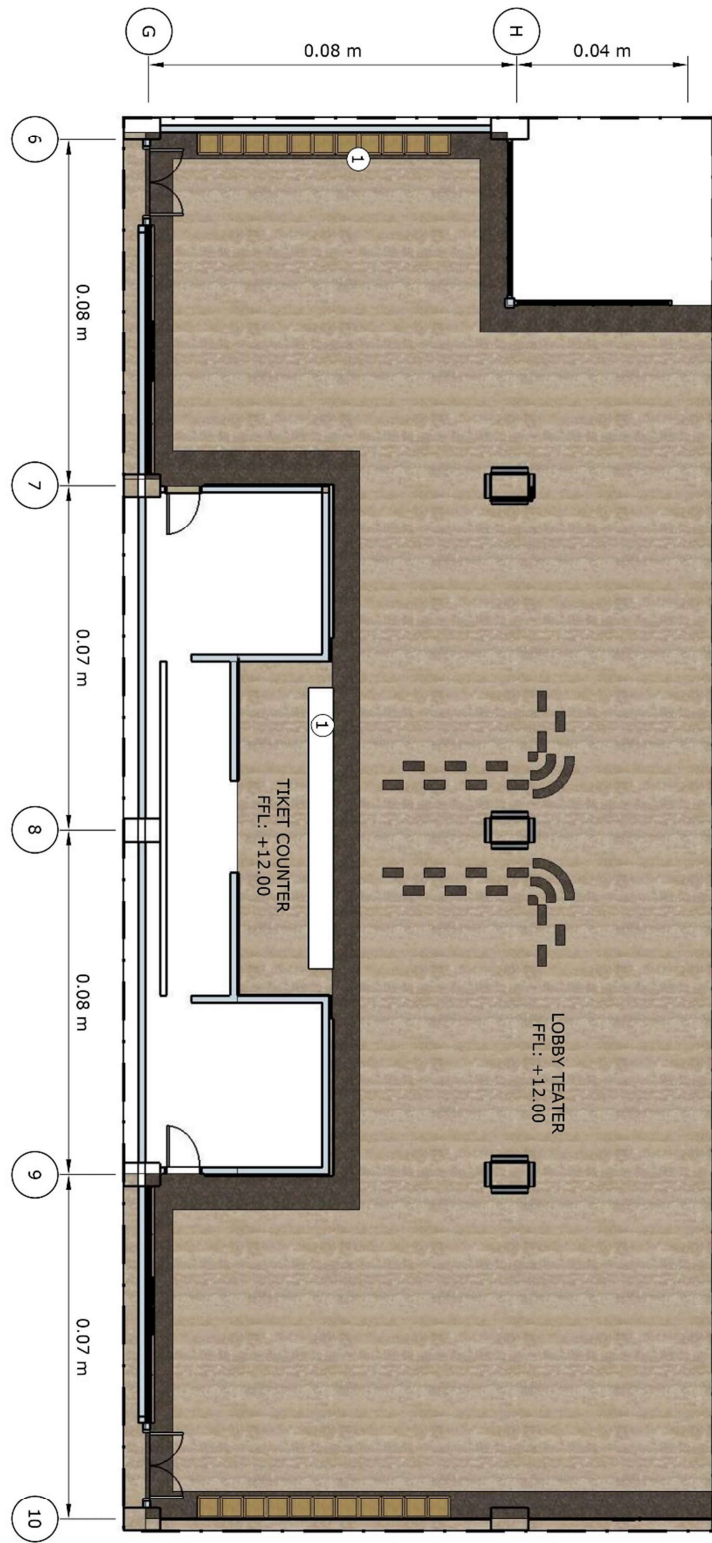
# Gambar Teknik : Detail Lampu



<p>TUGAS AKHIR/DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL-ITS</p>	<p>AR-ROSYDI H NRP : 0841164000031 DOSEN : CAESARIO ARI B S T M T</p>	<p>LABORATORIUM SAINS TANGGAL : 23 JUNI 2020</p>	
---	---	--	--

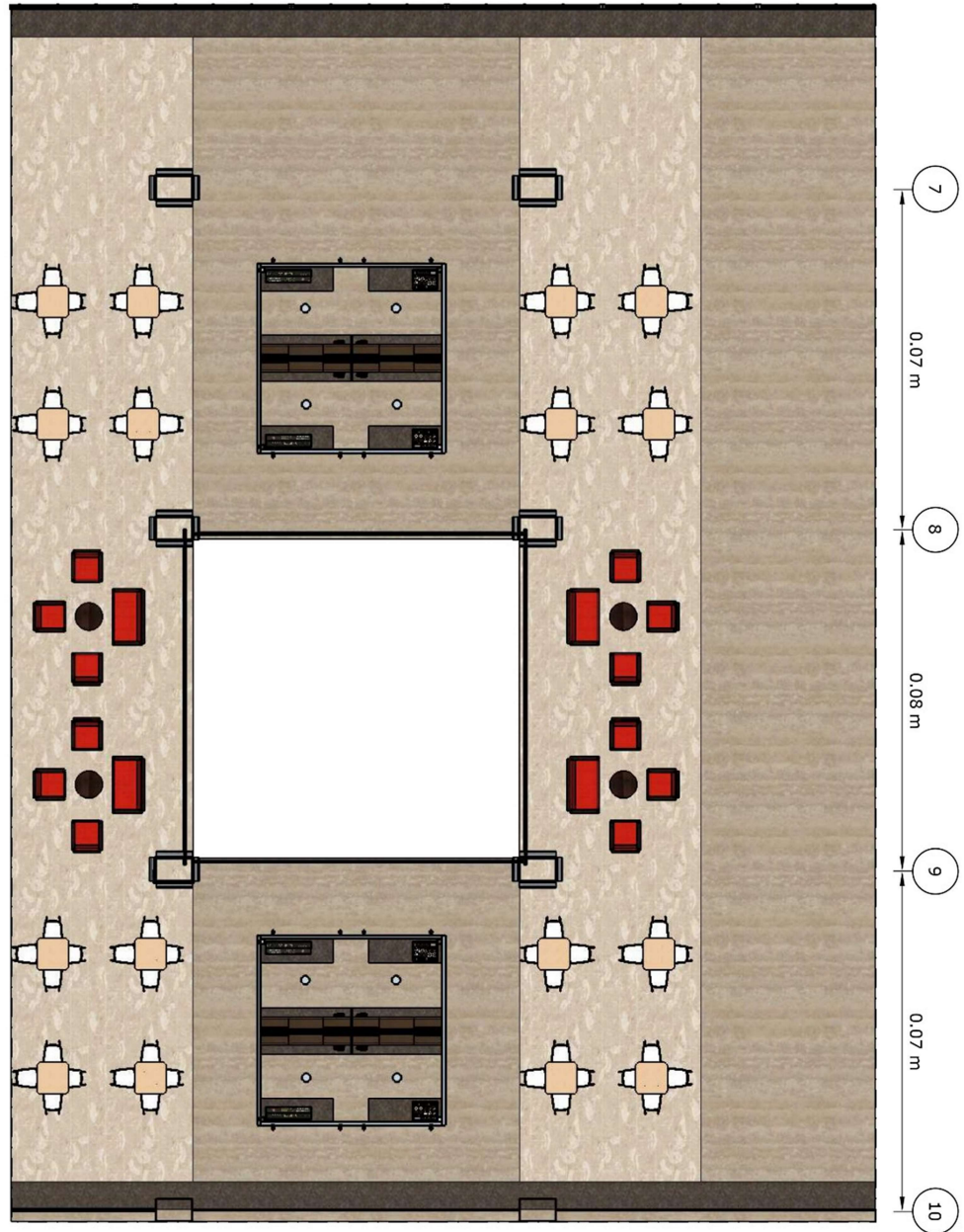


# Gambar Teknik : Layout Ruang Terpilih 2



TUGAS AKHIR(DI)184836	AR-ROSYID H	LABORATORIUM SAINS
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR	NRP : 0841164000031	TANGGAL : 23 JUNI 2020
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN	DOSEN : CAESARIO ARI B S T M T	
BISNIS DIGITAL-ITS		

# Gambar Teknik : Layout Ruang Terpilih 3



TUGAS AKHIR/DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL-ITS	AR-ROSYDI H NRP : 0841164000031 DOSEN : CAESARIO ARI B S T M T	LABORATORIUM SAINS TANGGAL : 23 JUNI 2020
---	--	--

## 1. Rencana Anggaran Biaya

RENCANA ANGGARAN BIAYA					
PEKERJAAN : RUANG AUDITORIUM TEATER					
LOKASI : Teater Gedung Kesenian Hi-Tech Mall					
no	URAIAN KEGIATAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
PEKERJAAN LANTAI					
2	LANTAI KARPET	357	M2	Rp 58,500.00	Rp 20,884,500.00
3	PANGGUNG	147	M2	Rp 250,000.00	Rp 36,750,000.00
4	ELEVASI KURSI	210	M2	Rp 300,000.00	Rp 63,000,000.00
				JUMLAH	Rp 120,634,500.00
PEKERJAAN DINDING					
5	DINDING PEREDAM	188	M2	Rp 150,000.00	Rp 18,200,000.00
6	DINDING VINYL PUTIH	150	M2	Rp 68,630.00	Rp 10,294,500.00
7	CAT HITAM	10	LITER	Rp 700,000.00	Rp 7,000,000.00
				JUMLAH	Rp 35,494,500.00
PEKERJAAN PLAFOND					
8	PEMASANGAN PLAFOND	210	M2	Rp 300,000.00	Rp 63,000,000.00
				JUMLAH	Rp 63,000,000.00
PEKERJAAN KELISTRIKAN					
9	PEMASANGAN TITIK LAMPU	52	TITIK	Rp 513,800.00	Rp 26,717,600.00
				JUMLAH	Rp 26,717,600.00
PEKERJAAN FURNITUR					
10	KURSI PENONTON	588	UNIT	Rp 2,000,000.00	Rp 1,176,000,000.00
				JUMLAH	Rp 1,176,000,000.00
PEKERJAAN ELEMEN ESTETIS					
11	GAWANGAN PANGGUNG	1	UNIT	Rp 15,000,000.00	Rp 15,000,000.00
				JUMLAH	Rp 15,000,000.00
ELEKTRONIK					
12	SOUND SYSTEM	8	UNIT	Rp 9,500,000.00	Rp 76,000,000.00
13	PROYEKTOR LONG THROW	5	UNIT	Rp 30,000,000.00	Rp 150,000,000.00
				JUMLAH	Rp 226,000,000.00
TOTAL HARGA :					Rp 1,662,846,600.00
PPN 10% :					Rp 166,284,660.00
TOTAL HARGA + PPN 10% :					Rp 1,829,131,260.00

## BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Ar-Rosyid Hidayatullah, dilahirkan di Surabaya pada 30 Agustus 1997. Merupakan anak ke dua dari lima bersaudara yang memiliki ketertarikan di bidang teknologi dan kesenian. Penulis telah menempuh pendidikan formal diTKIT Al-Uswah, SDIT Al-Uswah, SMPIT Al-usawah dan setelah lulus dari SMAN 1 Surabaya, penulis diterima di Departemen Desain Interior ITS melalui jalur SBMPTN Pada Tahun 2016. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi tingkat departemen, yakni Himpunan Mahasiswa Desain Interior (HMDI) ITS sebagai kepala departemen event pada kepengurusan (2018/2019), selain itu penulis juga aktif sebagai panitia acara sebagai koordinator divisi event pada acara SPASIAL 2017 dan banyak acara jurusan maupun kampus yang lainnya. Penulis mengambil judul Tugas Akhir “Desain Interior Teater Multiuse Pada Revitalisasi Gedung Hi-Tech Mall Dengan Konsep Spatial Augmented Reality Bernuansa Modern Ethnic”, karena penulis memandang pentingnya penyaluran budaya kepada masyarakat jaman sekarang dengan memperhatikan ketertarikan masyarakat jaman sekarang kepada pertunjukan visual dan akustik yang memukau dengan menggunakan teknologi. Teknologi yang dipilih sebagai konsep utama adalah teknologi spatial augmented reality karena konsep teknologi spatial augmented reality dinilai dapat menyalurkan nilai nilai kebudayaan dengan lebih menarik masyarakat jaman sekarang karena konsep ini dapat menampilkan pertunjukan visual yang lebih kaya dan cepat dibandingkan dengan teater konvensional. Penggunaan teknologi spatial augmented reality juga disesuaikan dengan karakter masyarakat jaman sekarang yang tertarik dengan hal hal baru yang akan menimbulkan efek memukau pada gedung teater. Pertunjukan kebudayaan dan pengembangannya akan masih banyak lagi yang bisa digali sehingga penulis ingin berkontribusi dalam pengembangan penyaluran kebudayaan dan teknologi melalui desain interior teater. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi bidang desain interior di Indonesia. Hal yang berkaitan dengan isi dari Tugas Akhir ini, dapat didiskusikan dengan menghubungi penulis di [hidayatullaharrosyid@gmail.com](mailto:hidayatullaharrosyid@gmail.com)