

LAPORAN TUGAS AKHIR

RA09.1381

PERIODE SEMESTER GENAP 2013-2014

JUDUL:

PUSAT PAGELARAN SENI DI NGANJUK

TEMA:

Staccato



Nama : NURUL QOMARIAH
NRP : 3210 100 051
Pembimbing : Ir. SUDRAJAT, MBA, MM

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

2014

FINAL PROJECT REPORT

RA09.1381

PERIOD EVEN SEMESTER 2013-2014

FINAL PROJECT TITLE:

ART PERFORMANCE CENTER IN NGANJUK

THEME:

Staccato



Name : NURUL QOMARIAH
NRP : 3210 100 051
Mentor : Ir. SUDRAJAT, MBA, MM

**DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY**

SURABAYA

2014

ABSTRAK

Pusat Pagelaran Seni merupakan tempat pusat digelarnya sebuah pertunjukkan di bidang kesenian. Bangunan ini diharapkan dapat memwadahi segala kegiatan pengapresiasian karya seni di kota Nganjuk yang memang belum ada saat ini. Kegiatan yang dapat diwadahi pada Pusat Pagelaran Seni ini antara lain kegiatan pertunjukkan seni musik, seni tari, seni teater/peran, yang bersifat modern maupun tradisional. Selain itu Pusat pagelaran seni ini dapat pula memwadahi pameran karya seni rupa seperti lukisan, tembikar, dan patung/pahatan.

Keberadaan Pusat Pagelaran Seni ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif tujuan pariwisata baik domestik maupun mancanegara, oleh karena itu selain sebagai tempat pusat pertunjukkan seni juga terdapat area wisata kuliner yang menyediakan makanan dan jajanan khas, oleh-oleh/ cindramata khas kota Nganjuk ketika para wisatawan berkunjung ke tempat ini.

ABSTRACT

Art performances Center is convening a central place in the field of performing arts. The building is expected to accommodate all the activities of the appreciation of works of art in the Nganjuk city that doesn't exist up until now. Activities that can be accommodated at the Centre for the Arts performances include performing arts activities music, dance, theater / roleplaying, which is modern and traditional. Besides that, this art performance center can also accommodate exhibitions of art works such as paintings, pottery, and sculpture / carving.

The existence Arts Center performances is expected to be one of the alternative tourism destinations both domestic and foreign, therefore other than as a performing arts center there is also a culinary tourist areas that provide food and special snacks, souvenirs Nganjuk city when the tourists a visit to this place.



JUDUL:

PUSAT PAGELARAN SENI DI NGANJUK

TEMA:

STACCATO



PENYUSUN:

NURUL QOMARIAH

3210 100 051

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh tim penguji Tugas Akhir RA
09.1381 Jurusan Arsitektur – FTSP – ITS pada tanggal 30 Juni 2014**

Nilai: B

Surabaya, 18 Juli 2014
Dosen Pembimbing,

Ir. Sudrajat, MBA. MM

NIP : 195112231979031004

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir
RA 09.1381

Ir. M. Salatoen P., MT.

NIP:19620608 19870 2 001



Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. Purwanita Satijanti MSc. PhD.

NIP:19590427 198503 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya. Segenap ungkapan rasa terima kasih saya sampaikan kepada Tuhan maupun semua pihak yang telah membantu dan mendukung seluruh proses pekerjaan sehingga penulisan laporan tugas akhir dengan judul Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk ini hingga selesai.

Begitu banyak hal yang dilalui penulis sampai dengan selesainya laporan ini dan saya selaku penulis sadar bahwa tidak ada hal yang sempurna termasuk pekerjaan yang telah selesai ini, namun saya berharap apa yang ada dapat memberi manfaat bagi siapapun yang membutuhkan di masa yang akan datang.

Saya juga menyadari bahwa semua hasil ini diperoleh tidak semata-mata dari saya seorang, namun merupakan hasil keterlibatan semua pihak. Oleh sebab itu saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. M. Salatoen, MT selaku dosen koordinator,
2. Bapak Ir. Sudrajat, MM., MBA selaku dosen pembimbing,
3. Ibu Prof. Dr.Ir. Hj Happy Ratna MSc; Bapak Ir. Endrotomo; Bapak Wawan Ardiyan S ST, MT selaku dosen penguji,
4. Orang tua yang selalu mendukung di segala kesempatan,
5. Dan teman-teman seangkatan yang selalu ada menemani dan saling mendukung.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan dengan ikhlas dibalas secara setimpal oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Surabaya, 18 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Metode Pembahasan	3
1.5 Sistematika Pembahasan.....	3
1. 6 Lingkup Pelayanan dan Misi Objek.....	4
1.6.1 Lingkup Pelayanan.....	4
1.6.2 Misi Pelayanan.....	5
1.6.3 Batas Skala Pelayanan.....	5
BAB II PENJELASAN OBJEK.....	6
2.1 Judul Objek.....	6
2.2 Alasan Pemilihan Objek.....	6
2.3 Pengertian Umum.....	6
2.3.1 Pengertian Gedung Pusat Pagelaran Seni.....	6
2.4 Kolerasi Objek dengan Tuntutan Kebutuhan.....	8
2.4.1 Persyaratan Arsitektural.....	8
2.4.2 Persyaratan Akustik.....	8
2.4.3 Kriteria Penguat Bunyi.....	10
2.4.4 Garis Pandang.....	10
2.4.5 Organisasi Ruang.....	13



2.4.6 Kriteria Rancang.....	13
2.4.7 Kajian Teori.....	14
BAB III TINJAUAN SITE.....	16
3.1 Latar Belakang pemilihan Lokasi.....	16
3.2 Syarat Pemilihan Lokasi.....	16
3.3 Alasan Pemilihan Site.....	17
3.4 Karakter Site.....	18
3.5 Analisa Tapak.....	20
3.6 Potensi Site.....	20
3.7 Peraturan pembangunan.....	20
BAB IV TEMA, PROGRAM RANCANG, DAN KONSEP RANCANG	22
4.1 TEMA.....	22
4.1.1 Pengertian Tema.....	22
4.1.1.1 Menurut Pakar.....	22
4.1.1.2 Kesimpulan.....	22
4.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema.....	22
4.1.3 Pilihan Tema Rancangan “ <i>Staccato</i> ”	23
4.1.3.1 Pengertian <i>Staccato</i>	23
4.1.3.2 Jenis <i>Staccato</i>	25
4.1.3.3 Karakteristik <i>Staccato</i>	26
4.1.4 Prinsip Perancangan Tema <i>Staccato</i>	26
4.1.5 Studi Kasus.....	28
4.1.5.1 Studi Kasus 1.....	28
4.1.5.2 Studi Kasus 2.....	31
4.1.5.3 Studi Kasus 3	35
4.2 Program Rancang.....	37
4.2.1 Jenis Kegiatan.....	37
4.2.1.1 Kegiatan Utama.....	38



4.2.1.2 Kegiatan penunjang.....	38
4.2.2 Fasilitas Ruang dan Pola Kegiatan.....	39
4.2.3 Dimensi Ruang.....	40
4.3 Konsep Rancang.....	45
4.3.1 Fakta.....	45
4.3.2 Misi.....	46
4.3.3 Isu.....	46
4.3.4 Tujuan.....	46
4.3.5 Performance Requirement.....	46
4.3.6 Konsep.....	47
4.3.7 Bagan Tahapan Hubungan Konsep Rancang.....	47
4.3.8 Transformasi Konsep Rancang.....	47
4.3.9 Perumusan Isu, Tujuan, Performen Requirement, dan Konsep Rancang	48
BAB V APLIKASI KONSEP RANCANG PADA OBJEK.....	50
5.1 Konsep Gubahan Massa dan R. Luar.....	50
5.2 Konsep Bentuk dan Wujud.....	51
BAB VI UTILITAS.....	52
6.1 Penghawaan.....	52
6.2 Fire Protection.....	52
6.3 Air Bersih.....	53
6.4 Air Limbah.....	54
6.5 Elektrikal.....	54
6.6 Pencahayaan.....	54
BAB VII SISTEM STRUKTUR.....	55
7.1 Penentuan Sistem Struktur.....	55
7.2 Detail Struktur.....	55

KRITIK DAN SARAN.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Bintarto, kota adalah suatu system jaringan kehidupan manusia yang ditandai dengan kepadatan penduduk yang memiliki tingkat strata sosial ekonomi yang heterogen dan kehidupan materialistis. Adapun yang mengatakan bahwa kota adalah kelompok penduduk yang bertempat tinggal bersama-sama dalam suatu wilayah menurut peraturan-peraturan yang telah ditentukan. Kota adalah suatu wilayah yang didalamnya memiliki aksesibilitas seperti pusat pemukiman penduduk, pusat kegiatan ekonomi, pusat kegiatan politik, pusat hiburan, dan pusat kegiatan sosial budaya.

Salah satu aksesibilitas pusat hiburan adalah di bidang kesenian. Bidang kesenian adalah bagian dari kompleksitas kebutuhan manusia yang keberadaannya sangat eksis di masa sekarang, maka dari itu butuh tempat untuk mewadahi segala aktivitas pengapresiasian seni.

Seni atau *art* merupakan hasil dari kebudayaan suatu bangsa. Suatu warisan leluhur yang tak ternilai harganya. Dapat pula dikatakan sebagai refleksi dari pemikiran manusia yang memiliki kepekaan lebih terhadap apa yang dirasakan di sekitarnya. Misal, seorang pujangga dapat membuat puisi setelah mengalami atau merasakan keadaan alam sekitarnya, seorang musisi dapat menciptakan sebuah karya repertior lagu setelah merasakan bagaimana hidup ditengah-tengah masyarakat kurang mampu. Dan senua itu adalah hasil karya akal, hasil sebuah pemikiran kritis, pemikiran menyeluruh dari sebuah kenbudayaan manusia.

Nganjuk adalah kota yang tidak terlalu besar dan sedang berkembang. Kondisi kota Nganjuk sekarang tidak memiliki fasilitas berupa gedung khusus untuk mewadahnya. Adapun acara sejenis pertunjukan biasanya diadakan di gedung wanita, alun-alun, dan gedung 45 yang fasilitasnya sangat kurang memadai untuk sebuah pegelaran seni. Sehingga dibutuhkan Pusat Pagelaran seni di Nganjuk yang mempunyai fasilitas yang memadai dan dapat mewadahi seluruh aktivatas yang berkenaan dengan pertunjukkan seni yang perlahan akan dapat menambah kualitas pertunjukan seni di Nganjuk.



Selain dapat mewadahi kesenian di daerah Nganjuk, Pusat pagelaran seni ini juga mampu mewadahi pertunjukkan seni dari seluruh daerah Indonesia yang dapat dipertunjukkan di Nganjuk, bahkan mungkin hingga manca negara. Tidak hanya seni tradisional, seni modern pun akan diharapkan dapat dipertunjukkan di Pusat Pagelaran Seni ini.

Secara perlahan dengan adanya Pusat Pagelaran Seni ini akan menumbuhkan rasa puas dari masyarakat umum, mulai dari kalangan anak-hingga orang dewasa serta dapat mengangkat budaya lokal Nganjuk, bahkan Indonesia kedalam manca negara.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang di atas, ada beberapa pokok masalah yang dihadapi, yakni :

1. Bagaimana mendesain sebuah Pusat Pagelaran seni di Nganjuk dengan lahan yang ada?
2. Bagaimana menyelesaikan masalah kustik dan lighting pada Pusat Pagelaran Seni?
3. Bagaimana pemrograman ruang dan sirkulasi yang baik pada Pusat Pagelaran seni?
4. Bagaimanakah konsep desain yang sesuai dengan issue yang diangkat pada latar belakang?
5. Material apakah yang tepat untuk Pusat Pagelaran seni?

1.3 TUJUAN

1. Menjadi sasaran tempat untuk menggelar pertunjukkan seni di Nganjuk
2. Melestarikan seni khas Nganjuk maupun seni di Indonesia
3. Meningkatkan kualitas tempat pertunjukkan di Nganjuk
4. Mendorong pertumbuhan dan peluang ekonomi, sosial dan pribadi di Nganjuk
5. Memberikan kesempatan untuk mengembangkan komunitas seni di Nganjuk
6. Membantu menciptakan pusat aktivitas budaya regional Nganjuk
7. Melahirkan seniman (artist) baru di Nganjuk
8. Menjadi sebuah ikon kota Nganjuk

1.4 METODE PEMBAHASAN

Metode Pembahasan yang akan digunakan adalah :

a. Metode penelitian deskriptif, yang meliputi :

- Studi Kepustakaan

Kegiatan studi kepustakaan bertujuan mencari segala informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Informasi tersebut dapat berupa tulisan, foto, maupun bentuk data lain, dan semuanya harus relevan dengan tema yang sudah dipilih sehingga dapat dipakai dalam sepanjang proses perancangan.

- Studi Komparatif

Studi komparatif bertujuan mencari pengertian pusat pagelaran seni dari beberapa orang untuk dibandingkan satu dengan yang lainnya, sehingga menghasilkan maksud yang diinginkan.

b. Metode penelitian kasus yang meliputi :

- Studi Kasus

Kegiatan studi kasus bertujuan mencari berbagai contoh karya arsitektur yang berkaitan dengan judul obyek rancang maupun tema yang dipakai di perancangan nantinya. Studi semacam ini dapat dilakukan dengan mencari bahan dari literatur maupun internet.

1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

BAB II PENGENALAN OBJEK RANCANG

BAB III TINJAUAN TEMA

BAB IV PROGRAM RANCANG

BAB V PEMILIHAN LOKASI TAPAK

BAB VI KONSEP RANCANG

1.6 LINGKUP PELAYANAN DAN MISI OBJEK

1.6.1. Lingkup Pelayanan

1. Pengunjung

a. Pengunjung umum

- Anak-anak (3-12 tahun)
- Remaja (12-17 tahun)
- Dewasa (18-29 tahun)
- Orang Tua (30 tahun ke atas)

b. Pengunjung khusus

Adalah pengunjung seperti *performer* dan pengelola Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk.

2. Kegiatan

a. Kegiatan Pertunjukkan

- Musik
 - i. Konser Musik
 - ii. Pertunjukkan Musik
 - iii. Kompetisi Musik
- Teatikal
 - iv. Teater
 - v. Opera
 - vi. Operet
 - vii. Balet
 - viii. Teater Musik
- Dan lain-lain
 - ix. Pertunjukkan Seni
 - x. Live art (art form)
 - xi. Pementasan Puisi

b. Ruang apresiasi

- Galeri Seni
- Multifungsional space (instalasi pameran, acoustic music live, dll)
- Pameran seni

c. Kegiatan Komersil

- tempat penjualan alat-alat seni (art shop)
- tempat penjualan makanan dan minuman



- d. Kegiatan Edukasi
 - Studio musik
 - Ruang rehearsal
 - perpustakaan

e. Ruang Pengelola

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertanggung jawab atas segala hal mengenai pertunjukkan dan pengunjung yang berada dalam suatu ruangan tersendiri.

1.6.2. Misi Pelayanan

1. Misi Edukatif

Pusat Pagelaran Seni Nganjuk memberikan sarana kepada siapa saja untuk belajar tentang pertunjukkan maupun desain bangunan secara langsung.

2. Misi Komersil

Pusat Pagelaran Seni Nganjuk menyediakan sarana studio musik, music recording, tempat penjualan alat-alat seni, cafe outdoor yang menjadi sarana komersial yang menarik pengunjung sebanyak mungkin.

3. Misi Rekreasi

Pusat Pagelaran Seni Nganjuk menyediakan sarana rekreasi seperti melihat pertunjukan, pameran dan instalasi.

4. Misi Informasi

Pusat Pagelaran Seni Nganjuk memberikan segala informasi tentang musik melalui pertunjukan maupun instalasi/pameran musik itu sendiri.

1.6.3. Batasan Skala Pelayanan

Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk ini memiliki batasan pelayanan berskala kota, yaitu daerah Nganjuk. Pusat Pagelaran seni di Nganjuk ini merupakan tempat untuk menggelar berbagai macam aktifitas seni dengan daya tampung pengunjung yaitu kurang lebih sekitar 300 hingga 500 penonton atau pengunjung.

BAB II

Pengenalan Objek

2.1 Judul Objek

Gedung Pusat Pagelaran Seni Nganjuk

2.2 Alasan Pemilihan Objek

Alasan memilih judul diatas antara lain:

- a. Menyediakan tempat untuk menggelar acara seni di daerah Nganjuk
- b. Menyedian wadah untuk mengapreseasikan seni di daerah Nganjuk
- c. Menyediakan wadah untuk menampung segala kegiatan tentang pertunjukkan seni di daerah Nganjuk
- d. Menyediakan wadah untuk terciptanya suatu komunitas seni di Nganjuk

2.3 Pengertian Umum

2.3.1 Pengertian Gedung Pusat Pagelaran Seni

- **Pengertian Pusat**

pokok pangkal atau yg menjadi pumpanan (berbagai-bagai urusan, hal, dsb): perguruan tinggi harus menjadi -- berbagai ilmu pengetahuan;

(*KBBI*)

- **Pengertian Pagelaran**

Pertunjukkan; Mempertunjukkan

(*KBBI*)

theatre performance, especially one containing singing and dancing

(*Oxford Dictionary*)

karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Seni performance biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.

(*Wikipedia.com*)



- **Pengertian Seni**

ekspresi dari kreativitas manusia; sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan.

(wikipedia.com)

seni adalah peniruan terhadap alam tetapi sifatnya harus ideal

(Aristoteles)

seni adalah hasil peniruan alam dengan segala seginya

(Plato dan Rousseau)

seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga menggerakkan jiwa perasaan manusia

(Ki Hajar Dewantara)

- **Kategori Seni**

- Musik
- Rupa
- Pahat
- Tari
- Teater
- Opera
- Operet
- Suara/ vokal
- Sastra

Jadi Pusat Pagelaran Seni Nganjuk adalah

Suatu tempat atau bangunan besar yang menjadi pangkal kegiatan yang digunakan untuk menggelar pertunjukkan yang berkaitan dengan kegiatan/aktivitas, dan pengapreasian dalam bidang musik, literatur, film, patung dan lukisan di daerah Nganjuk.



2.4 Kolerasi Objek dengan Tuntutan Kebutuhan

Karena Pusat Pagelaran Seni Nganjuk ini merupakan tempat dimana menggelar pertunjukan bidang seni seperti music live perform, orkestra, perkusi, teater, drama, paduan suara, serta ruang instalasi dan pameran seni maka bangunan/ tempat ini pas untuk pelaku dan penikmat seni seperti masyarakat Nganjuk dan sekitarnya untuk mengapresiasi pertunjukan seni.

2.4.1 Persyaratan Arsitektural

Persyaratan Utama

1. Persyaratan akustik untuk sebuah gedung pertunjukan sesuai dengan standarisasi yang telah dirtepan sehingga memberikan kenyamanan kepada penonton.
2. Kemudahan aksesibilitas terhadap bangunan sehingga dapat mendatangkan jumlah pengunjung yang lebih banyak.
3. Organisasi ruang yang jelas, sehingga tidak membingungkan pengunjung ketika berada dalam gedung.

2.4.2 Persyaratan Akustik

1. Garis besar persyaratan akustik, persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam auditorium :
 - Harus ada kekerasan (*loudness*) yang cukup dalam tiap bagian auditorium terutama pada tempat-tempat duduk yang letaknya jauh dari sumber bunyi.
 - Energi bunyi harus didistribusikan secara merata (terdifusi) dalam ruangan.
 - Karakteristik dengan optimum harus disediakan dalam auditorium.
 - Ruang harus bebas dari cacat akustik seperti gema, pemantulan yang terlalu panjang (*long delayed reflection*), gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, resonansi ruang.
 - Bising dan getaran dari luar harus dihindari atau dikurangi.
2. Kekerasan (Loudness)

Hilangnya suatu energi bunyi dapat dikurangi dengan kekerasan yang cukup, yaitu dengan cara :

 - Auditorium harus didesain agar penonton sedekat mungkin dengan sumber bunyi, dengan penyediaan balkon dapat memberi ruang lebih untuk tempat duduk yang dekat dengan sumber bunyi.



- Sumber bunyi di naikkan agar sebanyak mungkin terdengar, sehingga gelombang bunyi bisa sampai ke telinga pendengar.
 - Lantai penonton dibuat miring atau landai dengan kemiringan tidak boleh lebih dari 1 : 8
 - Sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan pemantul bunyi seperti - pilaster, gypsum board, plywood, flexyglass, papan plastik, dll. Hal ini bertujuan untuk memberikan energi tambahan pantul bunyi untuk tempat penonton yang paling jauh dari sumber bunyi.
 - Permukaan pemantul bunyi yang paralel (horizontal dan vertikal), terutama yang letaknya dekat dengan sumber bunyi harus dihindari untuk menghindari pamantulan kemali yang tidak diinginkan ke sumber bunyi.
 - Selain sumber bunyi utama, jika terdapat sumber bunyi tambahan di bagian ruang lain, amak sumber bunyi tambahan tersebut harus dikelilingi juga oleh permukaan pemantul bunyi.
 - Permukaan pantul berfungsi untuk menguatkan bunyi. Selain itu, keberadaannya juga berfungsi sebagai pengarah bunyi kembali kepada pementas/ performer yang berada di atas panggung. Hal ini penting terutama untuk auditorium yang dirancang khusus untuk pertunjukkan musik atau vokal.
3. Difusi (Penyebaran Bunyi)
- Hal ini harus diperhatikan dalam pengadaan perbesaran suara dalam ruang antara lain dengan penggunaan permukaan yang tidak teratur seperti langit-langit yang ditutup, dinding yang bergerigi, kotak-koyak yang menonjol, dekorasi permukaan yang dipahat, dll. Sehingga dengan pemasangan penyebar akustik (acoustic diffuser) akan memudahkan pencapaian bunyi ke penonton. Difusi bunyi dapat dihasilkan dengan cara :
 - Pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tidak teratur dalam jumlah yang banyak.
 - Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap secara bergantian.
 - Distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tidak teratur dan acak.
4. Waktu Dengung
- Didefinisikan sebagai waktu yang dibutuhkan suatu bunyi yang tiba-tiba dihentikan untuk berkurang dengan 60dB.

2.4.3 Kriteria Penguat Bunyi

1. Mentransmisikan jangkauan frekuensi yang lebar untuk mempertahankan kesetimbangan yang benar antara nada dasar dan harmonikanya.
2. Menyediakan jangkauan dinamik yang lebar, yaitu bunyi *pianissimo* harus dapat didengar dengan jelas dan *fotrisissimo* harus dapat direduksi tanpa distorsi.
3. Bebas dari gangguan gema atau bunyi baik.
4. Menciptakan dengung rang yang cukup rendah.
5. Harus tetap terdeteksi anggapan bahwa bunyi yang datang dari sumber bunyi salinya harus dijaga. Penonton tidak boleh sadar akan adanya penguat bunyi dan kehebatan akustik pertunjukan harus tetap diberikan pada pementasnya.

2.4.4 Garis Pandang

Beberapa variasi jarak pandang berdasarkan fungsi dan skala pertunjukan menurut Ian Appleton (1972:20) dalam buku *Metric Hnad Book* :

- Drama, bagian terpenting dalam pertunjukan drama adalah ekspresi wajah dari pemain, sehingga jarak pandang yang dibutuhkan ± 20 m diukur dari garis setting panggung.
- Opera/ drama musikal, bagian yang terpenting dalam pertunjukan ini sama dengan drama.
- Tari, keseluruhan tubuh dan ekspresi wajah dari penari merupakan bagian yang penting, sehingga jarak yang dibutuhkan ± 20 m.
- Konser musik, pada pertunjukan musik jarak pandang tidak terlalu penting karena hal ini lebih mengutamakan produksi suara yang dihasilkan, sehingga persyaratan utama yang harus dipenuhi adalah persyaratan akustik.

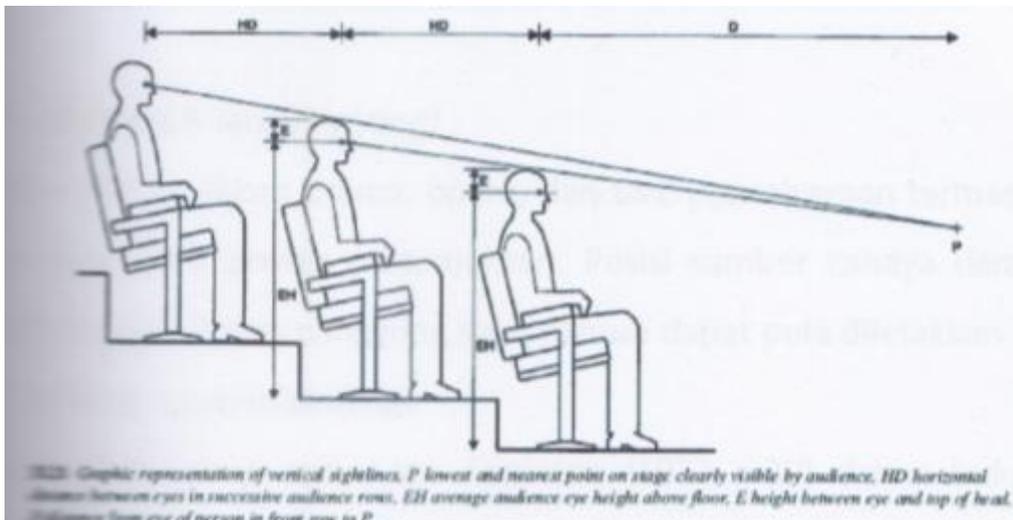
Persyaratan garis pandang yang nyaman menurut *Metric Hnad Book* dalam merancang auditorium adalah :

1. Garis pandang vertikal dapat ditentukan dengan cara :
 - (P) titik pandang terendah dan terdekat dari panggung harus ditentukan sebagai patokan agar pengamat dapat melihat dengan jelas ke arah panggung.
 - (HD) jarak horizontal antara mata pengamat yang duduk di bangku pengamat dengan baris kursi pengamat dibelakangnya harus berjarak 760 mm – 1150 mm, agar pandangan pengamat tidak terhalangi oleh keberadaan pengamat di depannya.

(EH) ketinggian rata-rata mata pengamat yang diukur dari permukaan lantai sekitar 1120 mm searah garis vertikal. Garis yang terjadi secara teori (*theoretical rake*) akan membentuk sudut yang sedikit melengkung.

(E) jarak antara puncak kepala pengamat.

(D) jarak dari barisan tempat duduk paling depan ke titik P.

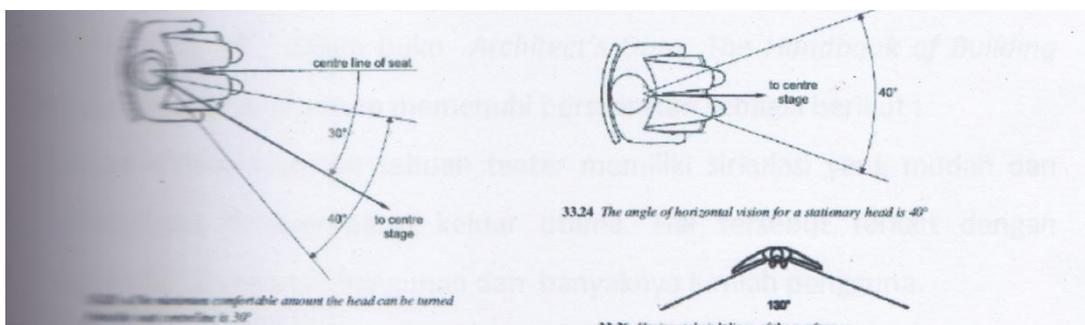


Gambar 1. Jarak Pandang

2. Garis Pandang Horizontal (Horizontal Sight Lines)

Garis pandang horizontal dapat menunjukkan ukuran dan bentuk dari sebuah panggung, karena dengan menerapkan garis pandang horizontal maka area tempat duduk pengamat dapat dibatasi, hal ini berlaku terutama pada panggung teater.

Sudut pandang manusia agar dapat melihat keseluruhan panggung yakni sekitar 40°, sedangkan batas maksimum kenyamanan bagi pengamat untuk menggerakkan kepalanya ke samping sekitar 30°. Untuk performer memiliki garis pandang yang lebih luas yakni 130°.



Gambar 2. Sudut Pandang

3. Pengendalian Bising dalam Ruang

Dalam buku Akustik Lingkungan diuraikan bahwa mengendalikan bising ruang auditorium dimulai dengan semua sumber bising yang berasal dari luar maupun

dalam. Penempatan auditorium sejauh mungkin dari sumber bising cukup penting karena terbukti cukup ekonomis dan efisien.

Ruang-ruang seperti lobi, area sirkulasi dan ruang depan harus dilengkapi material yang dapat menyerap bunyi. Area sirkulasi juga harus dilengkapi dengan pintu akses utama menuju auditorium.

4. Pencahayaan Ruang (Lighting)

Dalam pertunjukan Drama, opera, dan tari, pencahayaan termasuk kedalam hal yang penting dalam proses pertunjukan. Posisi sumber cahaya tidak hanya diletakkan di atas panggung saja, namun dapat juga diletakkan di langit-langit maupun di dinding.

Ian Appleton (1972 : 20) dalam buku *Metric Handbook* juga mengemukakan bahwa sumber cahaya setidaknya harus dapat mengenai wajah aktor 45° diukur dari garis horizontal pada langit-langit panggung.

5. Prosedur Keamanan dan Keselamatan

Menurut Ernerst Neufert (1970 : 485) dalam buku *Architect's dData, The Handbook of Building Types* pintu keluar auditorium harus memenuhi syarat sebagai berikut :

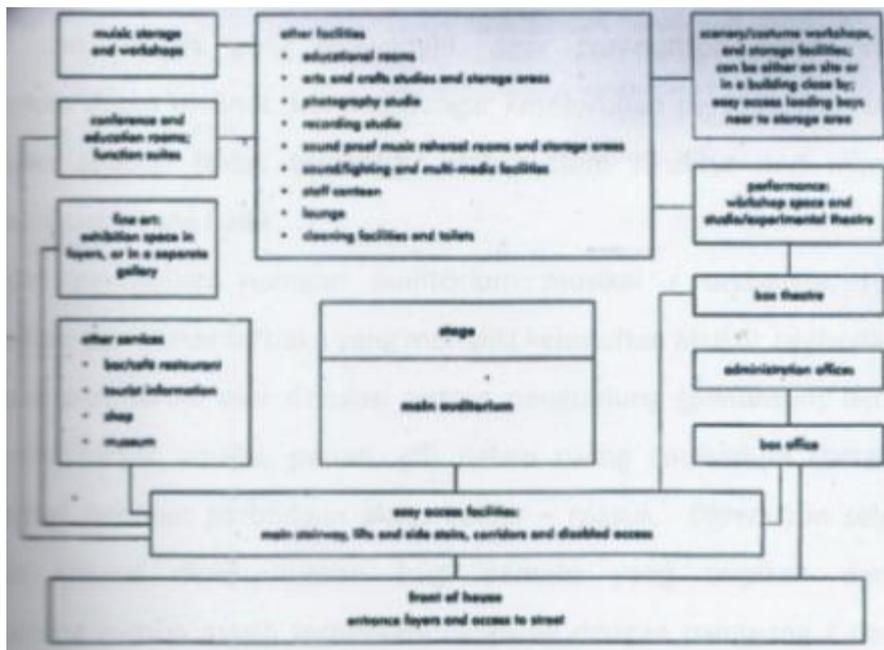
- a. Pada dasarnya sebuah teater memiliki jalur sirkulasi yang mudah dan terhubung dengan pintu keluar utama. hal ini terkait dengan prosedur keamanan bangunan dan banyaknya jumlah pengguna.
- b. Sehubungan dengan prosedur keamanan bangunan, maka semua pintu keluar yang ada pada auditorium harus membuka keluar bangunan.

6. Persyaratan Stage/ Back Stage

Area panggung dan *back stage* merupakan satu kesatuan ruangan dan harus diletakkan berdekatan. Area ini bersifat privat yakni untuk *crew* dan performer saja yang boleh mengaksesnya. Untuk inilah sirkulasi panggung dibuat terpisah dengan pengunjung agar mempermudah jalannya pertunjukan.

Back stage adalah area sirkulasi utama yang mengelilingi stage untuk pergerakan *crew* ketika pertunjukan berlangsung.

2.4.5 Organisasi Ruang



Gambar 3. Organisasi Ruang

Menurut Kate Picard (2002 : 369) bahwa terdapat 3 ruang yang harus ada dalam auditorium, dan ketiga ruang tersebut dibedakan menurut jenis kegiatannya. Ruang tersebut adalah ruang penerima, auditorium dan stage/ back stage.

2.4.6 Kriteria Rancang

1. Lokasi objek harus mudah diakses oleh berbagai macam kendaraan, serta harus mempunyai jarak cukup untuk mengurangi kebisingan.
2. Memiliki sistem sirkulasi yang mudah dijangkau dan terkait dengan sistem keamanan bangunan.
3. Terdapat ruang penerima sebagai penampung aktifitas publik dan penarik pengunjung.
4. Desain interior auditorium harus dirancang dengan tata letak tempat duduk dan akustik yang memadai, agar seluruh audien dapat menikmati seluruh pertunjukan tanpa gangguan apapun (tidak terganggu oleh sistem struktur dan memiliki sistem akustik yang baik).
5. Terdapat pemisah alur sirkulasi antara pengunjung dan performer dalam auditorium terdapat perbedaan akses keluar-masuk. Diperlukan ruang khusus untuk performer dan pengunjung yang terpisah namun masih terhubung langsung dengan panggung untuk menunjang kelancaran pertunjukan.

2.4.7 Kajian Teori

Ada beberapa teori mengenai perancangan ini, antara lain :

1. *Architecture necessitate ornamen (or pattern) which should be symbolic and symphonic...*

Aristektur membutuhkan ornamen (atau pola) yang seharusnya simbolis dan simponi...

2. –“ *let him educated, skillfull with pencil, instructed in geometry, know much history, have followed the philosophers with attention, understand music, have some knowledge of medicine, know the opinion of the jurists, and the acquainted with astronomy and theory of the heavens (trans.Morgan, 1914)*

Biarkan dia dididik, terampil dengan pensil, diinstrksikan dalam geometri, tahu banyak sejarah, telah mengikut para filsufus dengan seksama, memahami musik, memiliki pengetahuan tentang obat, tahu pendapat dari para ahli ilmu hukum, dan berkenalan dengan astronomi dan teori langit.

3. *...100 percent of the “creative” ones wereconsidered is alert, artistic, intelegent, and responsible*

...100 persen dari kreatif adalah waspada, artistik, cerdas dan bertanggung jawab.

4. *...architecture should be cavernous, fiery, smooth, hard, angular, brutal, round, delicate, colorfull, obscen, voluptuous, dreamy, alluring, repelling, wet, dry, and throbbing. (p95)*

...arsitektur seharusnya dalam, berapi-api, halus, keras, kaku, brutal, bulat, halus, berwarna-warni, cabul, menggairahkan, melamun, memikat, memukul mundur, basah, kering, dan menggetarkan hati.

5. *The building of human facein architecture depends not only on detail, but also on material. These should be pleasant to the touch, welcoming to the eye and accomodating to our movement*

Wajah bangunan arsitektur tidak hanya tergantung pada detail, tetapi juga pada material. Ini seharusnya menyenangkan untuk dimenyentuh, menyambut dengan mata dan akomodatif terhadap gerakan kita.

6. Fungsi Arsitektur

- a. *delight (artistic form)* bahwa dalam berarsitektur sebuah bangunan harus memiliki nilai estetik di dalamnya.
- b. *Container of activities* bahwa dalam berarsitektur juga berkenaan dengan aktifitas apa saja yang berada di dalamnya.
- c. *Climate modifier* bahwa sebuah bangunan harus memiliki kontrol terhadap cuaca dan iklim di sekitarnya melalui desain bangunan itu sendiri.
- d. *Environmental* bahwa sebuah bangunan harus mampu mellindungi dirinya sendiri dari gangguan dari luar bangunan itu sendiri.
- e. *Capital investment* bahwa nilai bangunan bertambah dan berlaku sebagai investasi bagi pemiliknya ditinjau dari prinsip-prinsip ekonomi dalam bangunan tersebut.
- f. *Cultural symbol* bahwa bangunan mampu menunjukkan serta menjadi ikon budaya setempat.

BAB III

TINJAUAN SITE

3.1 Latar Belakang Peilihan Lokasi

Suatu objek rancang tidak akan terwujud tanpa adanya lokasi yang mewadahnya. Pemilihan lokasi yang tepat juga merupakan salah satu bagian dari proses *programing* dalam desain.

Kondisi atau keadaan nyata dalam lokasi yang dipilih tersebut merupakan fakta yang akan menjadi rumusan untuk menetapkan *issue* yang akan di angkat (Donna P. Duerk, 1993 :11)

Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk ini merupakan gedung pertunjukkan yang nantinya diharapkan dapat menjadi pusatnya pertunjukkan seni di kota Nganjuk dan sebagai alternatif tujuan wisata. Maka dari itu pemilihan lokasi ini berpengaruh besar sehingga diperlukan pertimbangan-pertimbangan terhadap potensi dan hambatan yang ada pada lokasi tersebut.

3.2 Syarat Pemilihan Lokasi

Seperti yang diuraikan oleh Joseph De Chiara dalam *Time Server Standart of Building Type* (1973:303) mengenai persyaratan yang harus dipenuhi dalam pengadaan sebuah gedung atau auditorium untuk konser adalah :

- a. Lokasi lahan harus mudah diakses oleh berbagai alat transportasi maupun pejalan kaki.
- b. Terdapat pemisahan yang jelas terhadap zona rangan dan sumber bising yang dapat mengganggu objek rancang, khususnya ruang auditorium.
- c. Tersedianya lahan yang cukup untuk area parkir.
- d. Dapat menciptakan kesinambungan dengan lingkungan.

Hal-hal yang menjadi pertimbangan pemilihan lokasi objek rancang Pusat Pagelaran Seni di Ngannjuk antara lain :

- Alam

1. Luas lahan dan Batas-batas Lahan
 - Luasan lahan harus cukup atau lebih berdasarkan kebutuhan yang telah di direncanakan.
 - Batas kiri-kanan maupun depan-belakang juga perlu menjadi pertimbangan. Hal ini akan menjadi dasar dari orientasi Bangunan.
2. Klimatologi
 - Kondisi iklim Indonesia yaitu tropis dengan posisi arah datangnya angin dan matahari yang akan menentukan orientasi bangunan.
 - Musim penghujan dan kemarau juga mempengaruhi pemilihan lokasi, seperti “apakah daerah tersebut merupakan daerah rawan banjir?” dan semacamnya.

3. Topografi

Berupa kondisi tanah pada lokasi lahan terpilih, hal ini mempengaruhi pemilihan pondasi yang cocok untuk jenis tanah tersebut serta berpengaruh terhadap ketinggian maksimal bangunan.

- **Kultural**

1. Tata Guna Lahan

- Lokasi berada di area fasilitas umum dan komersial sehingga sesuai dengan aktifitas sebuah gedung pertunjukkan sebagai alternatif tujuan wisata di Nganjuk.
- Lokasi lahan tidak berbatasan langsung dengan pemukiman penduduk, karena aktifitas gedung pertunjukkan dapat mengganggu ketenangan.
- Lokasi lahan terletak di area dengan kebisingan yang tidak terlalu tinggi.

2. Aksesibilitas

- Akses menuju lokasi lahan mudah dicapai oleh berbagai alat transportasi seperti motor, mobil, sepeda, angkutan umum, bus dan pejalan kaki.
- Lokasi lahan merupakan daerah yang dikunjungi atau dilewati dengan jumlah orang yang cukup tinggi.

- Estetika

Lokasi lahan memiliki view yang luas dan dapat melihat dari berbagai arah, serta dapat dilihat dari berbagai arah.

3.3 Alasan Pemilihan Site



Gambar 4. Lokasi Site

Lokasi yang terpilih berada di Jl. Anjuk ladang, Ploso, Nganjuk. Merupakan jalan arteri yang menghubungkan kota Nganjuk dan Kediri. Lokasi site juga tidak jauh dari pusat kota, alun-alun Nganjuk, sekitar 3 – 4 kilometer. Site ini bersebelahan dengan stadion dan taman rekreasi Anjuk Ladang kota Nganjuk. Menurut RDTK area ini diperuntukkan zona perdagangan dan fasilitas umum.

1. Lokasi terletak di daerah strategis, yaitu di dekat pusat kota dan di dekat sumber fasilitas publik yang memungkinkan orang untuk mudah mengaksesnya.
2. Berada di daerah yang memang diperuntukkan untuk fasilitas publik dan komersil.
3. Berpotensi menjalin simbiosis mutualisme dengan lingkungan sekitar.

3.4 Karakter site

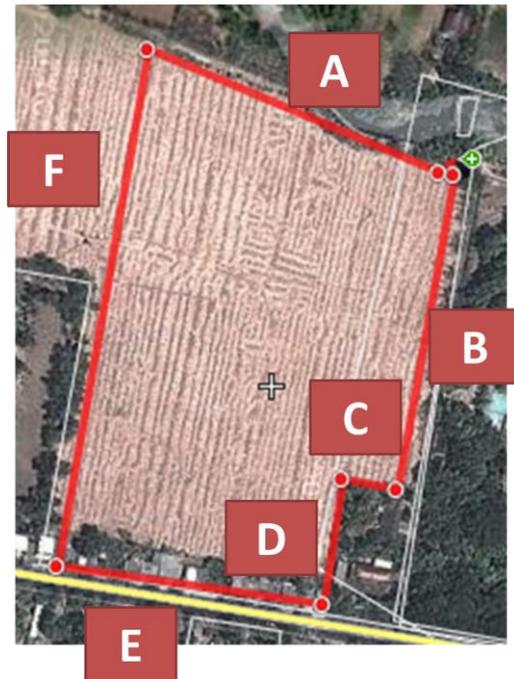
Adapun batas-batas site adalah sebagai berikut :

Timur → Jalan raya sekunder Nganjuk-Kediri

Selatan → Pemukiman dan area Komersil

Barat → Pekarangan hijau dan jalan desa

Utara → Stadion dan Taman rekreasi Anjuk Ladang



A = 176 m

B = 178 m

C = 31 m

D = 71 m

E = 150 m

F = 290 m

Luas lahan adalah **34.500 m²**

Gambar 5. Dimensi Site



**Taman Rekreasi
Anjuk Ladang**



**Jalan arteri sekunder Nganjuk-
Kediri**



Stadion Anjuk Ladang



Pemukiman penduduk

Gambar 6. Lingkungan sekitar Site

- Klimatologi

Memiliki iklim tropis dengan dua musim yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Suhu berkisar antara 23 0C – 32 0C. Musim hujan pada bulan Desember hingga Maret, musim kemarau pada bulan April hingga September. Banyaknya curah hujan pada daerah lokasi lahan adalah 1.395 mm/tahun atau rata-rata 19 mm.

- Topografi

Kondisi Topografi cenderung bervariasi dari daerah yang datar (0-2%), landai (2-15%). Sebagian besar wilayahnya merupakan daerah datar. Kemiringan rata-rata ke arah Timur dengan ketinggian 56 meter di atas permukaan air laut, dengan kemiringan berkisar 0-8%.

- Jenis Tanah

Secara keseluruhan jenis tanah di wilayah Kawasan Perkotaan Nganjuk sebagian besar merupakan tanah yang subur. Pada lokasi termasuk dalam Grumosol, Alluvial dan Regosol.

- Kultur

- Tata guna Lahan

Lahan berada di dekat pusat publik yang cukup ramai yaitu taman rekreasi Anjuk ladang. Zona ini merupakan zona untuk fasilitas umum dan perdagangan.

- Estetika (panorama/view)

Potensi view pada lahan hanya ada 2 yakni dari depan/ jalan raya dan dari jalan desa.



Gambar 7. Existing Site

3.5 Analisa Tapak.

- a. Bentuk
Site berbentuk persegi yang terpotong, beraturan dan tidak ada bentuk kurva dalam batas-batasnya. Maka untuk menyeimbangi bentukan persegi ini (perkuliahan tapak : 2013) menggunakan pola kurva atau lingkaran dalam desain.
- b. Tata Ruang
Berada di kawasan wisata kabupaten Nganjuk, lahan ini memiliki potensi untuk menjadi bagian dari pembangunan kawasan ini di masa depan. Pembangunan di kawasan ini difokuskan kepada pembangunan sarana yang menunjang pertumbuhan ekonomi daerah melalui pariwisata.
- c. Tata guna Lahan
Berdasarkan Rencana tata Ruang Wilayah Kabupaten Nganjuk 2009 – 2029, kawasan ini akan dikembangkan sebagai kawasan strategis pertumbuhan 9 ekonomi melalui pengembangan sektor pariwisata dan perdagangan. Wisata Taman Rekreasi Anjuk Ladang merupakan salah satu ikon utama kawasan ini dan didukung oleh beberapa obyek lainnya seperti Stadion Anjuk ladang, cagar candi bata Anjuk Ladang.
- d. Lalu Lintas dan Transportasi
Jalan Anjuk Ladang merupakan jalan raya Arteri sekunder, salah satu jalur utama yang menghubungkan kota Nganjuk dan Kediri. Kendaraan yang melalui daerah ini antara lain kendaraan pribadi (mobil dan motor), truk antar barang dan kendaraan umum (bus dan angkutan kota). Lalu lintas tergolong cukup cukup ramai. Tapi kepadatan hanya terjadi pada masa liburan yang diakibatkan oleh pengunjung wisata Taman Rekreasi Anjuk ladang dan mudik.

3.6 Potensi Site

- a. Potensi
 1. Lokasi terletak di daerah strategis, yaitu di dekat pusat kota dan di dekat sumber fasilitas publik yang memungkinkan orang untuk mudah mengaksesnya.
 2. Berada di daerah yang memang diperuntukkan untuk fasilitas pulik dan komersil.
 3. Berpotensi menjalin simbiosis mutualisme dengan lingkungan sekitar.
- b. Kendala
 1. Kemungkinan akan menambah angka kemacetan pada daerah tersebut jika tidak di desain dengan baik.
 2. Kurang terlihatnya objek ke badan jalan karena sebagian lahan tertutup bangunan komersial lainnya

3.7 Peraturan-Peraturan Pembangunan

Pembangunan di kawasan ini diperuntukkan untuk pertumbuhan ekonomi daerah sehingga bangunan-bangunan yang direncanakan dibangun di daerah ini harus memiliki sumbangsih pada perekonomian daerah.

- GSB (Garis Sepadan Bangunan)

GSB depan	→ 20 m
GSB samping kiri	→ 6 m
GSB samping kanan	→ 6 m
GSB Belakang	→ 10 m

- KDB (Koefisien Dasar Bngunan) → 50% - 60 %
- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) → 40 – 100
- GSP (Garis Sempadan Pagar) → 10 m
- Ketinggian Bangunan → 12 m
- Klimatologi

BAB IV

TEMA, PROGRAM RANCANG, DAN KONSEP RANCANG

4.1. TEMA

4.1.1 PENGERTIAN TEMA

4.1.1.1 Menurut Pakar

Hartoko dan Rachmanto, dua ahli Bahasa Indonesia, mendefinisikan tema sebagai “anggapan dasar umum yang menopang suatu karya, dan mendasari segala bentuk perkembangan dari karya tersebut”. { Nurgiyantoro, 1998: 68 }

Menurut Gunawan Tjahjono, guru besar ilmu Arsitektur di UI, “Tema dalam arti purbanya lebih merupakan pijakan bagi sebuah tajuk. Dari situlah kita yang terlibat dalam kehadirannya berangkat untuk melakukan bahasan, ulasan, dan tindakan (intelektual). Dengan demikian, tema melandaskan seluruh olahan berkarya dan tindakan intelektual atau seni. Dari contoh yang sama, dalam bidang arsitektur, tema dapat melandasi tindakan berarsitektur.” { Kilas Jurnal FTUI, Januari 2000, volume 2 nomor 1, halaman 79 }

Hubungan antara arsitektur dan tema juga pernah dijelaskan oleh kelompok AMI (Arsitek Muda Indonesia). Arsitektur adalah dunia yang tidak bisa dilepaskan dari tema, karena dengan tema itulah kehadirannya dapat lebih bermakna. Lebih daripada itu arsitektur adalah dunia yang di dalamnya terdapat semangat untuk terus mencari sesuatu yang baru dan semangat untuk mencari jawaban. { AMI – Arsitek Muda Indonesia, Penjelajahan 1990 – 1995, Subur, Jakarta, 1995 }

4.1.1.2 Kesimpulan

Tema merupakan suatu ide yang mendasari suatu karya, baik seluruh kegiatan mengolah karya maupun tindakan intelektual dan seni lainnya. Dengan adanya tema, suatu arsitektur jadi dapat didefinisikan (dimaknai).

4.1.2 LATAR BELAKANG PEMILIHAN TEMA

Dalam kehidupan kita mengenal dinamika kehidupan yang setiap orang pasti mengalami baik itu disadarinya atau tidak. Dari dinamika tersebut kita akan belajar banyak hal yang memang telah digariskan oleh Yang Maha Kuasa.

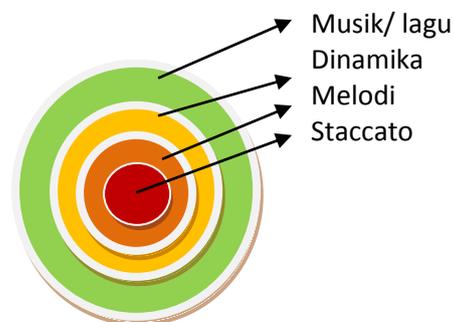
Dalam ‘kehidupan’ seni juag dikenal adanya berbagai dinamika-dinamika yang nilai esensinya menjadi sebuah suatu lebih ‘hidup’, tentunya setelah proses interpretasi serta penghayatan seni itu sendiri.

Dinamika pada setiap seni yang ada menjadikan seni itu sendiri memiliki makna untuk diserapi dan dihayati. Rangkaian dari setiap seni yang tercipta merupakan gabungan dari dinamika-dinamika yang diciptakan oleh pengarangnya agar karya seninya tersebut menjadi lebih memiliki arti, terutama bagi seni itu sendiri. Dari sekian banyak dinamika seni, terutama seni musik, penulis memilih dinamika *staccato*, dimana dinamika tersebut merupakan salah satu dari jenis dinamika yang menyusun sebuah melodi dari karya seni musik.

Sudah sejak lama bahwa bahasa seni musik berusaha untuk didekatkan dengan bahasa arsitektur, dan keduanya memang saling mendukung dengan ciri khas masing-masing yang kadang kala juga saling mempengaruhi dan mengisi. Atas dasar itu pula , pada seminar ini penulis mencoba untuk mendekatkan kembali antara seni musik dan arsitektur sebagai satu bagian yang utuh dalam mewujudkan visual yang terlihat oleh indra.

4.1.3 PILIHAN TEMA PERANCANGAN “STACCATO”

4.1.3.1 Pengertian *Staccato*



Dalam dunia musik, *staccato* salah satu dari sekian banyak ‘instrumen’ untuk mewujudkan dinamika pada sebuah musik. *Staccato* adalah elemen dinamika dari sebuah karya musik yang ikut berperan dalam menyampaikan maksud dari musik itu sendiri.

Dinamika sendiri adalah salah satu penyusun dari melodi lagu yang berperan dalam perwujudannya. Musik merupakan bentukan dari komposisi bunyi yang merambat melalui gelombang udara sehingga sampai ke tilinga pendengar

(Martin, 1994). Salah satu wujud komposisi bunyi yang ada tersebut dibantu untuk menerjemahkannya dengan staccato itu sendiri.



Staccato (Italian for detached) is a form of musical articulation. In modern notation it signifies a note of shortened duration, separated from the note that may follow by silence. It has been described by theorists and appeared in music since the 18th century (wikipedia.com/staccato)

Staccato berasal dari bahasa Itali yang berarti ‘dipisahkan/ terpisahkan’ (detached or separated), dan juga diartikan dalam bahasa Prancis dengan arti kata dipisahkan/ terpisahkan (detached) dan juga merangkak-rangkak (jerky). Namun penggunaannya kali ini dihubungkan dengan bidang musik, yang dinamakan kata *staccato* merupakan salah satu istilah dalam penginterpretasi-an dinamika lagu atau musik itu sendiri.

“*Staccato*” bukanlah jenis suatu irama. Ia adalah sebuah artikulasi. Artinya, “*staccato*” adalah salah satu arahan tentang cara melafalkan suatu bunyi: bagaimana suatu kalimat musik dipenggal (frasa), di bagian mana diberi penekanan (aksen), atau kapan dua atau lebih nada dimainkan tanpa dipisah pengucapannya (*slur*). Sedangkan “irama” atau “*rhythm*” adalah pola ritmik tertentu yang dinyatakan dengan nama (Pono Banoe, 2003). Dangdut, waltz, kotekan, swing, keroncong, rumba, polka adalah segelintir nama dari macam-macam irama yang ada di dunia.

“*Staccato*”, lebih kepada not atau bunyi yang dimainkan dengan artikulasi pendek-pendek atau patah-patah, durasi dipersingkat, getas, nyata, dan singkat terpisah dan diikuti dengan keheningan diantara bagian-bagian nadanya. Membuat kita yang mendengar merasakan lompatan di gendang telinga.



Jadi dapat dibayangkan, seperti kita dengan sengaja menyentuhkan ujung telunjuk kita pada setrika yang masih panas. Maka dengan spontan/ reflek kita menarik kembali telunjuk kita secara tiba-tiba karena rasa panas yang terasa.

Pembunyian tanda dinamika *staccato* pada sebuah lagu memang memiliki peng-khusus-an dibanding notasi atau not yang lain. Seperti arti katanya, *detached* atau ‘terpisahkan’ artinya bahwa not yang memiliki tanda *staccato* harus dibunyikan secara berbeda, terpisah cara pembunyiannya bila di dibandingkan not yang tidak ada tanda *staccato*. Cara pembunyian not yang ada tanda *staccato* yaitu tegas, tajam, lebih memiliki tenaga atau *power*, dan sedikit adanya hentakan pada notasi tersebut.

Jika dihubungkan dengan syair/ lirik lagu, notasi yang memiliki tanda *staccato* akan memiliki sifat/ karakter yang lebih ekspresif, dan dapat ditunjukkan pada saat menyanyikannya. Dinamika *staccato* di sini lebih kepada ekspresi atau pembawaan lagu (*kutipan hasil wawancara dengan Bpk. Annas Dwi Satrio, seorang pelatih vokal dan pemerhati musik, Surabaya*)

Seringkali komposer lagu menghendaki adanya perlakuan yang berbeda pada syair/ lirik yang memiliki tanda dinamika *staccato* tersebut, dan itu dapat memiliki berbagai macam ekspresi, misal marah, mempertegas, atau bahkan sebagai sebuah candaan. Semua itu disesuaikan dengan makna syair/ lirik itu sendiri. Biasanya pemaknaan lagu yang berasal dari komposer disamakan dengan menggunakan tanda dinamika *staccato* sebagai emphasis dari keseluruhan lagu atau musik tersebut.

4.1.3.2 Jenis Staccato

Menurut Kamus Musik Online (dolmetsch.com/musicdictionary/) pembagian tanda dinamika *staccato* didasarkan pada indikator nilai ketukan dari not, yaitu :

- *Staccato*

Merupakan *staccato* murni (*pure staccato*) dengan nilai setengah dari nilai not itu sendiri. Jadi nilai nada yang di bunyikan adalah setengah dari nilai not itu sendiri, sedangkan setengahnya lagi bernilai nol atau diam.

- *Staccatissimo*

Merupakan bentukan ekstrim dari *staccato* murni. Indikator pembedanya dihubungkan dengan nilai bentukan dari not itu sendiri. Untuk *staccatissimo* memiliki nilai seperempat dari nilai not itu sendiri, sedangkan tigaperempatnya bernilai nol atau diam. Jadi bunyi dari not yang memiliki tanda *staccatissimo* lebih singkat dan cepat.

4.1.3.3 Karakteristik *Staccato*

- Tajam
- Pendek-pendek/ patah-patah
- getas dan nyata
- singkat dan terpisah
- terpotong
- ekspresif

4.1.4 Prinsip-prinsip Perancangan Tema *Staccato*

Setelah menelaah mengenai beberapa karakteristik dari tanda dinamika *staccato* yang digunakan sebagai tema dalam seminar ini, maka prinsip-prinsip yang dapat digunakan dalam rancangan arsitektural Pusat Pegelaran Seni di Nganjuk adalah :

1. **Menonjolkan kekokohan dalam bentuk geometri yang ‘tajam’**

Pemaknaan geometri yang tajam di sini dimaksudkan pada penggunaan desain-desain massa yang memiliki sudut secara kasat mata. Tidak menggunakan bentuk-bentuk yang circular, melingkar, bulat, tanpa sudut yang kasat mata.

Denag mengadopsi bentuk-bentuk geometri yang memili sudut secara kasat mata maka nantinya diharapkan dapat memperlihatkan karakter tema yang tajam secara visual.

2. **Mencerminkan adaptasi gerak melodi yang pendek, terpatah, dan terpotong**

Kesan melodi ‘terpatah’ pada poin di atas merujuk pada perwujudan sifat patah itu sendiri yang menimbulkan dua atau lebih hal yang memiliki tampilan yang berbeda namun pada dasarnya masih memiliki sifat yang sama seperti sebelumnya.

Pemantapan pada tema yang dipilih harus tercerminkan pada setiap elemen desain pada bangunan. Sifat terpotong dalam tema *staccato* menjadi salah satu ciri yang terlihat dapat diarahkan pada pengonsepan bentuk, program ruang, lansekap dan lainnya, dimana ada sebagian dari keseluruhan yang ‘kosong’.

3. Desain harus mampumengekspresikan karakter *staccato* yang mengalami penekanan

Penekanan pada karekter tema merupakan sifat yang dapat terlihat secara kasat mata ataupun tidak. Pada pembahasan ini penekanan not dengan *staccato* memberikan efek bahwa bagian itu sengaja untuk menjadi fokus.

4. Desain bangunan harus mampu untuk mempresentasikan ekspresi dari jati diri bangunan itu sendiri

Sifat tema memang ekspresif, sengaja untuk ditonjolkan agar mendapat porsi yang lebih dari sebuah lagu. Maka dari itu, ekspresi yang di'bawa'kan oleh bangunan harus memiliki nilai yang lebih dan mudah untuk dipahami yang merupakan wujud dari ‘jati diri’ bangunan itu sendiri.

Prinsip-prinsip diatas akan dicoba untuk diaplikasikan pada rancangan denagn menggunakan metafora sebagai pendekatan proses perancangan. Dengan membawa atau menerjemahkan karakteristik *staccato* keadalam bahasa arsitektural (memetaforakan *staccato*), didapatkan indikasi faktual dari adanya penggunaan konsep atau ide dalam elemen visual sebagai sebuah langkah untuk mendapatkan kebaikan kualitas dari objek rancangan arsitektural.

Dalam katagori metafora yang akan digunakan yaitu metafora kombinasi yang merupakan perpaduan antara metafora konkrit dan metafora abstrak.

- **Metafora Konkrit**

Aspek konkrit dalam karakteristik tema *staccato* yang telah terangkum dalam prinsip-prinsip rancangan dan berusaha untuk diwujudkan dalam karakter rancangan yaitu :

Tabel 1. Prinsip Rancangan dan Karekteristik Rancangan

Prinsip Rancangan	Karakteristik Rancangan
1. Menonjolkan kekokohan dalam bentuk geometri yang ‘tajam’	Penggunaan konsep desain massa yang memiliki sudut atau garis sudut yang kasat mata, seperti pada geometri kotak dan segitiga.

<p>2. Mencerminkan adaptasi gerak melodi yang pendek, terpatah, dan terpotong</p>	<p>Konsep pada skala ruang yang sengaja dimainkan secara tiba-tiba, jadi pengunjung dapat langsung merasakan ‘patahan’ di dalam bangunan</p> <p>Desain lansekap menggunakan perkerasan serta rerumputan sebagai penutup tanah yang mencerminkan gerak terpotong.</p>
<p>3. Desain harus mampu mengekspresikan karakter <i>staccato</i> yang mengalami penekanan</p>	<p>Kesan penekanan dapat dimunculkan pada konsep pemrograman ruang dimana ada ruang-ruang yang difokuskan untuk menjadi ‘ruang bunyi’ atau ‘ruang diam’</p> <p>Pemfokusan juga dapat diwujudkan pada konsep massa bangunan yang mana menjadi <i>emphasis</i> dari keseluruhan lahan atau bangunan itu sendiri yang menjadi penekanan di daerah itu.</p>
<p>4. Desain bangunan harus mampu untuk mempresentasikan ekspresi dari jati diri bangunan itu sendiri</p>	<p>Ekspresi bangunan seni yang terlihat dari konsep desain fasad atau massa bangunan secara keseluruhan</p>

- **Metaforik Abstrak**

Sedangkan aspek abstrak yang ingin di munculkan pada bangunan Pusat Pagelaran Seni ini adalah adanya keterlibatan emosi pengunjung pada saat merasakan abstraksi ‘melodi’ dari perwujudan karakter-karakter tema *staccato*.

4.1.5 STUDI KASUS TEMA PERANCANGAN

4.1.5.1 Studi Kasus 1

Gambaran Umum

Shiseikan – Kyoto University of Art and Design



Arsitek : Kengo Kuma & Associates

Lokasi : Kyoto, Jepang

Selesai : 2008

Luas Area : 65892,34 m²

“our principle for the design of art schools was that the architecture must lift up the student’s spirit. Now a day, we see lots of dry, dispriting school building perhaps because the were requests for the building that are easy for maintenance. In order to counter such tendency, the new building for Kyoto University of Art and Design had to show something new.” Keno Kuma (<http://designalog.wordpress.com/tag/kyoto-university-of-art-and-design/>)

Merupakan universitas seni dan desain *Kyoto University of Art and Design*, dimana sang arsitek berusaha untuk menumbuhkan semangat belajar para mahasiswanya untuk berkarya dan menciptakan ide-ide kreatif. Desain ini mempunyai tantangan yang keras yaitu lahannya berada di perbukitan yang terjal.

Analisa Studi Kasus Berdasarkan Prinsip Tema Rancangan

Menonjolkan kekokohan dalam bentuk geometri yang ‘tajam’

Dapat dilihat pada gambar disamping bentuk massa utama bangunan disusun dari geometri yang memiliki sudut-sudut yang terlihat jelas.

Massa tidak memiliki entuk geometri yang jelas namun masih terlihat dari garis-garis pemebntuk bidang yang tegas dan tajam dari fasad bangunan. Elemen vertikal dari kolom memiliki alur garis yang sangat jelas, semakin memperkuat karakter tajam pada bangunan ini.



Mencerminkan adaptasi gerak melodi yang pendek, terpatah, dan terpotong

Pada fasad bangunan tidak tercermin prinsip-prinsip terpotong. Namun konsep terpatah terlihat pada bagian depan, dimana terjadi proses mendeformasi bentuk atau bidang tanpa mengetahui hasil akhirnya. Sedangkan pada bagian interiornya tidak terlihat adanya proses terpotong/terpatah. Skala perbandingannya normal dan tidak mempermainkan tinggi-rendah pada skala bidang.



Desain harus mampu mengekspresikan karakter staccato yang mengalami penekanan

Seperti konsep yang telah dirancang Kuma, bangunan ini akan memberikan nafas baru bagi lingkungan universitas dimana bangunan itu berdiri. Sesuatu yang baru, yaitu bentuk desain yang sangat berbeda dengan lingkungannya, menjadikan bangunan ini menjadi penekanan pada lingkungan universitas. Hal ini dilakukan sengaja untuk mendorong atau memberikan spirit yang lebih besar kepada mahasiswa, kemauan lebih untuk menuntut ilmu, dan menciptakan kreatifitas dan lain sebagainya.



Desain bangunan harus mampu untuk mempresentasikan ekspresi dari jati diri bangunan itu sendiri

Bangunan ini berfungsi sebagai fasilitas pendidikan, khususnya pada universitas seni dan desain, yang dikonsepsi secara berbeda pada bangunan pendidikan pada umumnya. Ekspresi



yang didapat pada bangunan ini adalah ekspresi kreatif yang seharusnya menjadi point penting untuk sebuah universitas seni dan desain, dan bangunan ini mampu untuk mewakilinya.

Kesimpulan Sementara Studi Kasus

1. Prinsip penggunaan geometri yang tajam terlihat pada massa utama bangunan. Dipertegas dengan kekokohan garis-garis yang membentuk sudut pada bidang pembentuk bangunan.
2. Tidak adanya adaptasi gerak melodi yang terpotong, namun bagian terpatih terlihat pada pada fasad yang mengalir deformasi atau penekukan bidang.
3. Prinsip penekanan diwujudkan melalui hadirnya bangunan itu sendiri di lingkungan universitas yang didesain secara berbeda dari lingkungannya.
4. Ekspresi yang terlihat begitu kuat, namun secara eksplisit, bangunan ini menjadi sebuah bukti nilai kreatifitas dari sebuah universitas seni dan desain.

4.1.5.2 Studi Kasus 2

Gambaran Umum

Tenerife Espacio de las Artes



“The new cultural center is not only a place of encounter for people but also a place of intersection for the landscape of the contemporary city, the old city with its skyline along the barranco and the archaic topography of the barranco its self.” (Herzog & Meuron, 1999-2008)

Pusat kebudayaan kota Spanyol dimana seluruh masyarakat kota Spanyol, khususnya warga Santa Cruz, Canary island, dapat melakukan segala kegiatan



yang berkaitan dengan kebudayaan mereka. Dilengkapi dengan area serbaguna seperti perpustakaan, caffe, resoran, dan hall serbaguna sebagai area eksibisi.

Analisa Studi Kasus Berdasarkan Prinsip Tema Rancangan

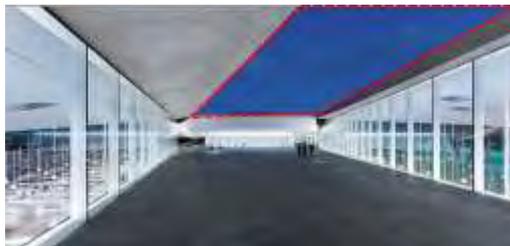
Menonjolkan kekokohan dalam bentuk geometri yang ‘tajam’

Gedung ini memiliki bantik fasad yang tegas, kokoh, dan masif. Beberapa unsur pendukungnya seperti beton ditunjukkan secara jelas dari keseluruhan klat luar bangunan.



Ketegasan bangunan ini juga ditunjukkan pada garis yang tajam, lurus, dan kaku. Garis-garis tersebut menyusun bidang yang menyelimuti bangunan, dan semakin dipertegas dengan minimnya ornamen atau detail pada fasad. Sedangkan pada interiornya, elemen garis serta bidang geometri yang sederhana secara tegas dimunculkan pada bagian *ceiling* ruangan, bidang kaca menjadi pembatas, dan prabotan, contoh lampu-lampu yang digantung yang penempatannya diulang menjadi beberapa elemen garis meskipun tipis, namun tegas lurus ke bawah.

Mencerminkan adaptasi gerak melodi yang pendek, terpatah, dan terpotong



Unsur garis yang tajam bangunan ini divisualisasikan dengan patahan-patahan sebagai tuntutan desain agar memebrikan celah sebagai *skylight* pada bagian

courtyard bangunan. Namun dari proses penghadirannya timbul konsep massa yang terpotong dengan bentukan yang tegas. Gerak melodi pada bangunan ini sendiri telah mengalami beberapa patahan serta potongan fasad.



Massa bangunan seolah-olah dipotong sebagian untuk menciptakan *skylight*. Pada bagian interiornya terkesan patah dengan permainan skala ruang yang dsandingkan secara mencolok dan tiba-tiba.

Dengan perbandingan yang sangat terlihat dalam dengan permainan level *ceiling* akan dapat memberikan kesan tersendiri dan dapat mempermainkan emosi pengunjung yang mengalaminya.

Desain harus mampu mengekspresikan karakter staccato yang mengalami penekanan



Jika dilihat dengan baik, bangun ini menjadi sesuatu yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi sebuah penekanan tertentu di lingkungan sekitarnya, dan bila dikaitkan dengan fungsi, penekanan



tersebut terwujud sebagai sebuah tempat berkumpul. Sedangkan dari massanya sendiri, penekanan terlihat dari lubang *courtyard* dan *skylight* yang berada di tengah bangunan. Hal ini sengaja dilakukan sebagai penanda bangunan ini.

Desain bangunan harus mampu untuk mempresentasikan ekspresi dari jati diri bangunan itu sendiri



Sebagai tempat berkumpul, bangunan ini didesain dengan konsep *courtyard* dimana orang-orang langsung berkumpul ditengah bangunan.

Ekspresi sebagai tempat bersosialisasi di hadirkan dalam bentuk minimalis dan sederhana, tanpa detail yang rumit. Hanya pada fasad terdapat ornamen dengan pola acak. Bentuk sederhana ini wujudkan dengan garis-garis geometri yang lurus, tegas, dan nyata dalam ekspresi tajam. Hal ini didukung dengan penggunaan material yang masif yaitu beton yang ditampilkan secara ‘jujur’ apa adanya.

Kesimpulan Sementara Studi Kasus 2

1. Perwujudan geometri yang tajam dapat terlihat dengan jelas pada bentukan massa bangunan secara utuh. Didukung dengan penggunaan elemen garis dan sudut yang banyak ditemui pada fasad dan interior bangunan.
2. Adaptasi bentuk terpatah dan terpotong terlihat pada permainan skala ruang dengan perbandingan yang sangat jelas dan diperlihatkan secara tiba-tiba. Kesan terpotong terlihat pada kehadiran *skylight* yang seolah-olah memotong atap pada bagian tengah bangunan.
3. Prinsip penekanan pada bangunan terlihat dari dari kehadirannya yang berbeda di lingkungannya. Sedangkan dari bangunan sendiri, konsep

courtyard yang berada di tengah bangunan menjadi penekanan pada desain massa.

4. Ekspresi dari sebuah area publik dihadirkan dengan penggunaan elemen garis yang tegas dan tajam. Hal ini memberikan ekspresi yang sederhana. Selain itu, penggunaan material beton yang ditampilkan secara ‘jujur’ semakin memperkuat kesan minimalis dan sederhana. Dengan demikian ekspresi yang ingin ditampilkan oleh bangunan tersebut adalah sebuah keserhanaan.

4.1.5.3 Studi Kasus 3 Gambaran Umum

San Giacomo Church



San Giacomo Church

**Arsitek : Massimiliano &
Doriana Fuksas**

Lokasi : Foligno, Italy

Luas Area :20690

(<http://www.topboxdesign.com/san-paolo-church-in-foligno-italy/>)

Sebuah bangunan ibadah kota Foligno, Umbria, Italy, dengan sebutan Gereja Paris. Berfungsi sebagai tempat ibadah umat Kristen di Italy yang memiliki konsep monolith dengan bentuk geometri kubus murni.

Analisa Studi Kasus Berdasarkan Prinsip Tema Rancangan

Menonjolkan kekokohan dalam bentuk geometri yang ‘tajam’

Bangunan ini memiliki bentuk geometri dasar yakni kubus murni, meskipun dari luar terlihat sederhana, namun memiliki kerumitan sendiri pada bagian interiornya. Terlihat sudut-sudut yang nyata di ujung kubus, berkesan tajam.

Kekokohan bangunan ini dapat terlihat pada balok-balok penyangga pada bagian interiornya dengan bentukan kaku sebagai elemen vertikal yang tegas.

Penggunaan material beton membuat bangunan ini terlihat padat, keras, dan sangat masif.



Mencerminkan adaptasi gerak melodi yang pendek, terpatah, dan terpotong

Pada bagian interior, dengan ada jarak antara kubus yang di dalam dan kubus yang di luar emberikan kesan seperti di potong, meskipun bagian dari struktur namun balok-balok penyangga ini seolah terpotong oleh bagian kubus yang ada di dalam.



Desain harus mampu mengekspresikan karakter staccato yang mengalami penekanan

Bila dilihat dari sekelilingnya, maka bangunan menjadi penekanan dari lingkungan sekitarnya karena dia memiliki perbedaan yang cukup besar. Jika dihubungkan dengan fungsinya, bangunan ini didesain berbeda dengan gereja pada umumnya yang bergaya gotik. Pada interiornya “tekanan” ini dapat dilihat dari pembagian zona ruang yang terbatas oleh kubus dalam. Kubus dalam ini berfungsi sebagai ruang utama serta menjadi pelingkup bangunan ini.



Desain bangunan harus mampu untuk mempresentasikan ekspresi dari jati diri bangunan itu sendiri

Karena perbedaannya dengan gereja pada umumnya, bangunan ini memiliki ciri khasnya sendiri, yakni bentukan massanya yang berupa kubus murni. Ekspresi yang di tampilkan adalah rumah ibadah yang bersahaja, apa adanya dan sederhana. Dimana saat manusia berhadapan dengan Yang Di Atas.

4.2. Program Rancang

Programming is systematic method of inquiry that delineates the context within which the designing must be done as well as defines the requirement that a successful project must meet (Duerk, Donna P. 1993. Architectural Programming-Information management for design. New York. Van Nostrand Reinhold)

Menurut Donna P. Duerk, dalam bukunya Architectural Programming, mengatakan bahwa pemrograman adalah langkah awal dari suatu desain. Kegiatan Programming terdiri atas mengumpulkan, mengorganisir, menganalisa, menginterpretasikan, serta menunjukkan keterkaitan antara informasi-informasi yang dihimpun tersebut.

4.2.1. Jenis Kegiatan

Telah dijelaskan pada bab sebelumnya tentang kegiatan yang terlingkup dalam Pusat Pagelaran Seni ini yang meliputi apresiasi, ekspresi, edukasi, serta komersial. Pada program rancang ini berbagai kegiatan tersebut akan di golongkan menjadi 2 sub besar, yakni kegiatan utama dan kegiatan penunjang. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan lebih detail tentang aktivitas atau kegiatan yang diwadahi serta kegiatan operasionalnya.

4.2.1.1. Kegiatan Utama

a. Kegiatan Pagelaran Seni

Kegiatan pagelaran seni ini meliputi pertunjukkan musik, teatrical, dan lain-lain seperti art form dan pementasan Puisi. Tempat untuk mewadahi kegiatan ini ada 2 area yakni auditorium (indoor) dan panggung terbuka (outdoor).

- Auditorium / concert hall

Merupakan area untuk pertunjukkan yang membutuhkan ruang tertutup, seperti konser musik klasik, orkestra, konser musik solo, musik kontemporer, musik tradisional, dan lain sebagainya.

- Panggung terbuka / Open stage

Area ini digunakan untuk pertunjukkan yang membutuhkan ruang terbuka untuk pertunjukannya. Panggung terbuka ini disediakan untuk pertunjukkan dengan skala yang lebih kecil dari pada yang indoor, seperti festival band indie, musik kontemporer, atau musik tradisional.

b. Kegiatan Apresiasi

Adalah kegiatan yang meliputi peng-apresiasi-an terhadap karya seni serta upaya untuk melestarikan karya-karya para seniman yang banyak memberi kontribusi terhadap dunia seni kota Nganjuk. Fasilitas yang mendukung kegiatan ini meliputi :

- Galeri Seni / Art Gallery

fasilitas ini digunakan untuk menyimpan dokumentasi karya seni dan foto-foto seniman dan pertunjukkan yang pernah dilaksanakan.

- Ruang Multi-fungsi / Multifunction space

Dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan sesuai dengan batas space yang tersedia seperti seminar, pameran kecil dan lain-lain.

- Pameran Seni

Pada area ini hampir sama dengan galeri seni yakni memamerkan hal yang berkaitan dengan seni seperti memamerkan alat-alat musik modern dan tradisional nusantara, pameran kostum yg digunakan oleh/ busana yang digunakan oleh performer.

4.2.1.2. Kegiatan Penunjang

1. Edukasi

Kegiatan yang memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada pengunjung tentang seni.

- Studio Musik, studio rekaman, dan studio seni rupa

- Untuk pengunjung dan masyarakat lain yang ingin mengeksplorasi kemampuan dalam seni musik dan seni rupa.

- Ruang rehearsal

- digunakan untuk berlatih dan pemanasan sebelum melakukan konser.



- Perpustakaan
- Fasilitas penunjang ini menyediakan informasi dan literature pengetahuan tentang seni, yakni sejarah, teori dan lain sebagainya.

2. Komersil

Fasilitas ini dimaksudkan untuk membantu memberikan income, sebagai sumber pendanaan , pengelolaan, serta pemeliharaan gedung Pusat pagelaran seni ini.

- Art Shop
Menjual berbagai macam hal yang berhubungan dengan seni, seperti alat musik, peralatan melukis dan menggambar, buku-buku mengenai seni, CD musik dan rupa, tempat les seni, pernak-pernik dan lain-lain.
- Cafeteria
Disediakan sebagai fasilitas jual beli makanan dan minuman. Fasilitas ini dapat berwujud caffe atau semi-restaurant

3. Kegiatan Pengelola

Yakni kegiatan operasional dan administrasi. Selain itu juga termasuk kegiatan pengelolaan dan pemeliharaan gedung.

- Kantor pengelola
Sebagai tempat pengelola melakukan kegitannya seperti pengelolaan auditorium, dan ruang pendukung lainnya, pengaturan jadwal penggunaan gedung koser, publikasi kegiatan, sewa-menyewa gedung, rapat, dan lain-lain.
- Gedung Maintenance
Sebagi tempat penyimpanan dan memperbaiki fasilitas, alat-alat dan sarana-prasana gedung.

4.2.2. Fasilitas Ruang dan Pola Kegiatan

Berdasarkan kegiatan/ aktifitas yang ada pada Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk ini, maka ruang-ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Ruang Penerima
 - a. Lobby
 - b. R. Informasi
 - c. R. Keamanan
 - d. Toilet
2. Area Pertunjukkan
 - a. Lobby
 - b. R. Tiket
 - c. Auditorium (panggung, tempat duduk, dan balkon)
 - d. R. Kontrol/ Media (suara dan cahaya)
 - e. R. Persiapan pemain

- f. R. Kostum (R. Ganti wanita dan R. Ganti pria)
 - g. R. Tunggu Performer
 - h. Toilet performer dan toilet pengunjung
 - i. R. Rehearsal
 - j. R. Stage manager
 - k. R. Panel listrik
3. Area Pameran
- a. Lobby
 - b. R. Tiket
 - c. Hall/ Gallery
 - d. R. Penyimpanan dan perawatan
4. Area Publik
- a. Perpustakaan
 - b. Cafeteria
 - c. Art Shop
 - d. Musholla
 - e. Parkir
 - f. Toilet
5. Area Pengelola dan servis
- a. R. Kantor (direktur, administrasi, manager, staff dan karyawan)
 - b. R. Informasi
 - c. R. Operator (R. CCTV)
 - d. R. Pertemuan
 - e. R. ME
 - f. R. genset
 - g. R. pompa
 - h. Tandon bawah
 - i. R. panel listrik
 - j. Shaft
 - k. Pool sampah
 - l. Tangga kebakaran
 - m. Janitor
 - n. Gudang
 - o. Toilet

4.2.3. Dimensi Ruang

Referensi yang dijadikan acuan dalam menentukan luasan dan program ruang adalah :

- a. Data Arsitek Jilid 2, Neufert, Ernest (2002) →NAD
- b. Al Matric Handbook 3rd edition, Leslie Fairweather & Jan A, Sliwa (1972) →AJM
- c. New Matric Hanbook, Tutt, Patricia dan Adler, David (1979) → NMH
- d. Time saver Standart for Building type, De Chiara, Joseph and Handcock Challenger, John (1973) →TSS

1. Ruang Penerima

Tabel 2. Ruang Penerima

Ruang	Unit	Kapasitas	M2/org	Total (m2)	Keterangan
Lobby	1	100 org	0.85	85	NAD
Ruang Informasi	1	2 org	4.46	9	NAD
Ruang Keamanan	1	5 org	4.46	25	NAD
Toilet	1	WC : 3pa, 3pi Wastafel : 2pa, 2pi Urinoir : 3pa	1.5 0.9 0.16	14	NAD
Total				133	

2. Area Pertunjukkan indoor

Tabel 3. Area pertunjukkan indoor

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total (m2)	Keterangan
Lobby	1	150 org	0.85	127.5	NAD
R. Tiket	1	6 org	3	18	NAD
Auditorium :					NMH
- Seating	1	700 org	0.9	630	
- Stage	1				
Ruang ganti Pria	1	10	5	50	NAD
Ruang ganti wanita	1	10	5	50	NAD
Toilet Performer :		WC : 3pa, 3pi	1.5	9	NAD
- Pria	1	Wastafel : 2pa, 2pi	0.9	3.6	
- Wanita	1	Urinoir : 3pa	0.16	0.48	
Toilet Pengunjung :		WC : 4pa, 4pi	1.5	12	NAD
- Pria		Wastafel : 2pa, 2pi	0.9	3.6	
- Wanita		Urinoir : 4pa	0.16	0.64	
R. Kontrol					TSS
- cahaya				7.2	
- suara				5	
R. tunggu performer		20 org	0.85	10	NMH
R. Rehearsal		30 org	2.4	72	NAD
R. Panel Listrik				4	Asumsi
R. stage manager		2 org	4.46	8.92	NAD
Total				1011.94	

3. Area Pertunjukkan outdoor

Tabel 4. Area Pertunjukkan Outdoor

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total (m2)	Keterangan
Stage	1			300	Asumsi
Area penonton	1	750 org	0.65	487.5	AJM

R. Ganti: - pria - wanita	1	10 org 10 org	5 5	50 50	NAD
Toilet Pemain : - Pria - Wanita	1	1 wc 2 urinoir 1 wastafel 2 wc 1 wastafel	1.5 0.9 0.16 1.5 0.16	1.5 1.8 0.16 3 0.16	AJM
R. Kesehatan	1			30	Asumsi
R. kontrol : - cahaya - suara	1			7.2 3	TSS
Total				934.32	

4. R. Pameran

Tabel 5. Ruang Pemeran

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total	Keterangan
Lobby	1	150 org	0.65	97.5	NAD
R. tiket	1	4 org	3	12	NAD
Hall/ Galeri	1	500	0.85	425	NAD
R. Penyimpanan & Perawatan	1			10	Asumsi
Total				654.5	

5. R. Publik

Tabel 6. Ruang Publik

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total	Keterangan
Perpustakaan	1	20% x kap.perpus 20% x 100 = 20	2.3	46	NMH
Cafetaria					NAD
- Stand jualan	5		5m2/unit	25	
- Dapur	1	20% x 200 (r.makan) = 40		40	
- Area makan	1	200 org	0.85	170	
Arst Shop	5		15m2/unit	75	Asumsi
Musholla	1			25	NAD
Toilet & tempat wudlu	1	WC=3pa, 3pi Wastafel=2pa, 2pi Urinoir=2pa	1.5 0.9 0.16	9 3.6 0.32	NAD
Total				393.92	

6. R. Pengelola dan servis

Tabel 7. Ruang Penglola dan service

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total (m2)	Keterangan
Lobby	1	10 org	0.85	10	NMH
R. Direktur	1	1 org + 3 tamu	4.46	18	NAD
R. sekretaris	1	1 org	4.46	5	NAD
R. staff produksi	1	4 org	4.46	18	NAD
R. staff administrasi	1	6 org	4.46	28	NAD
R. Staff keuangan	1	4 org	4.46	18	NAD
R. publikasi	1	4 org	4.46	18	NAD
R. rapat/pertemuan	1	20 org	1.5	30	NAD
R. arsip	1	10 lemari	2.7m2/unit	27	NAD
R. ME	1			12	NAD
R.genset	1			25	NAD
R. Operator : R. CCTV	1			4	NAD
R. panel listrik	2		8.4m2/unit	16.8	NAD
Shaft	2		0.42/unit	0.84	NAD
Gudang	1			12	Asumsi
Tandon bawah	1			30	NAD
Tangga kebakaran	2		16	32	NAD
Toilet	1	WC = 2pa, 2 pi Wastafel = 2pa, 2pi Urinoir = 3pa	1.5 0.9 0.16	9 3.6 0.32	NAD
Pantry	1			6	NAD
Janitor	1			5	NAD
				328.56	

6. Area Sanggar dan Studio

Tabel 7. Sanggar dan Studio

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total (m2)	Keterangan
Lobby	1	10 org	0.65	8	NMH
R. Registrasi dan informasi	1	2 org	3	6	NAD
R. Studio Musik :	2			36	Asumsi
R. operator		2 org	1		
R. studio		8 org	2		
R. Sanggar dan Teater	1	20	2.4	45	Asumsi
R. penyimpanan alat	1			25	Asumsi
Toilet	1	WC = 2pa, 2 pi Wastafel = 2pa, 2pi Urinoir = 2pa	1.5 0.9 0.16	9 3.6 0.32	NAD
Total				168.92	

7. Area Parkir

Tabel 8. Area parkir

Ruang	Unit	Kapasitas	m2/org	Total (m2)	Keterangan
Mobil : Pengelola	1	10	12.5m2/unit	1250	NAD

Pengunjung	1	90			
Motor: Pengelola Pengunjung	1 1	30 400	2 m ² /unit	860	NAD
Bus	1	3	30	90	NAD
Total				2200	

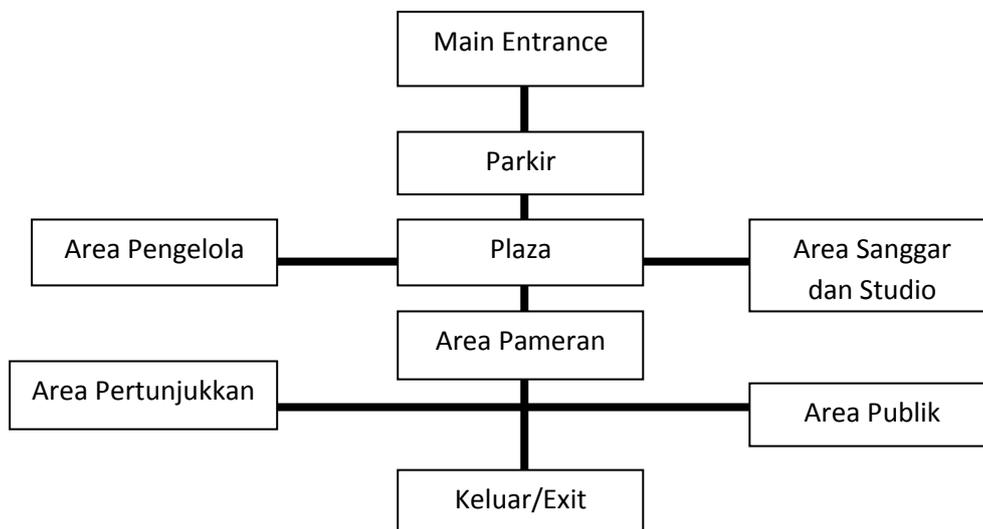
Total Keseluruhan

- 1) R. penerima + sirkulasi 30% = 133 + 39.9 = 172.9
- 2) R. pertunjukkan Indoor + sirkulasi 30% = 1011.94 + 303.582 = 1315.522
- 3) Area pertunjukkan Outdoor + sirkulasi 30% = 934.32 + 280.296 = 1214.616
- 4) R. Publik + sirkulasi 30% = 393.92 + 108.876 = 552.796
- 5) R. Pengelola dan Servis + sirkulasi 30% = 328.56 + 98.568 = 427.128
- 6) Area sanggar dan studio + sirkulasi 30% = 168.92 + 48.876 = 217.796
- 7) Area Parkir + sirkulasi 35% = 2200 + 770 = 2970 +

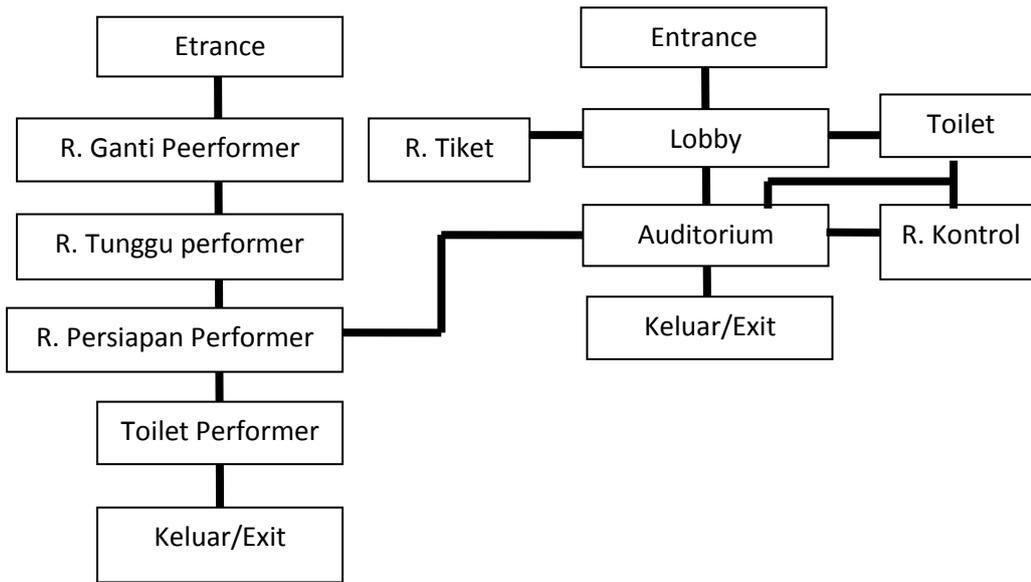
Luas Total..... = 6,820.758m²

Jadi luas total keseluruhan yang dibutuhkan untuk keperluan objek rancang Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk adalah 6,820.758 m² = 6850 m².

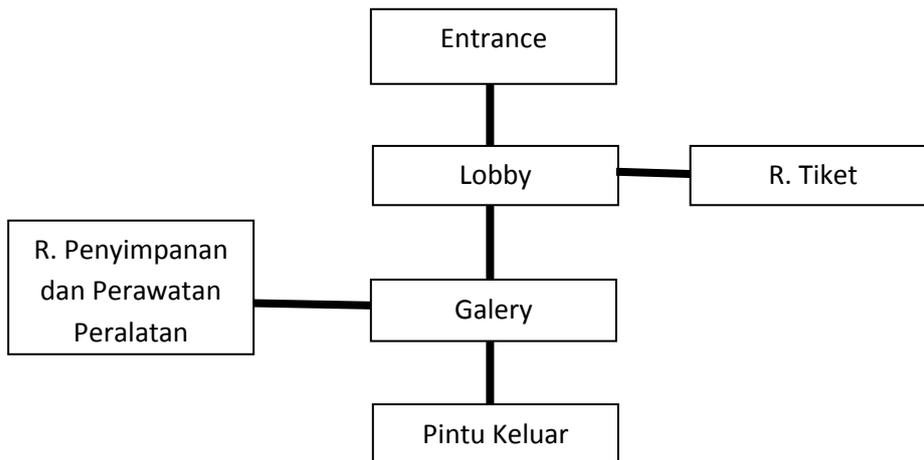
4. Organisasi Ruang



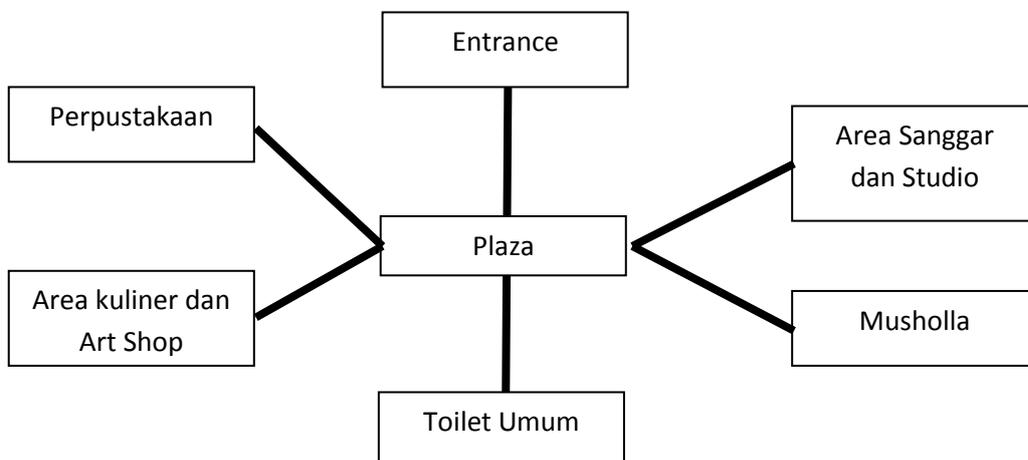
5. Diagram Sirkulasi Area Pertunjukkan



6. Diagram Sirkulasi Pameran



7. Diagram Sirkulasi Publik



4.3. Konsep Rancang

Menurut buku *Architectural Programing* karya Donna P Duerk, 1993, konsep merancang didasari pada analisa kerangka dasar yang terdiri dari 6 tahapan. Berikut akan dijelaskan keenam tahapan tersebut.

4.3.1. Facts / fakta

Fakta berisi tentang kenyataan yang ada atau konteks dimana perancangan harus dimunculkan. Fakta bersifat obyektif, spesifik, dan dapat diverifikasi dengan suatu pengukuran atau observasi. Contoh fakta adalah laporan tentang iklim, kondisi geografis, kepadatan penduduk, dsb.

4.3.2. Mission / misi

Misi adalah pernyataan yang mendefinisikan tujuan yang akan dicapai oleh suatu proyek. Misi mendasari semua pernyataan isu, tujuan, performance requirements dan konsep.

4.3.3. Issue / isu

Isu adalah segala sesuatu, perhatian, pertanyaan, topik, maupun pernyataan yang berhubungan satu keadaan yang membutuhkan jawaban perancangan (design responses), agar suatu proyek bangunan dapat sukses bagi klien dan pemakainya.

4.3.4. Goals / tujuan

Goals adalah adalah pernyataan tujuan, suatu akhir dari kerja keras untuk mencapai tujuan yang sudah diarahkan maupun keputusan yang mencerminkan nilai-nilai tertentu seperti pribadi, budaya, dll. Goals membawa kita sebagai perancang ke arah mana suatu usaha dan peran akan dibawa. Goals juga mendiskusikan kualitas umum hasil rancangan dalam masing-masing wilayah issue yang ada.

4.3.5. Performance Requirement

Performance requirements menurut Donna P. Duerk (1973:46) adalah pernyataan tingkat fungsi yang dapat diukur yang pemenuhannya berkaitan dengan tuntutan tujuan yang ada. *Performance requirements* sudah menjurus ke dalam sesuatu yang lebih spesifik namun masih belum terlalu detail sehingga memungkinkan muncul beberapa variasi konsep penyelesaian. *Performance requirements* juga dapat dikatakan lebih menjurus dan berhubungan dengan fungsi

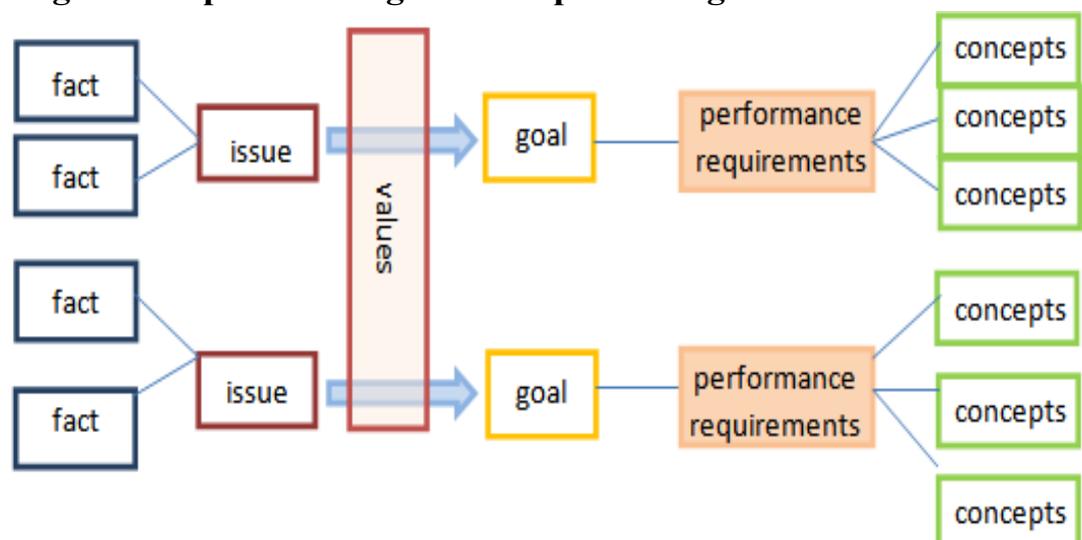
(*a doing*), bukan dengan kualitas (*a being*) seperti *goals*. Beberapa sifat yang harus diperhatikan dari *performance requirements* adalah sebagai berikut:

- *Measurable*, atau terukur, *performance requirements* digunakan sebagai parameter atau tolak ukur untuk mengetahui seberapa baik tingkat kualitas desain yang dihasilkan
- *Operational*, memberikan suatu gambaran solusi yang memuaskan yang dapat diaplikasikan dan digunakan serta bekerja dengan baik dalam suatu desain
- *Specific*, bersifat khusus, tidak ambigu atau memiliki arti yang ganda, sehingga dapat memudahkan kita dalam mendapatkan gambaran inti dari *performance requirements* yang disampaikan

4.3.6. Concepts/ Konsep

Konsep yang diutarakan oleh Donna P. Duerk (1973:60) adalah pernyataan tentang “himpunan ideal” dari hubungan antara berbagai unsure yang dikuasai oleh perancang, seperti bentuk (ukuran dan arah), material, tekstur, warna dan keberadaan. Konsep juga merupakan sebuah penyelesaian yang diagramatis, sederhana serta mengimplementasikan kebutuhan dari program rancang. Sebuah konsep yang baik biasanya dapat dijelaskan dalam suatu bentuk diagram yang bisa “dibaca”, maksud dan tujuannya. Diagram konsep harus menunjukkan adanya hubungan yang memungkinkan untuk memecahkan pesyaratan fungsi sehingga perancang harus diberikan *range* yang lebar untuk implementasi.

4.3.7. Bagan Tahapan Hubungan Konsep Rancang



4.3.8. Transformasi Konsep Rancangan

4.3.8.1. Fakta

- Masih sedikit bangunan yang ‘mengkhususkan’ dirinya sebagai bangunan pusat kesenian, kebudayaan dan wadah pertunjukan seni dan budaya *indoor* dengan skala besar, khususnya seni musik di kota Nganjuk.
- Banyaknya ketertarikan masyarakat terhadap dunia musik, termasuk di dalamnya kegiatan untuk mengapresiasi dan mengekspresikan bakat dan kemampuan dalam bermusik.
- Masih banyak masyarakat Nganjuk yang belum mengenal karya musisi-musisi Nganjuk yang telah menjadi penyumbang besar pada kota Nganjuk.

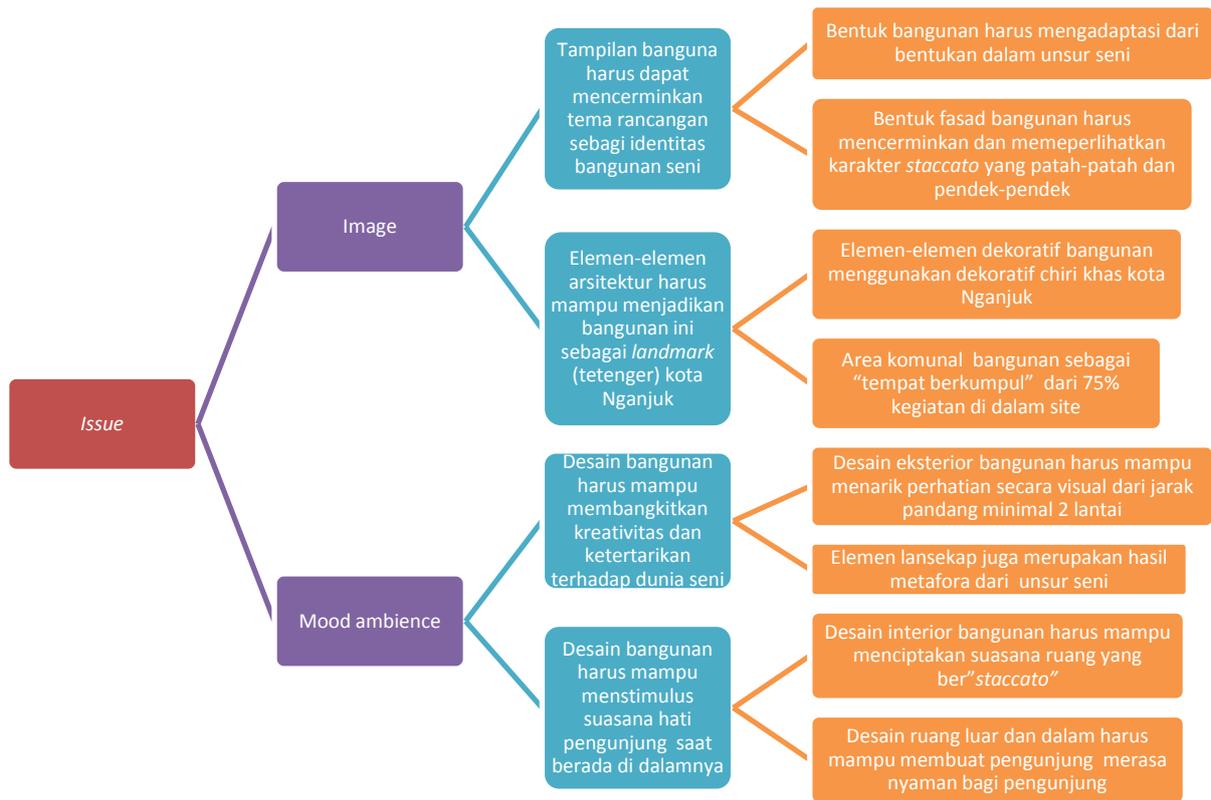
4.3.8.2. Misi

- Sebagai wadah untuk menampung bakat serta pengekspresian kemampuan masyarakat Nganjuk dalam bidang seni.
- Sebagai tempat untuk mengapresiasi karya-karya seni di kota Nganjuk.
- Sebagai salah satu usaha untuk melestarikan kebudayaan bangsa, khususnya dalam bidang seni, agar terkenang dan menjadi panutan bagi generasi berikutnya.
- Sebagai alternatif rekreasi di kota Nganjuk.

4.3.9. Perumusan Issu, Goal, Performance Requirements, Dan Konsep Objek Rancang

Perumusan isu, goal, performance requirements, dan konsep rancang Pusat Pagelaran Seni di Nganjuk ditinjau dari beberapa pertimbangan adalah :

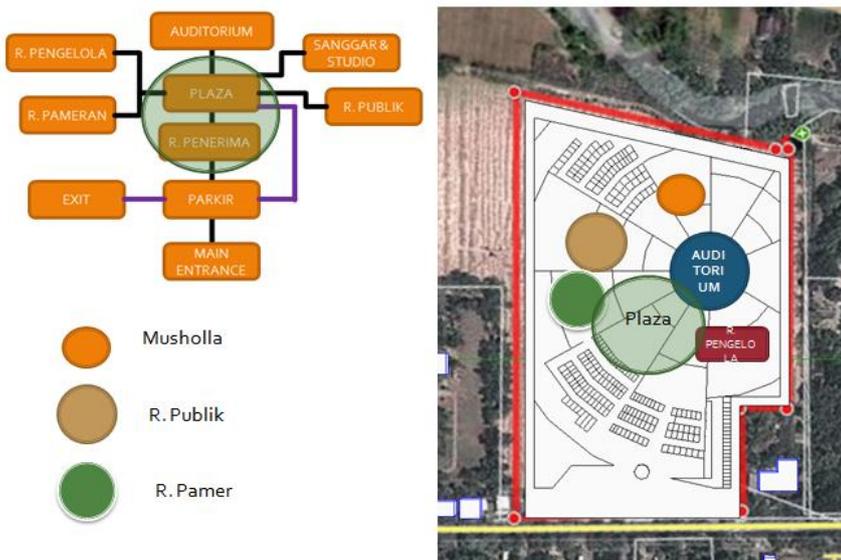
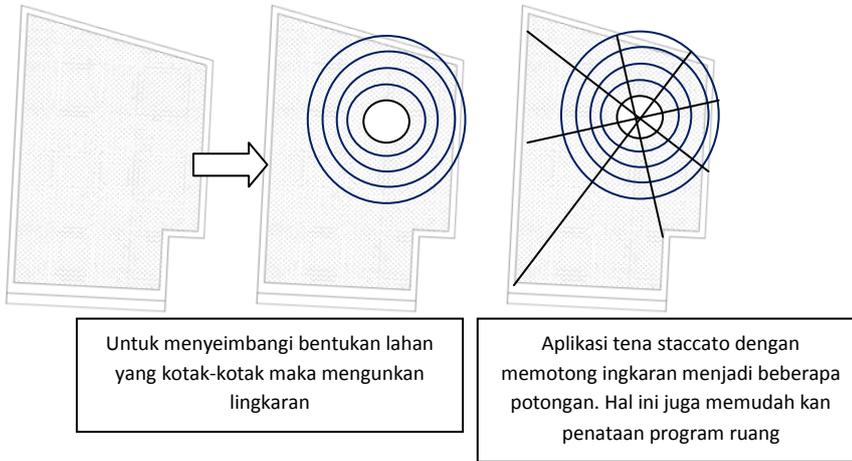
1. Image
2. Mood Ambience (suasana hati)
3. Sirkulasi



BAB V

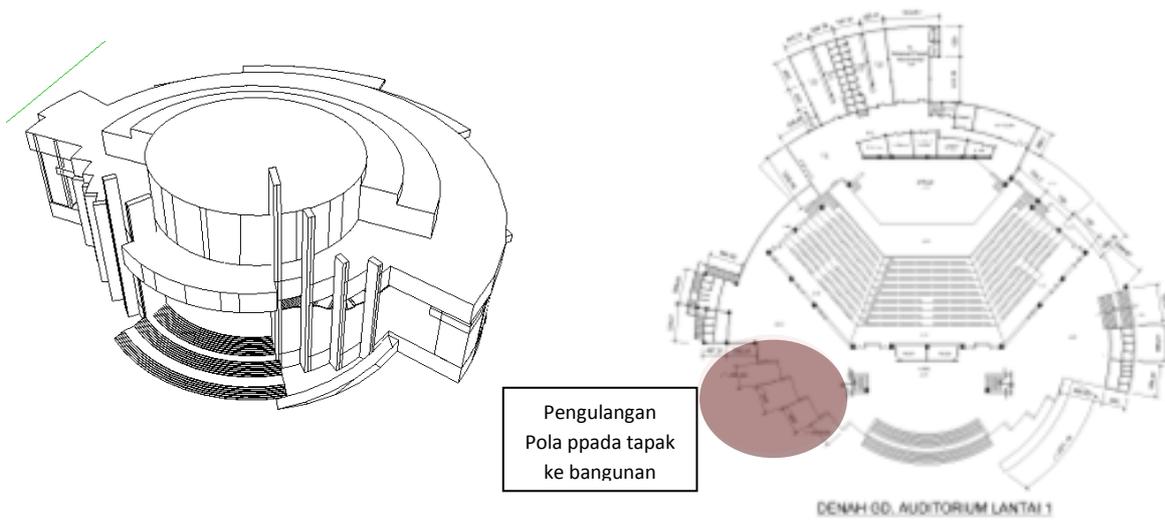
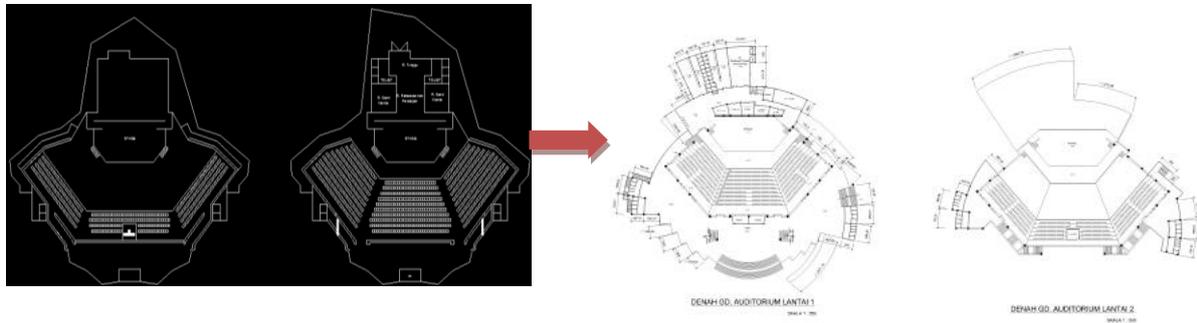
APLIKASI KONSEP RANCANG PADA OBJEK

5.1 Konsep Gubahan Massa dan Ruang Luar



5.2 Konsep Bentuk dan Wujud

Diawali dengan pemilihan tipe auditorium kipas yang memiliki kelebihan meminimalis jarak penonton ke stage.

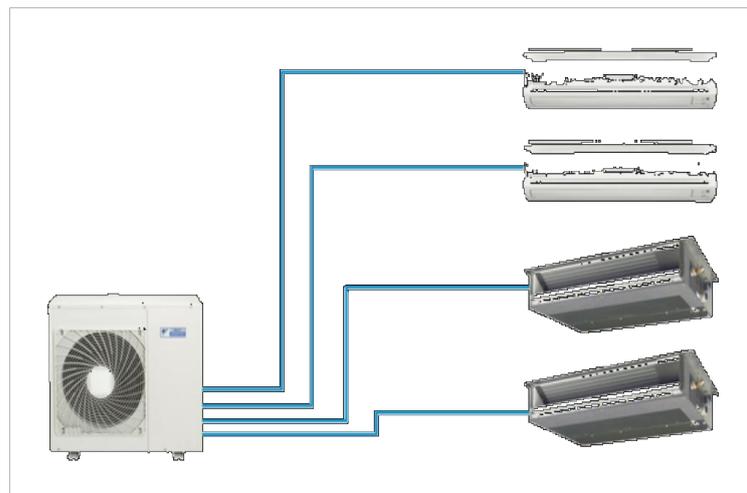


BAB VI

UTILITAS

6.1 Penghawaan

Penghawaan pada pusat pagelaran ini menggunakan penghawaan buatan. Sistem penghawaan buatan menggunakan VRF system. Sistem penghawaan ini biasa disebut sebagai sistem AC multi-split. Sistem AC menggunakan satu outdoor unit untuk mensuplai beberapa indoor unit.



Outdoor unit ditempatkan pada ruang terbuka diantara dua sayap bangunan dan beberapa di bagian atap bangunan. Masing-masing outdoor unit mensuplai udara dingin untuk maksimum 5 indoor unit. Pada perancangan pusat pagelaran seni ini outdoor unit dibagi berdasar kelompok aktifitas ruang yang dilayani. Misalkan kelompok auditorium, kelompok looby dan kelompok green room.

6.2 Fire Protection

Sistem penanggulangan bahaya kebakaran dibagi menjadi 3 sistem pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran.

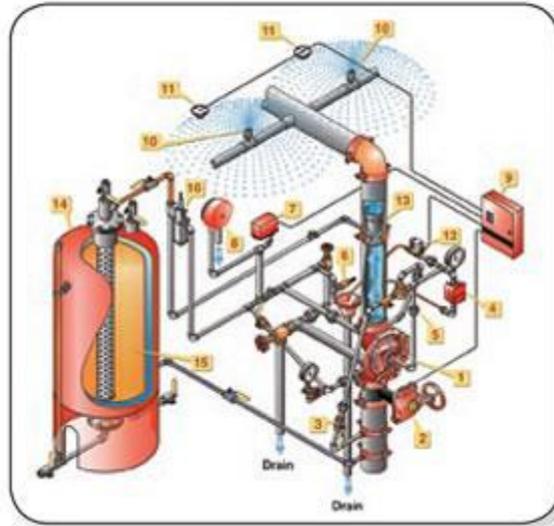
Penanggulangan bahaya kebakaran besar

Untuk penanggulangan bahaya kebakaran besar menggunakan hidran di luar bangunan. Sumber air untuk hidrant ini berasal dari tampungan air hujan dan air sunagi yang berada di sekitar site bangunan.



Penanggulangan bahaya kebakaran ringan di dalam ruangan

Untuk penanggulangan bahaya kebakaran ringan di dalam ruangan dipasang smoke dan fire detector dan foam sprinkler. Sebagai penanggulangan manual dipasang apar (Alat pemadam api ringan) di gedung auditorium, fasilitas publik dan gedung pengelola.



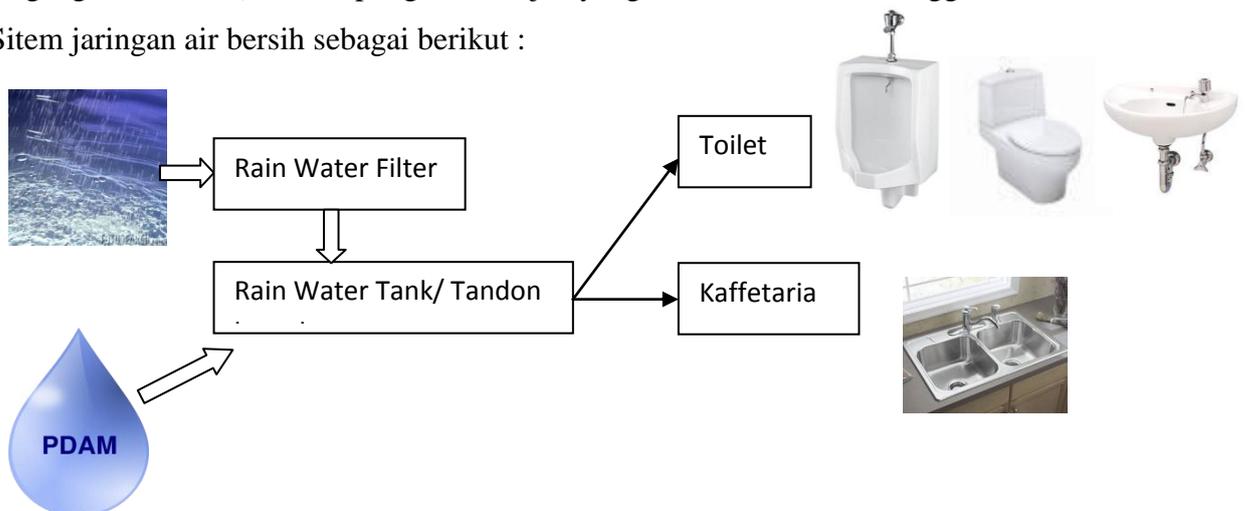
Sistem Evakuasi

Sistem evakuasi dalam pusat pagelaran seni ini menggunakan tangga kebakaran. Masing-masing gedung memiliki 2 jalur/ tangga kebakaran.

6.3 Air Bersih

Sumber air bersih bangunan pusat pagelaran seni ini disuplai oleh PDAM (Perusahaan Dagang Air Minum) dan tampungan air hujan yang telah di sterilkan menggunakan filter.

Sistem jaringan air bersih sebagai berikut :



6.4 Air Limbah

Air limbah yang dihasilkan oleh toilet dan kamar mandi dibuang menuju sumur resapan sebelum disalurkan ke tanah. Sedangkan untuk limbah dari sink Kafetaria disaring lebih dulu menggunakan penyaring lemak kemudian dibuang ke sumur resapan. Untuk limbah dari kloset di tampung dalam septic tank kemudian air limbah disalurkan menuju sumur resapan.

6.5 Electrical

Sistem elektrikal bangunan menggunakan sumber listrik dari PLN. Sumber listrik dari PLN kemudian ditampung dalam travo utama kemudian dibagi dayanya menjadi tiga bagian untuk mensuplai listrik di masing-masing bangunan. Tiang bangunan dibagi lagi sesuai dengan lantai. Sumber listrik tiap lantai terpusat pada shaft listrik di ruang pengelola. Pusat pagelaran ini juga dilengkapi dengan Genset sebagai sumber energi listrik alternatif jika terjadi padam listrik.

6.6 Pencahayaan

Ruang-ruang gedung pagelaran seni ini menggunakan sistem pencahayaan buatan. Hal ini bertujuan untuk menguatkan kesan suasana yang ingin diciptakan dan disampaikan kepada pengunjung. Jenis pencahayaan yang diaplikasikan menggunakan up light, down light dan spot light serta wall washer. Pencahayaan ruangan auditorium menggunakan sistem pencahayaan in-direct dan dipadu dengan direct spot light untuk penekanan pada saat pertunjukkan. Sedangkan interiornya menggunakan

Gedung pengelola dan fasilitas publik menggunakan pencahayaan alami pada siang hari dan pencahayaan buatan pada malam hari. Untuk pencahayaan alami, cahaya tidak dimasukkan secara langsung menuju ruangan guna menghindari efek buta sesaat karena pantulan cahaya dari luar. Cahaya yang dimasukkan adalah cahaya pantulan dari dinding di luar bangunan.

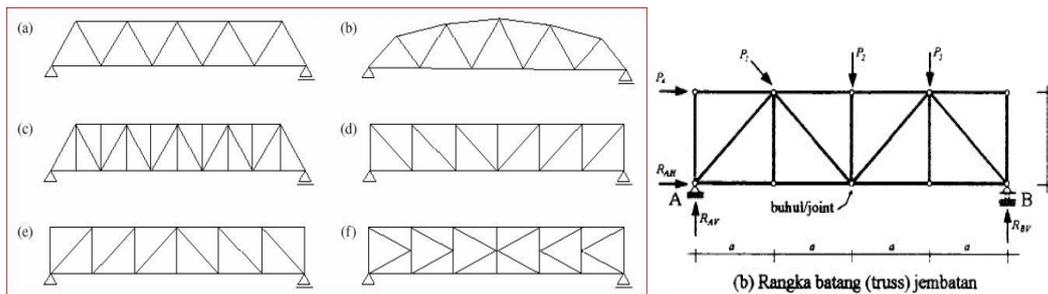
BAB VII

SISTEM STRUKTUR

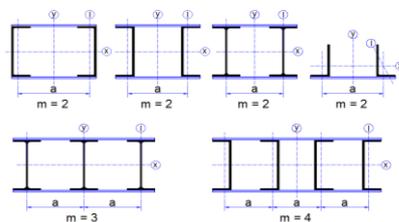
7.1 Penentuan Sistem Struktur

Rencana system struktur yang akan digunakan dalam gedung Auditorium dan Gedung Pengelola adalah system struktur Rangka Batang. Sistem struktur ini memang digunakan untuk bentang lebar dengan maksimal 180 hingga 300 ft.

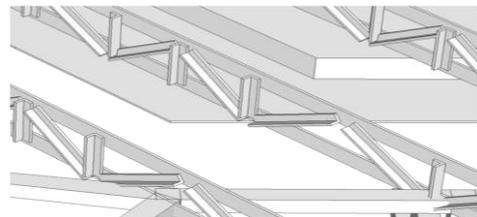
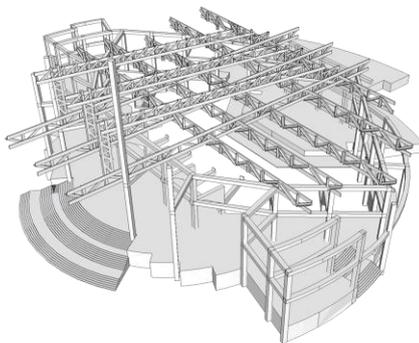
Bentang pada gedung auditorium adalah 44 meter atau 4400 cm. Jika $1 \text{ ft} = \pm 30 \text{ cm}$, maka bentang maksimal $\pm 6000 \text{ cm}$. Maka struktur ini bisa di gunakan.

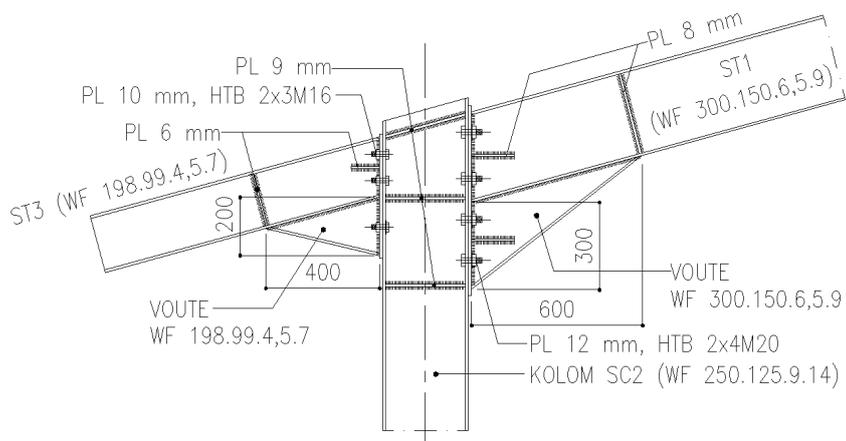


Sedangkan untuk kolom dan balok menggunakan Rigid Frame menggunakan kolom baja komposit.



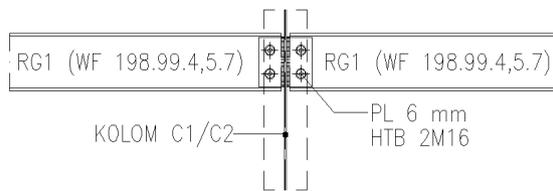
7.2 Detail Struktur





DETAIL HUBUNGAN
ST1 TERHADAP KOLOM

SKALA 1 : 20



DETAIL HUBUNGAN
RG1 TERHADAP KOLOM

SKALA 1 : 20

KRITIK DAN SARAN

Kritik dan saran dari para penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2014, untuk perancangan Tugas Akhir ini antara lain :

Penguji 1 : Prof. Dr.Ir. Hj Happy Ratna MSc.

- a. Usaha untuk menyatukan gubahan massa yang berdasarkan tema staccato dengan lingkungan sudah bagus.
- b. Penggunaan garis tegas dengan garis lengkung hendaknya diperkuat dengan reverensi yang valid.
- c. Sistem bangunan dan utilitas sudah baik, namun gambarnya di perbaiki agar lebih jelas.

Penguji 2 : Ir. Endrotomo

- a. Tatanan massa, bentuk dan fasad sudah bagus, namun perlu diperhatikan ruang luar dan pengkonsepannya.
- b. Warna sudah sangat baik, namun perlu didasari dengan alasan yang dapat memperkuat penggunaan pilihan warna tersebut.
- c. Bentuk yang melingkar itu ada resikonya, terutama pada entrance. Entrance yang runcing akan menyulitkan kendaraan untuk manuver, terutama bus.
- d. Sirkulasi di dalam massa sudah baik, namun untuk sirkulasi pada ruang luar, entrance untuk pejalan kaki hendaknya lebih di arahkan dengan baik agar pengunjung dapat terahkan dengan baik.
- e. Jujur itu penting, namun harus diimbangi dengan pengetahuan akademis.

Penguji 3 : Wawan Ardiyan S ST, MT

- a. Konsep ruang luar sebaiknya benar-benar direncanakan dengan baik meskipun itu adalah hal yang paling kecil.
- b. Sistem struktur sudah benar, namun gambarnya jangan distorsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C. 1990. *Postics of Architecture*. New York : Van Reinhold.
- Breto, Gallea. 1989. *Theaters*. New York. : Pricenton Architectural, Inc.
- Ching, Francis D. K. 2000. *ARSITEKTUR : Bentuk, Ruang, dan Tatahanan. Edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programing : Information Management for Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Krier, Rob. 1996. *Kompisi Arsitektur*. Jakarta : Erlangga.
- Mediastika, Christina E. 2005. *Akustik Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyono, Anto M. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Neufert, Ernest. 1988. *Data Arsitektur jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Schirmberk, Egon. 1988. *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur*. Bandung : Intermata.



BIOGRAFI

Nurul Qomariah, lahir di kota Nganjuk pada tanggal 21 Januari 1992 dari pasangan Sa'roni dan Winarti. Nurul kecil mengalami dua pendidikan pada masa pendidikan dasar. Selain sekolah di SDN Kerep Kidul sebagai pendidikan formal, dia juga mengenyam pendidikan di madrasah Ibtidaiyah. Selanjutnya dia melanjutkan pendidikan di SMP 4 Nganjuk, SMKN 1 Nganjuk jurusan Teknik Gambar Bangunan dan pendidikan Arsitektur di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

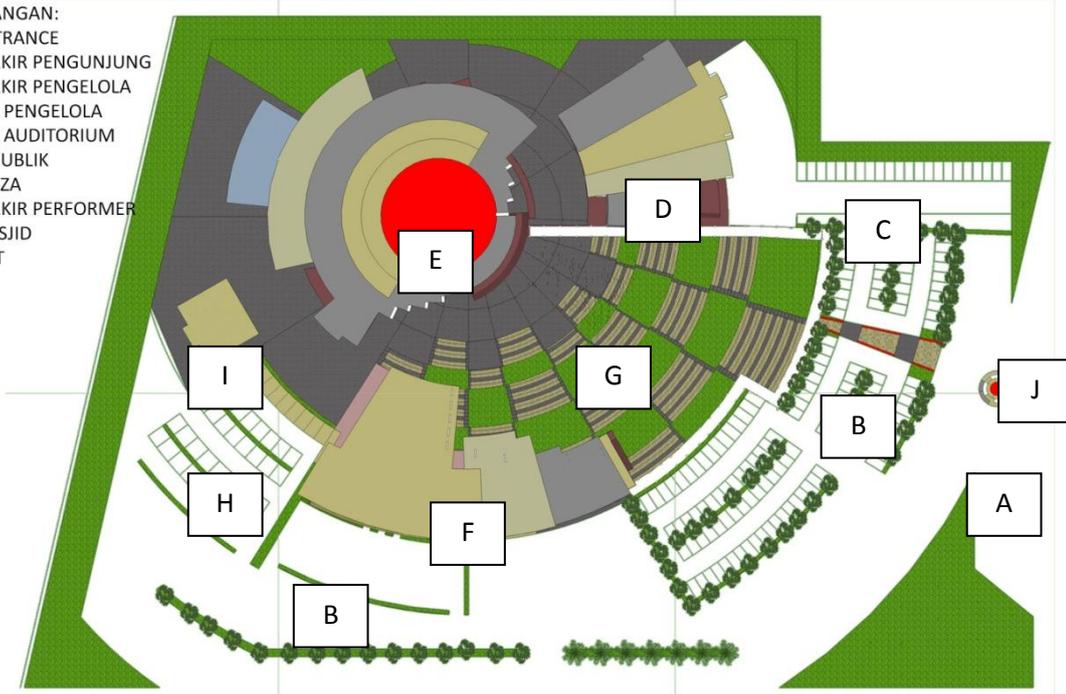
Pada masa perkuliahan dia tidak hanya sibuk dengan kegiatan akademik, dia aktif di unit kegiatan mahasiswa ITS. Dia pernah menjabat sebagai Bendahara UKM Musik ITS selama 2 periode dan anggota Ristek MRAC. Prestasi yang pernah diraih antara lain; Juara 2 PIMNAS XXV kategori Presentasi tahun 2012. Kegiatan yang dia geluti tidak hanya di lingkungan kampus saja, dia juga aktif sebagai salah satu anggota Band dari salah satu Komunitas Jepang di Surabaya. Selain itu, selama kuliah dia juga bekerja *part time* sebagai *drafter*.

DAFTAR LAMPIRAN

Site Plan	59
Tampak Timur	59
Tampak Barat	59
Tampak Utara.....	60
Tampak Selatan.....	60
Perspektif Mata Burung.....	60
Perspektif Mata Normal.....	61
Serial Vision.....	61
Denah Lantai 1 Gd. Auditorium.....	62
Denah Lantai 2 Gd. Auditorium.....	62
Tampak Gd. Auditorium.....	62
Denah Lantai 1 Gd. Publik.....	63
Denah Lantai 2 Gd. Publik.....	63
Tampak Gd. Publik.....	63
Denah Lantai 1 Gd. Pengelola.....	64
Denah Lantai 2 Gd. Pengelola.....	64
Potongan Gd. Pengelola.....	64
Tampak Gd. Pengelola.....	65
Interior	65

KETERANGAN:

- A. ENTRANCE
- B. PARKIR PENGUNJUNG
- C. PARKIR PENGELOLA
- D. GD. PENGELOLA
- E. GD. AUDITORIUM
- F. R. PUBLIK
- G. PLAZA
- H. PARKIR PERFORMER
- I. MASJID
- J. EXIT



TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK



TAMPAK TIMUR



TAMPAK BARAT

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK



TAMPAK SELATAN



TAMPAK UTARA

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK



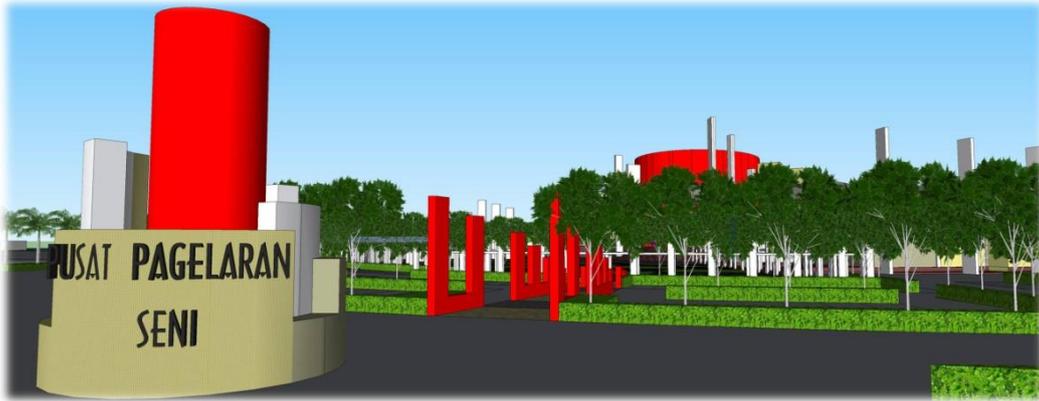
TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK



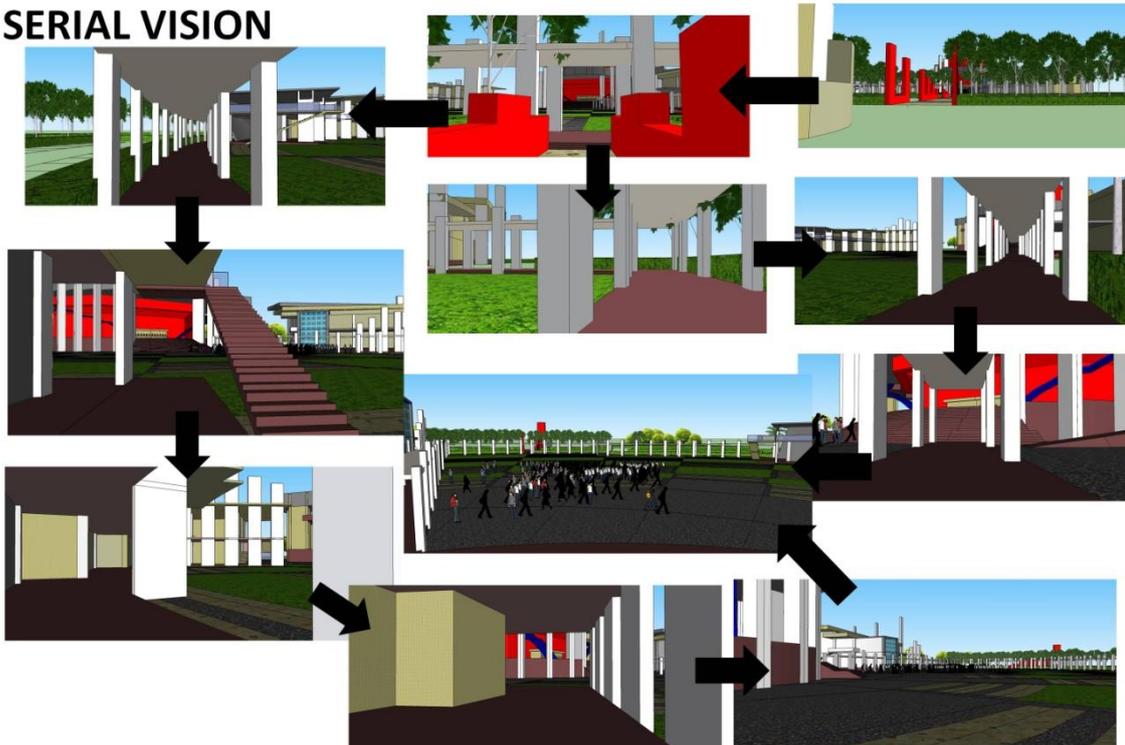
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
lr. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014

SERIAL VISION

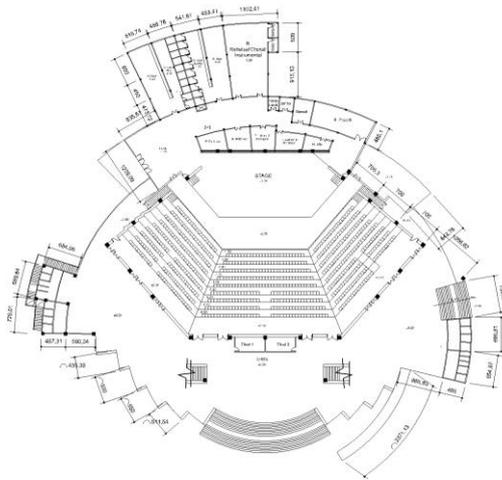


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

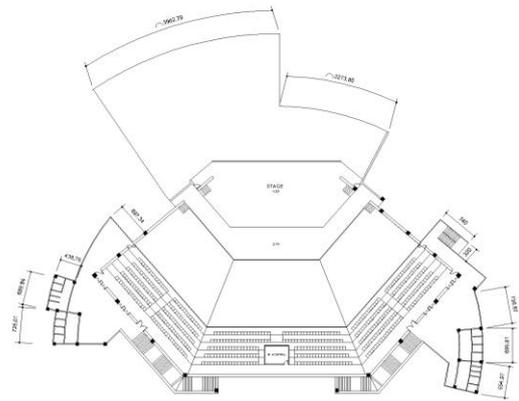
NURUL QOMARIAH.
3210100051
lr. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK

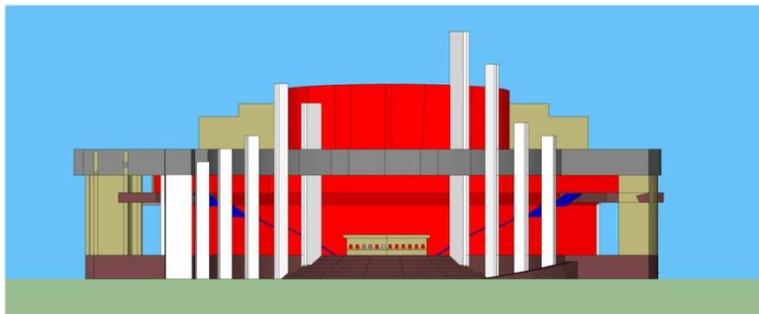
TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



DENAH GD. AUDITORIUM LANTAI 1



DENAH GD. AUDITORIUM LANTAI 2

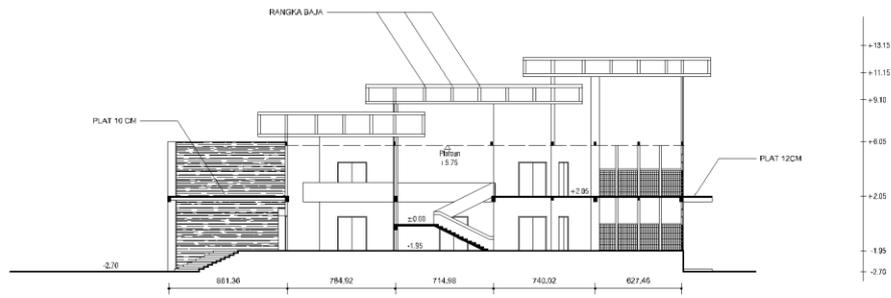


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

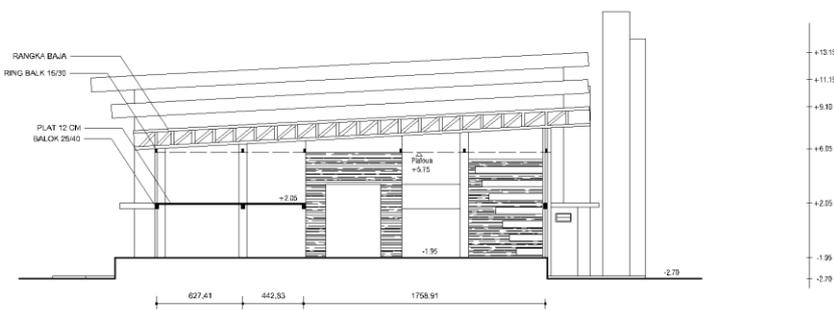
NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK

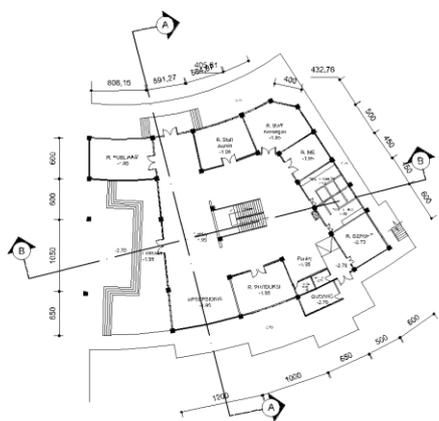
TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



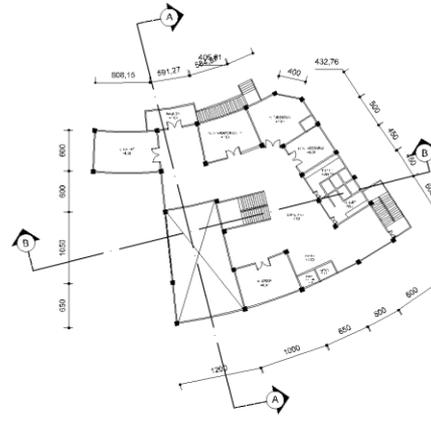
POTONGAN B-B
1/500 1/20



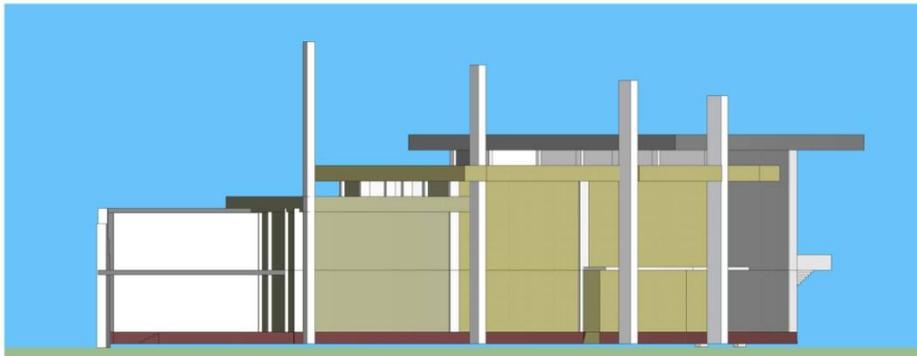
POTONGAN A-A
1/500 1/20



DENAH GD. PENGELOLA LANTAI 1
1/500 1/20



DENAH GD. PENGELOLA LANTAI 2
1/500 1/20

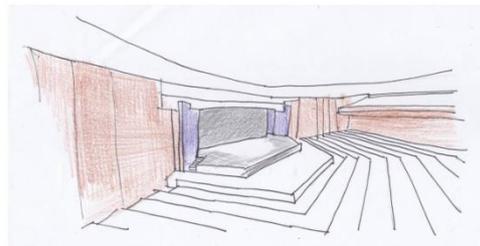
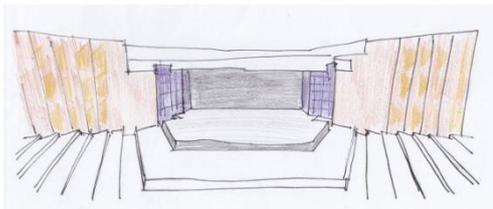
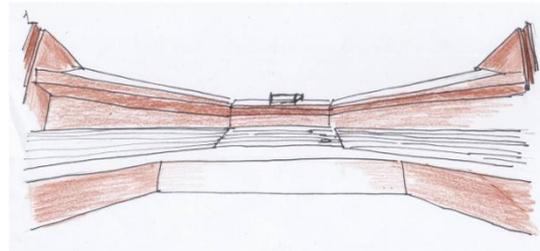
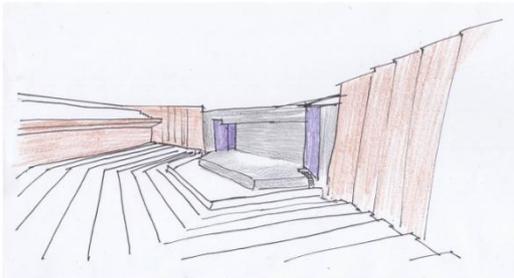


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

NURUL QOMARIAH.
3210100051
Ir. SUDRADJAT MBA. MT.

PUSAT PAGELARAN SENI
DI NGANJUK

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2013/2014