

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Seni

2.1.1. Definisi Seni

Suharso & Retnoningsih (2012) dalam bukunya *Dasar-dasar Seni dan Desain* menyatakan bahwa seni mencakup segala bentuk aktivitas manusia yang melibatkan keterampilan dan keindahan, serta memiliki nilai estetika yang dapat dinikmati dan diapresiasi oleh banyak orang. Pengertian ini mencakup dua aspek penting dari seni, yakni penciptaan keindahan dan respons emosional dari penonton. Bagi Seniman, seni berfungsi sebagai media ekspresi yang beragam, memungkinkan individu untuk menyampaikan ide, emosi, dan perspektif mereka tentang dunia dalam bentuk-bentuk yang estetis.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan Seni

Fungsi seni dalam kehidupan manusia sangat beragam. Secara umum, seni memiliki fungsi sebagai media ekspresi, hiburan, edukasi, hingga alat penyampaian pesan sosial. Menurut kritikus seni, penulis, dan teoritikus seni asal Inggris, Herbert Read mengemukakan bahwa seni bertujuan menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan berfungsi memenuhi kebutuhan manusia akan keindahan. Keindahan ini tidak hanya dilihat dari bentuk fisik, tetapi juga dari makna dan emosi yang terkandung di dalam karya seni tersebut.

2.1.3. Jenis-Jenis Seni

Berdasarkan variasi medianya, seni dibagi menjadi tiga kelompok: seni pertunjukan, seni rupa, dan seni sastra.

a. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan disajikan langsung di depan audiens, yang berarti membutuhkan ruang dan waktu. Seni pertunjukan sering disebut sebagai seni "sesaat" karena hasilnya dinikmati oleh penonton secara langsung dan hanya berlangsung selama pertunjukan berlangsung, berakhir ketika pertunjukan selesai.

b. Seni Rupa

Seni rupa dianggap sebagai seni yang "tahan lama" karena karyanya dapat dinikmati dan diapresiasi sepanjang waktu.

c. Seni Media Rekam

Berbeda dengan dua jenis seni lainnya, seni media rekam muncul bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2.2. Tinjauan Seni Pertunjukan

2.2.1. Definisi Seni Pertunjukan

Menurut Schechner (1988), Seni pertunjukan merupakan jenis seni yang melibatkan aksi fisik manusia di depan penonton. Bentuk seni ini mencakup berbagai kegiatan yang memanfaatkan tubuh, suara, dan objek untuk menyampaikan ide atau pengalaman kepada audiens. Seiring berjalannya waktu, seni pertunjukan di Indonesia terus berkembang dan mengalami perubahan yang menarik. Melalui berbagai bentuk seni pertunjukan, kita dapat merasakan kekayaan budaya Indonesia serta pesan yang ingin disampaikan oleh para seniman.

2.2.2. Jenis Seni Pertunjukan

Menurut Achmad (1990), seni pertunjukan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu seni tari, seni musik, dan seni peran atau drama.

a) Seni Tari

Tari merupakan seni gerak ritmis yang melibatkan sebagian atau seluruh tubuh, baik secara individu maupun kelompok, dengan memperhatikan elemen ruang dan gerakan yang berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Sebagai bentuk seni yang bersifat temporal, tari berfungsi untuk menyampaikan emosi dan gagasan melalui bentuk serta gaya khas, memanfaatkan gerakan tubuh manusia dalam interaksi dengan ruang.

b) Seni Musik

Musik merupakan cabang seni yang berfungsi sebagai medium untuk mengekspresikan pikiran atau perasaan, yang diwujudkan secara terstruktur melalui rangkaian bunyi.

Seni ini diwujudkan melalui ekspresi berupa aksi atau dialog. Berbeda dengan teater, seni ini lebih fokus pada aksi dan dialog tanpa melibatkan

elemen lain secara langsung, sedangkan teater mengintegrasikan berbagai komponen pendukung, seperti tari, musik, dan elemen tambahan lainnya, untuk memperkaya pertunjukan.

2.3. Tinjauan Umum Performing Art Center

2.1.1. Definisi Performing Art Center

Performing Art atau seni pertunjukan didefinisikan sebagai seni yang melibatkan aksi langsung di hadapan penonton, dengan memadukan elemen gerak, suara, dan visual untuk menyampaikan pesan, emosi, atau cerita. Sementara itu, istilah center merujuk pada sebuah bangunan atau fasilitas yang dirancang untuk tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, *Performing Art Center* (Pusat Seni Pertunjukan) dapat diartikan sebagai bangunan atau kompleks yang dirancang khusus untuk menyelenggarakan berbagai bentuk seni pertunjukan, seperti tari, teater, dan musik, baik dalam tradisi tradisional maupun kontemporer. *Performing Art Center* dirancang sebagai fasilitas serbaguna yang dapat mengakomodasi berbagai jenis seni pertunjukan, berbeda dengan *concert hall*, *opera house*, atau teater yang cenderung berfokus pada satu jenis seni pertunjukan tertentu.

2.1.2. Fungsi dan Peran Performing Art Center

Gedung pertunjukan, sebagai sarana dalam kegiatan masyarakat memiliki fungsi sebagai berikut :

a) Fasilitasi Seni Pertunjukan

Performing Art Center menyediakan ruang yang memungkinkan pertunjukan teater, tari, musik, opera, dan seni visual untuk ditampilkan. Hal ini memberikan ruang bagi seniman untuk mengekspresikan karya seni mereka dan audiens untuk terlibat secara langsung dengan pertunjukan. Selain itu, *Performing Art Center* memungkinkan pelaksanaan berbagai jenis pertunjukan

b) Pengembangan Seni dan Budaya

Performing Art Center membantu melestarikan dan mengembangkan seni tradisional serta mendorong perkembangan seni kontemporer. Melalui program-program yang mendukung seniman lokal dan internasional, pusat

ini berperan dalam memperkenalkan budaya baru dan inovasi dalam seni pertunjukan kepada masyarakat

c) Pendidikan dan Pelatihan

Saat ini banyak *Performing Art Center* yang menyediakan program pendidikan untuk pelajar, profesional, dan masyarakat umum. Ini mencakup pelatihan dalam bidang teater, tari, musik, dan produksi teknis, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan seniman dan memperkuat kapasitas kreatif mereka

d) Pemberdayaan Komunitas

Sebagai pusat sosial dan budaya, *Performing Art Center* menghubungkan berbagai komunitas melalui kegiatan seni dan budaya. Program-program ini memperkuat rasa kebersamaan dan memperkuat identitas budaya lokal, menjadikan pusat seni sebagai ruang penting dalam pembangunan sosial.

2.1.3. Kegiatan Performing Art Center

Gedung pertunjukan memainkan peran krusial dalam kehidupan budaya masyarakat dengan menyelenggarakan berbagai jenis kegiatan seni dan budaya. Kegiatan yang Dilakukan di *Performing Art Center* meliputi berbagai jenis acara dan program yang beragam, mencerminkan fungsi utamanya sebagai pusat seni dan budaya.

a) Teater

Performing Art Center sering menjadi lokasi untuk berbagai jenis pertunjukan teater, mulai dari drama klasik, komedi, hingga teater eksperimental. Menurut Brown (2018), Teater memberikan ruang bagi seniman untuk menampilkan karya-karya dramatik dan naratif yang memerlukan pengaturan panggung, akting, dan penyutradaraan yang kompleks

b) Tari

Pertunjukan tari, baik tari tradisional maupun kontemporer, sering diadakan di *Performing Art Center*. Pusat ini menyediakan panggung yang dirancang untuk mengakomodasi gerakan tari yang membutuhkan ruang yang luas dan peralatan pencahayaan serta akustik yang mendukung

c) Musik

Musik, baik dalam bentuk konser orkestra, ansambel, maupun solo, merupakan salah satu kegiatan utama di Performing Art Center. Pusat ini menyediakan fasilitas akustik yang dirancang untuk memaksimalkan kualitas suara, termasuk ruang konser dengan sistem audio yang canggih

d) Opera

Pertunjukan opera memerlukan fasilitas yang mendukung kombinasi antara musik, vokal, dan drama. *Performing Art Center* sering kali menyelenggarakan opera dengan fasilitas yang memadai untuk tata panggung, kostum, dan orkestrasi

e) Workshop dan Pelatihan

Selain pertunjukan, *Performing Art Center* sering kali menyelenggarakan workshop dan pelatihan untuk seniman dan masyarakat umum. Ini termasuk lokakarya akting, pelatihan tari, kelas musik, dan pelatihan teknis.

2.1.4. Elemen Performing Art Center

Menurut Howell & Templeton (2017), terdapat 7 elemen penting dalam seni pertunjukan yang berfungsi untuk menciptakan pengalaman yang kaya dan dinamis bagi penonton.

a) Ruang dan Tata Panggung

Elemen ini melibatkan pengaturan ruang pertunjukan, termasuk desain panggung yang dapat mendukung berbagai jenis aksi. Konsep seperti *theatre in the round* menekankan pentingnya fleksibilitas ruang untuk memberikan pandangan optimal dari berbagai sudut.

b) Garis Pandang (*Sightlines*)

Garis pandang penonton menjadi elemen penting, memastikan semua aksi dapat terlihat dengan jelas. Penempatan penonton dan desain panggung harus dirancang agar tidak ada bagian aksi yang tersembunyi dari penonton mana pun.

c) Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan digunakan untuk menciptakan suasana dan menyoroti elemen-elemen penting dalam pertunjukan. Variasi cahaya, baik alami maupun buatan, berkontribusi pada narasi visual yang kuat.

d) Performer (*Penampil*)

Aktor, penari, atau musisi memainkan peran sentral, membawa aksi seni ke dalam kehidupan. Interaksi mereka dengan ruang dan elemen lain membentuk inti dari performing art.

e) Interaksi dengan Penonton (*Audience Interaction*)

Dalam beberapa konsep, seperti *site-specific performances*, penonton bukan hanya pengamat pasif tetapi menjadi bagian dari aksi, menciptakan pengalaman yang lebih immersif.

f) Waktu dan Gerakan (*Time and Motion*)

Performansi sering dirancang untuk mengeksplorasi waktu, baik melalui durasi aksi maupun kecepatan gerakan. Ini menambahkan dimensi ritmis dan dinamis pada pertunjukan.

g) Properti dan Peralatan (*Props and Equipment*)

Alat dan properti sering digunakan untuk menambah makna visual atau fungsional pada aksi. Elemen ini dirancang untuk mendukung narasi tanpa mengalihkan perhatian dari aksi utama.

2.4. Tinjauan Umum Ergonomis Visual

2.4.1. Definisi Ergonomi Visual

Ergonomi visual adalah bidang yang mempelajari interaksi antara proses visual manusia dengan lingkungannya untuk meningkatkan kenyamanan dan kinerja. Bidang ini mengoptimalkan faktor-faktor seperti pencahayaan, desain tempat kerja, dan tuntutan visual untuk mengurangi kelelahan mata dan meningkatkan efisiensi kerja. Menurut Vision Science Academy (2024), Tujuan utama ergonomi visual adalah menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman baik di ruang kerja maupun ruang publik.

2.4.2. Faktor Penentu Ergonomi Visual

Ergonomi visual dalam konteks gedung pertunjukan merujuk pada disiplin desain yang menitikberatkan pada aspek kenyamanan dan efektivitas penglihatan bagi penonton selama berlangsungnya pertunjukan. Dalam merancang ruang pertunjukan, terdapat sejumlah faktor penting yang perlu dipertimbangkan untuk memastikan pengalaman visual penonton dapat tercapai secara optimal. Berikut

adalah beberapa faktor utama yang menjadi penentu ergonomi visual dalam desain gedung pertunjukan:

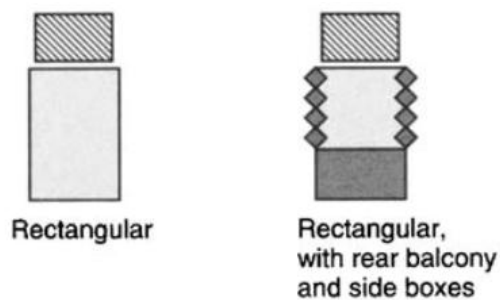
a) Ruang dan Tata Panggung

- Auditorium

Merupakan sebuah ruang atau bangunan yang dirancang secara khusus untuk menyelenggarakan berbagai acara pertunjukan, konferensi, seminar, atau aktivitas publik lainnya yang melibatkan audiens dalam jumlah besar. Menurut Doelle (1993), terdapat 5 jenis bentuk ruang auditorium, yaitu :

1. Segi Empat

Bentuk ini menunjukkan tingkat keseragaman akustik yang optimal, yang memungkinkan terjadinya keseimbangan antara suara yang terdengar pada awal dan akhir ruangan. Namun, kelemahan dari konfigurasi ini terletak pada dimensi panjangnya, yang mengakibatkan jarak antara penonton dan panggung menjadi terlalu jauh.



Gambar 2. 1. Auditorium Bentuk Segi Empat
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

2. Kipas

Bentuk kipas memungkinkan penonton berada lebih dekat dengan sumber bunyi, karena desain ini mendukung adanya konstruksi balkon. Bentuk ini juga memiliki kapasitas untuk menampung jumlah penonton yang besar, sekaligus memberikan sudut pandang yang optimal bagi audiens.



Gambar 2. 2. Auditorium Bentuk Kipas
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

3. Tapal Kuda

Bentuk dinding yang melengkung cenderung menciptakan efek gema atau pemusatan suara dari sumber bunyi, di mana jarak antara penonton dan sumber bunyi menjadi hampir sejauh yang sama.



Gambar 2. 3. Auditorium Bentuk Tapal Kuda
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

4. Melengkung

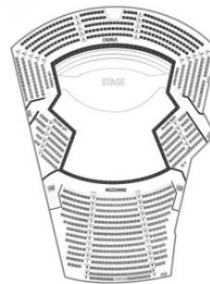
Bentuk dinding yang melengkung dapat memicu terjadinya gema, pemantulan suara dengan durasi yang panjang, serta pemusatan bunyi. Oleh karena itu, desain dinding melengkung sebaiknya dihindari dalam konteks ruang pertunjukan untuk mengoptimalkan kualitas akustik.



Gambar 2. 4. Auditorium Bentuk Melengkung
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

5. Tidak Teratur

Dinding dengan pola permukaan yang tidak teratur dapat menghasilkan pantulan suara dengan waktu tunda yang singkat, sehingga menyebabkan distribusi suara menjadi acak dan difusif. Dalam kondisi ini, penonton dapat berada sangat dekat dengan sumber bunyi, yang memungkinkan mereka mengalami tingkat intensitas suara dan kenyamanan pendengaran yang seragam.

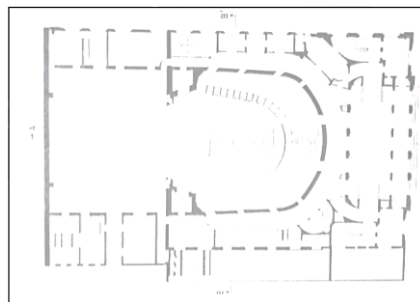


Gambar 2. 5. Auditorium Bentuk Tidak Teratur
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

- **Bentuk Panggung**

Bentuk panggung merujuk pada desain ruang pertunjukan yang mempengaruhi interaksi antara penonton dan penampil, serta kualitas akustik dan visual. Menurut Doelle (1993), bentuk panggung dapat dibagi menjadi 3 macam:

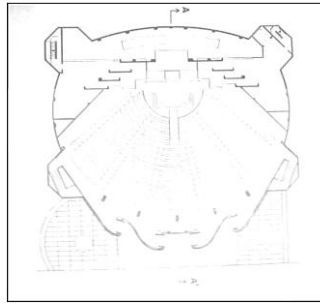
1. Panggung Proscenium



Gambar 2. 6. Bentuk Panggung Proscenium
(Sumber: Theatre Design, Izenour, 1977)

Panggung terletak di salah satu ujung gedung pertunjukan, dengan pemisahan yang jelas antara area pemain dan penonton. Dalam konfigurasi ini, penonton hanya dapat melihat sisi depan panggung, yang memungkinkan fokus perhatian pada penampilan yang disajikan tanpa gangguan dari sisi lainnya.

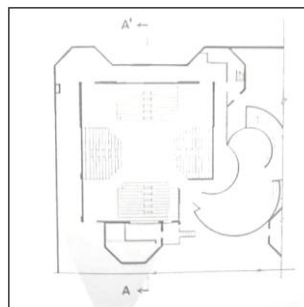
2. Panggung Terbuka/ *Thrust*



Gambar 2. 7. Bentuk Panggung Terbuka
(Sumber: Theatre Design, Izenour, 2008)

Panggung dirancang menonjol ke arah area tempat duduk penonton, memberikan kedekatan antara pementas dan audiens. Dalam desain ini, penonton memiliki kebebasan untuk mengelilingi daerah pentas, bahkan memungkinkan pementas membelakangi sebagian audiens. Pintu masuk menuju panggung terletak di bagian auditorium, memungkinkan transisi yang lancar antara area pertunjukan dan ruang penonton.

3. Panggung Arena



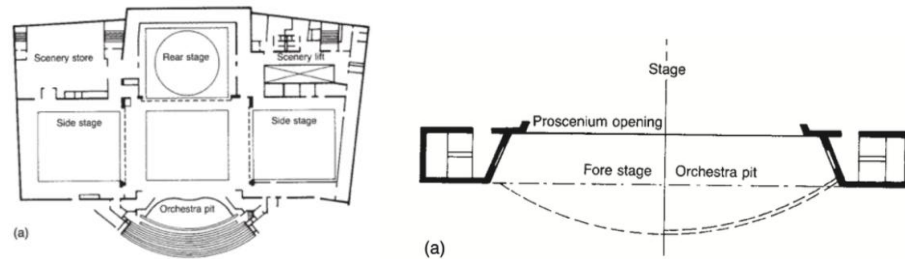
Gambar 2. 8. Bentuk Panggung Terbuka
(Sumber: Theatre Design, Izenour, 2008)

Panggung terletak di tengah area penonton, dengan ruang penonton yang mengelilinginya. Desain ini menciptakan kedekatan antara penonton dan pemain, memungkinkan interaksi yang lebih intens. Penonton dapat melihat pertunjukan dengan bebas dari segala arah, memberikan pengalaman visual yang lebih imersif dan meningkatkan keterlibatan dalam pertunjukan.

- Layout Panggung

Menurut Apperleton (2008), terdapat beberapa syarat yang perlu di penuhi pada penataan panggung Performing Art Center, yaitu :

- Terdapat panggung tambahan di belakang dan samping panggung untuk pemain dan peralatan.
- Ketinggian panggung 60 cm – 110 cm.
- Area orchestra bisa digunakan sebagai tempat duduk saat tidak dipakai.
- Panggung dilengkapi besmen untuk penyimpanan.



Gambar 2. 9. Layout Panggung Proscenium
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

Jenis Pertunjukan	Lebar (w)		
	Skala Kecil	Skala Sedang	Skala Besar
Opera	12 meter	15 meter	20 meter
Musikal	10 meter	12 meter	15 meter
Tari	10 meter	12 meter	15 meter
Drama	8 meter	10 meter	10 meter

Tabel 2. 1. Lebar Panggung Berdasarkan Jenis Pertunjukan
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

- Batas Visual

Terdapat batasan visual yang menentukan jarak maksimum antara panggung dan tempat duduk penonton, di mana jika jarak tersebut terlampaui, penonton tidak dapat mengapresiasi pertunjukan dengan optimal, dan pemain kesulitan untuk memberikan pengalaman yang maksimal. Jarak antara panggung dan kursi penonton paling belakang bervariasi tergantung pada jenis dan skala pertunjukan

Jenis Pertunjukan	Aspek Penting	Keterangan
Drama / Teater	Ekspresi Wajah	Jarak maksimum panggung ke kursi 20m
Opera dan Musikal	Ekspresi wajah kurang di perhitungkan	Jarak maksimum panggung ke kursi 20m
Tari	Gerakan tari dan ekspresi wajah	Jarak maksimum panggung ke kursi 20m

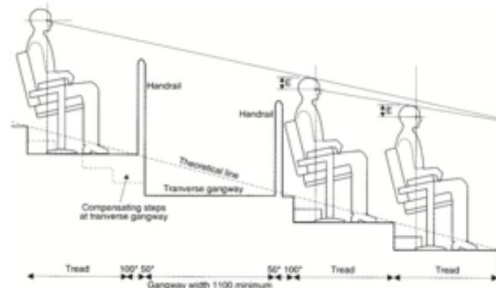
Konser Simfoni Penuh	Akustik	-
Chamber Concert	Akustik	-
Konser Jazz/ Pop	Ekspresi Wajah	Menambahkan LCD di belakang panggung

Tabel 2. 2. Batas Visual berdasarkan Jenis Pertunjukan
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

b) Garis Pandang (Sightliness)

Garis pandang (line of sight) merujuk pada jalur visual langsung antara mata penonton dan objek yang diamati, seperti panggung atau layar di dalam ruang pertunjukan. Dalam konteks ergonomi visual, garis pandang merupakan salah satu elemen esensial yang menentukan tingkat kejelasan dan kenyamanan visual penonton dari berbagai posisi tempat duduk di ruang tersebut.

- Pandangan Vertikal



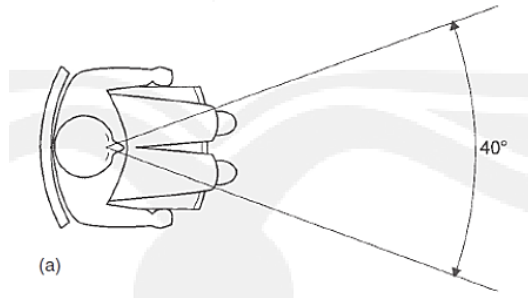
Gambar 2. 10. Ilustrasi Pandangan Vertikal
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

Menurut Appleton (2008), terdapat beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam perancangan pandangan vertikal, sebagai berikut:

1. Pandangan harus memungkinkan penonton untuk melihat titik pandang (P) yang terletak antara 60 hingga 90 cm dari ujung panggung.
2. Kemiringan tempat duduk (trap) tidak boleh melebihi 35 derajat untuk memastikan kenyamanan visual penonton.
3. Jarak vertikal antara mata penonton harus berada dalam kisaran 76 hingga 115 cm.
4. Ketinggian rata-rata mata penonton dari tempat duduk adalah sekitar 112 cm.

5. Jarak antara mata penonton dan kepala penonton di depan harus lebih dari 12,5 cm untuk menghindari gangguan pandangan.

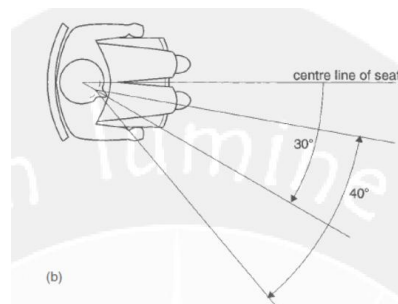
- Pandangan Horizontal



Gambar 2. 11. Sudut Maksimal untuk Melihat ke Arah Panggung
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

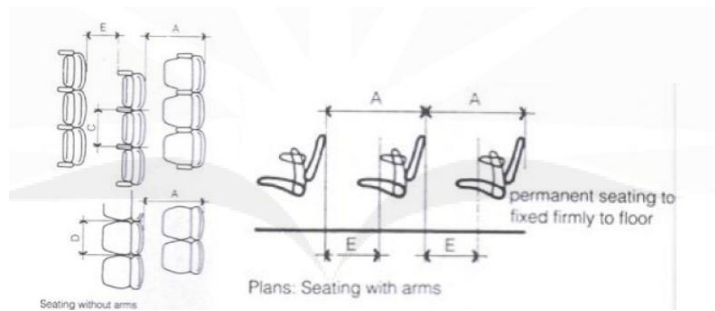
Menurut Ham (1987), terdapat beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam perancangan pandangan horizontal, sebagai berikut:

- a. Tempat duduk penonton harus diatur dengan sedikit pergeseran antar baris, sehingga penonton yang duduk di belakang memiliki pandangan yang lebih jelas dan leluasa.
- b. Tanpa menggerakkan kepala, sudut pandang yang diperlukan untuk melihat keseluruhan area pertunjukan harus mencapai 40 derajat.
- c. Penonton yang menggerakkan kepala untuk melihat ke arah panggung lebih dari 30 derajat dari garis tengah tempat duduk akan mengalami ketidaknyamanan

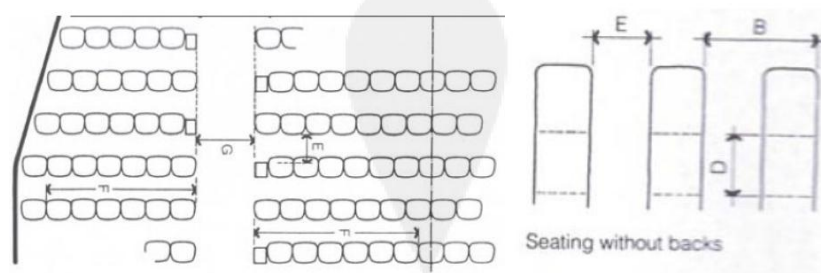


Gambar 2. 12. Batas Sudut Gerakan Kepala Penonton
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

- Layout Tempat duduk penonton



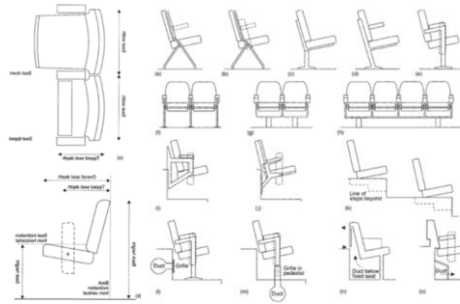
Gambar 2. 13. Layout Tempat Duduk pada Auditorium 1
(Sumber: Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation, Ham, 1987)



Gambar 2. 14. Layout Tempat Duduk pada Auditorium 2
(Sumber: Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation, Ham, 1987)

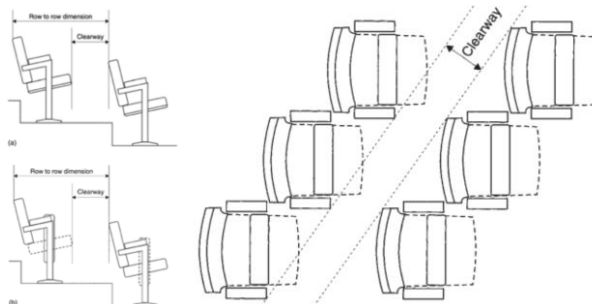
Dalam perancangan layout tempat duduk penonton terdapat beberapa standar dimensi yang harus diperhatikan untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan penonton. Jarak minimum antara bagian belakang tempat duduk penonton ditetapkan sebesar 76 cm, sedangkan untuk tempat duduk tanpa penyangga, jarak minimum tersebut adalah 60 cm. Lebar tempat duduk tanpa sandaran lengan disarankan minimal 45 cm untuk memberikan ruang yang memadai bagi setiap individu. Selain itu, untuk memastikan visibilitas yang optimal, diperlukan dimensi vertikal tanpa penghalang antara baris tempat duduk sebesar 30 cm. Jumlah maksimal tempat duduk yang berjajar dari gang atau lorong adalah enam kursi, sehingga aksesibilitas penonton ke jalur evakuasi tetap terjaga. Lebar minimum gang atau lorong dalam ruang pertunjukan juga harus dirancang tidak kurang dari 110 cm untuk mendukung mobilitas dan keselamatan penonton.

- Persyaratan dimensi kursi penonton :



Gambar 2. 15. Dimensi Kursi Penonton
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

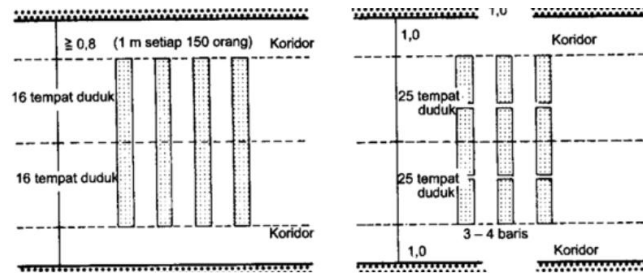
- Tinggi bantalan kursi 430-450 mm.
 - Kemiringan bantalan kursi 7-9° horizontal.
 - Tinggi punggung kursi 800-850 mm dari level lantai.
 - Kemiringan punggung kursi 15-20° vertikal.
 - Lebar kursi dengan sandaran tangan: 525 mm.
 - Lebar kursi tanpa sandaran tangan: 450 mm.
 - Ruang antar baris kursi
- Jarak antar kursi dipengaruhi oleh jarak antara tepi depan kursi (dalam posisi tegak, jika dapat dimiringkan) dan bagian belakang kursi di depan.



Gambar 2. 16. Dimensi Ruang Antar Baris
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

- Luas tempat duduk dalam satu baris : $0,5 \times 0,9 = 0,45 \text{ m}^2$
 - Ruang lewat (*clearway*): minimal 300-500 mm, dimensi ini meningkat seiring dengan jumlah kursi dalam satu baris.
 - Dimensi jarak antar baris: minimal 850 mm.
 - Jumlah Kursi dalam Satu Baris
- Dengan kursi tradisional, maksimal 25 kursi per baris jika ada gangway di kedua ujungnya, dan maksimal 16 jika ada gangway di satu sisi. Perlu

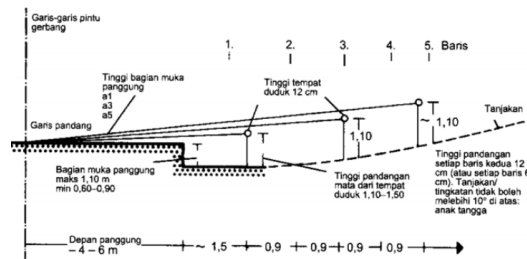
ada pintu keluar atau pintu darurat dengan lebar 1 m di setiap 3 atau 4 baris kursi.



Gambar 2. 17. Jumlah Kursi dalam Satu Baris
(Sumber: Data Arsitek jilid 2)

- Tinggi Tempat duduk per baris

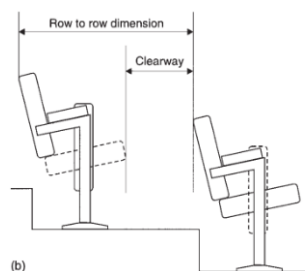
Dalam area penonton, tinggi tempat duduk harus disesuaikan dengan garis pandang. Konstruksi garis pandang ini berlaku untuk semua kursi di area penonton, baik di lantai dasar maupun balkon. Setiap baris kursi perlu memiliki ketinggian penuh sebesar 12 cm.



Gambar 2. 18. Tinggi Tempat Duduk per Baris
(Sumber: Data Arsitek jilid 2)

- Gangways

Lebar ruang lewat dalam tata letak tempat duduk di setiap tingkat ditentukan berdasarkan fungsinya sebagai jalur evakuasi dan jumlah kursi yang dilayani. Lebar minimum gangway yaitu 1,1 m dan dapat dimiringkan hingga rasio 1:10 dan 1:12 jika digunakan oleh orang dengan kursi roda.



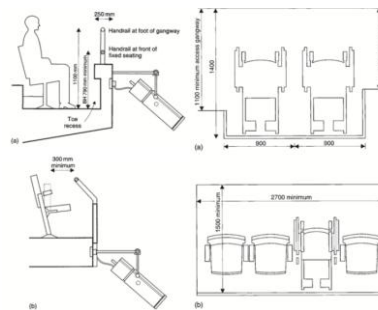
Gambar 2. 19. Lebar Gangways
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

- Tempat duduk Balkon

Dalam sebuah gedung pertunjukan, balkon dirancang untuk memastikan penonton berada dekat dengan sumber bunyi dan dapat melihat ekspresi para seniman dengan jelas. Tujuan dari desain ini adalah agar pertunjukan seni dan para seniman mendapatkan apresiasi yang lebih baik dari penonton, sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan secara optimal tanpa gangguan, baik dari segi visual maupun akustik.

Handrail penjaga harus memiliki tinggi minimal 110 cm untuk menjamin keselamatan penonton. Sandaran tangan dirancang dengan kedalaman 25 cm untuk kenyamanan, sementara pelindung balkon harus memiliki tinggi minimal 79 cm untuk menjaga keamanan. Selain itu, jarak antara kursi tetap dan handrail minimal harus 30 cm untuk memastikan kelancaran sirkulasi di area tersebut.

- Tempat duduk Difabel



Gambar 2. 20. Dimensi Tempat Duduk Difabel
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

Jalur sirkulasi di dalam gedung pertunjukan harus memiliki lebar minimal 110 cm untuk memastikan kelancaran pergerakan. Untuk aksesibilitas, lebar jalur yang disediakan bagi kursi roda harus minimal 140 cm. Selain itu, jarak antar kursi roda yang satu dengan lainnya harus dipertahankan minimal 90 cm untuk memberikan ruang yang cukup bagi pergerakan dan kenyamanan.

- Kapasitas Tempat Duduk

Pada bukunya, Ham (1987) mengklasifikasikan gedung pertunjukan berdasarkan kapasitas tempat duduknya sebagai berikut :

Klasifikasi	Kapasitas Tempat Duduk
Sangat Besar	1.500
Besar	900 – 1.500

Medium	500 – 900
Kecil	<500

Tabel 2. 3. Batas Visual berdasarkan Jenis Pertunjukan
(Sumber: Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008)

Menurut Chiara J.D. dalam *Time-Saver Standards* (1984), kapasitas ideal untuk ruang penonton adalah sekitar 800 orang. Jumlah ini dinilai mampu menghasilkan keseimbangan optimal antara interaksi intim antara penonton dan pemain, sehingga mendukung kualitas pengalaman pertunjukan.

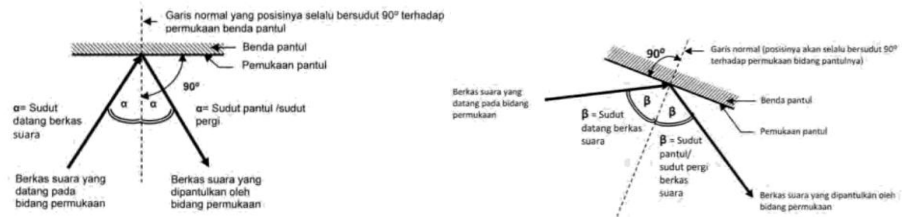
2.5. Tinjauan Umum Akustik ruang

2.3.1. Tinjauan Bunyi

Bunyi adalah gelombang longitudinal yang merupakan hasil dari getaran yang merambat melalui medium dan dapat merangsang indra pendengaran manusia (Young & Freedman, 2004). Untuk sampai ke penerima, gelombang bunyi memerlukan media perantara seperti udara, benda padat, atau cairan. Kecepatan gelombang bunyi dalam setiap medium sangat dipengaruhi oleh jenis dan sifat material perantaranya.

Secara umum, bunyi yang jatuh pada permukaan sebuah benda akan mengalami peristiwa refleksi, absorpsi, dan transmisi. Ketiga peristiwa tersebut umum terjadi bersamaan di sebuah ruang akustik. Dalam beberapa kasus hal tersebut dapat dimanfaatkan, atau kadang perlu dihindari dalam pengolahan suara bagi kelayakan akustik dalam suatu ruangan.

Refleksi bunyi adalah peristiwa pemantulan suara. Pola pemantulan yang terbentuk dapat bervariasi, tergantung dari profil bidang permukaan, jenis, dan material benda tersebut. Pola pemantulan bunyi mengantuk Hukum Snellius, dimana sudut jatuh dari bunyi refleksi pada bidang permukaan suatu benda akan dipantulkan kembali ke arah yang berlawanan dengan sudut pergi yang sama besarnya. Pada kondisi apapun hukum refleksi akan tetap berlaku, termasuk pada keadaan permukaan pantul kondisi miring dimana merupakan posisi yang paling sering digunakan dalam desain ruang akustik.



Gambar 2. 21. Peristiwa refleksi suara dan hukum pemantulan yang berlaku
(Sumber : Handoko Sutanto, 2015:7)

Sifat dari pemantulan bunyi ini seringkali dimanfaatkan untuk memantulkan berkas suara ke arah pendengarnya dalam sebuah ruangan akustik. Jadi dalam sebuah ruang akustik keberadaan, peletakan, atau pemosisian suatu bidang akan memiliki peranan yang sangat penting. Bidang pemantul umumnya diletakkan di bagian atas ruang karena dinilai bebas dari halangan sehingga pemantulannya lebih efektif.

Absorpsi Bunyi adalah peristiwa terjadinya penyerapan suara oleh suatu bidang permukaan. Besarnya nilai absorpsi akan sangat tergantung kepada kepejalan atau kepadatan benda tersebut. Semakin berpori benda tersebut maka akan semakin besar nilai absorpsinya. *Absorber material* selalu digunakan dalam pengupayaan pengaturan kondisi kelayakan suara dalam ruangan akustik

Transmisi bunyi adalah peristiwa penerusan dari berkas suara datang menuju bagian sebaliknya. Umumnya transmisi terjadi pada bidang yang berlubang/ memiliki porositas tinggi atau biasa disebut dengan benda bernilai transparansi tinggi. Contoh benda dengan transparansi tinggi adalah lubang tembus, rooster, kisi-kisi, teralis, dan lain lain.

Pada benda pejal, peristiwa transmisi juga dapat terjadi, namun besaran bunyi yang diteruskan akan kecil dan bergantung pada kepadatan benda tersebut. Peristiwa transmisi bunyi seringkali dihindari dalam upaya pengkondisian sebuah ruang akustik karena lebih membawa kerugian terhadap kondisi kelayakan akustik dari sebuah ruang.

2.3.2. Tinjauan Umum Akustik

Akustik berasal dari kata Yunani *akuoustikos*, yang berarti siap mendengar. Secara umum, akustik adalah ilmu yang mempelajari tentang gelombang suara dan pengaturan serta pengkondisian tata udara. Awal perkembangan akustik adalah ketika manusia membutuhkan suara yang lebih terarah untuk membuat volume yang lebih besar, sehingga awalnya manusia menggunakan alat atau tangan

berbentuk corong. Lalu pada perkembangannya, mulai digunakannya barang disekitar yang berbentuk serupa, seperti batang bambu, tulang, tanduk, cangkang binatang, maupun lembaran kaku yang digulung seperti corong. Lalu dengan adanya teknologi, pengerasan suara menggunakan alat modern seperti speaker, megaphone, dan horn.

Dalam konteks arsitektur, akustik adalah ilmu teknologi yang ditujukan untuk mendesain ruang struktur, dan konstruksi dari sebuah ruang yang tertutup, serta sistem mekanikal dan elektrikal pendukungnya bagi tujuan peningkatan kualitas suara. akustik mengacu pada teknik mendesain ruangan, struktur, dan sistem mekanis untuk memastikan *wanted sound* dapat terdengar dengan jelas, sementara *unwanted sound* diminimalkan agar tidak mengganggu orang lain.

2.3.3. Persyaratan Akustik Ruang

a) Loudness / Kekerasan Suara yang Cukup

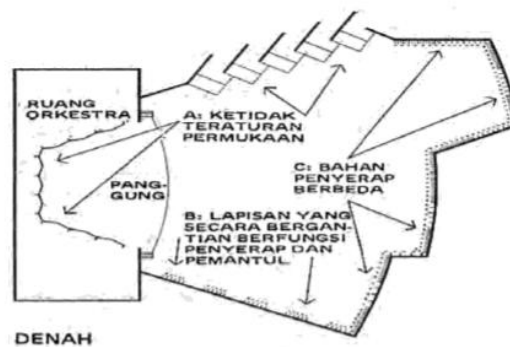
Intensitas kekerasan suara (*loudness*) dalam setiap bagian di dalam ruang akustik harus mencukupi, terutama di tempat tempat yang relatif jauh letaknya dari tempat dimana sumber bunyi/ suara berasal. Pada ruangan yang terbuka atau pada ruangan yang besar, kekerasan suara akan semakin melemah dengan semakin jauhnya jarak dari sumber suara ke pendengarnya. Hilangnya kekerasan suara sangat berpotensi terjadi pada ruang akustik yang berukuran besar disebabkan oleh :

- Perambatan gelombang bunyi yang jauh
- Penyerapan suara dari audience di dalam ruang, termasuk pakaian dan aksesoris yang dipakai.
- Penyerapan bunyi oleh keseluruhan isi ruangan seperti furnitur, panggung, *back-drop*, karpet, tirai, tata-panggung, alat musik ataupun unsur dekorasi ruangan.

b) Difusi Suara yang Merata

Difusi suara sangat penting dalam ruang akustik dengan fungsi tertentu, karena ruangan tersebut memerlukan penyebaran suara yang merata. Proses difusi suara bisa dicapai dengan mendesain dinding bagian atas dan permukaan plafon menggunakan berbagai metode :

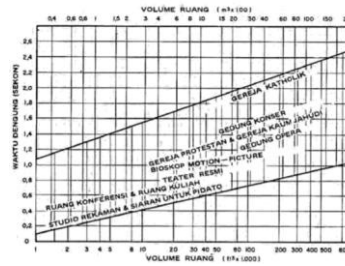
- Merancang permukaan interior ruangan (yang bisa dimodifikasi) dengan pola tak beraturan dan dalam jumlah yang cukup banyak.
- Menggunakan pola material yang terdiri dari permukaan penyerap dan pemantul suara secara bergantian.
- Memasang lapisan akustik dengan tingkat penyerapan suara yang bervariasi secara acak dan tidak beraturan, sehingga berfungsi sebagai diffuser akustik.



Gambar 2. 22. Alternatif desain untuk pendifusan bunyi
(Sumber : Handoko Sutanto, 2015)

c) Reverberation Time yang sesuai dengan Fungsi

Waktu dengung merujuk pada durasi yang diperlukan oleh sebuah bunyi untuk mengalami penurunan tingkat kekerasan sebesar 60 dB setelah sumber suara dihentikan dalam suatu ruang akustik. Perhitungan waktu dengung dapat dilakukan menggunakan rumus Sabine atau melalui perangkat lunak berbasis komputer. Besaran waktu dengung menjadi salah satu parameter utama dalam menilai kualitas akustik suatu ruang. Berdasarkan nilai waktu dengung, dapat ditentukan apakah karakteristik akustik ruang telah sesuai dengan fungsi yang diinginkan. Pada ruang yang didominasi oleh fungsi musik, waktu dengung yang relatif panjang diperlukan untuk menciptakan efek suara yang mengalun dan memberikan kesan lebih hidup.



Gambar 2. 23. Nilai waktu dengung optimum (dalam detik) untuk berbagai macai fungsi dan volume ruang pada rentang frekuensi menengah (antara 500-1000Hz)
(Sumber : Doelle, 1993)

Panjang waktu dengung dapat diperpanjang dengan menggunakan bahan pelapis interior yang sangat memantulkan suara. Sebaliknya, untuk memperpendek waktu dengung, digunakan pelapis yang sangat menyerap suara. Pada beberapa jenis ruang serbaguna, untuk menyesuaikan waktu dengung dengan fungsi ruangan, sering kali digunakan elemen pelingkup yang dapat diatur sehingga volume ruang bisa diubah secara fleksibel, yang kemudian mempengaruhi durasi waktu dengung.

d) Bebas dari Cacat Akustik

Pada sebuah ruang akustik, sering kali terjadi kesalahan dalam desain yang potensial menimbulkan kecacatan akustik yang akan mengganggu kualitas akustik ruang. Jenis cacat akustik yang sering terjadi pada ruang akustik diantaranya :

- Gema
Gema adalah fenomena pengulangan gelombang suara yang disebabkan oleh perbedaan waktu antara suara asli dan pantulannya dalam sebuah ruangan. Pada peristiwa ini, suara dipantulkan berkali-kali hingga akhirnya menghilang karena proses peluruhan.
- Pemantulan Berkepanjangan (*Long Delayed Reflection*)
Fenomena ini serupa dengan gema, tetapi waktu penundaan antara suara langsung dan pantulan lebih lama. Hal ini sering terjadi di auditorium dengan plafon yang sangat reflektif dan posisinya sangat tinggi dari permukaan lantai.
- Gaung
Gaung terdiri dari gema kecil yang berurutan secara cepat. Hal ini terjadi karena pemantulan suara pada bidang bidang yang posisinya sejajar di sekitar area sumber bunyi, namun pada kasus tertentu dapat terjadi pula

pada dinding yang tidak paralel. Hal ini dapat diatasi dengan beberapa cara, yaitu :

- Menghindari perancangan (terutama di sekitar sumber bunyi) dengan permukaan-permukaan yang memiliki posisi paralel yang saling berhadap-hadapan baik secara horizontal maupun vertikal.
- Mengupayakan untuk menutup salah satu atau kedua bidang dinding paralel yang berseberangan dengan suatu lapisan akustik agar berkas bunyi dapat diluruhkan/ tidak dipantulkan kembali.
- Menggunakan material diffuser suara pada salah satu bidang paralel yang berlawanan untuk mengubah pemantulan suara menjadi pemantulan yang tersebar.
- Membuat suatu desain ruang dengan bentuk pelingkup ruang yang posisinya sama sekali tidak sejajar.

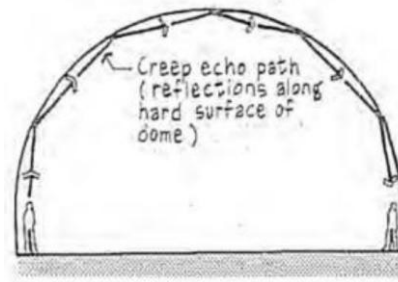
- **Pemusatan Bunyi**

Cacat ini diakibatkan oleh pemantulan bunyi kembali dari bidang bidang yang berbentuk melengkung ke dalam. Akibat dari cacat akustik ini, distribusi suara hanya akan terfokus atau memusat pada suatu titik. Cacat akustik ini dapat diatasi dengan :

- Menghindari desain ruang dengan bentuk lengkung ke dalam yang reflektif
- Desain ruang dengan lengkungan yang tidak terpusat diimplementasikan untuk menghindari pemusatan suara.
- Bidang dinding diffuser suara sebaiknya diterapkan pada area dinding yang melengkung agar pemantulan suara menjadi merata.

- ***Whispering Gallery***

Serambi bisikan terjadi ketika suara frekuensi tinggi tiba lebih lambat dibandingkan suara frekuensi rendah, seperti bisikan lembut yang dapat terdengar dari sisi lain auditorium. Cacat akustik ini juga dapat timbul akibat perbedaan antara suara langsung dan suara pantulan pada bidang lengkung, di mana suara pantulan yang datang belakangan memiliki intensitas yang lebih lemah.



Gambar 2. 24. *Whispering Galery*
(Sumber : Doelle, 1993)

- Bayangan bunyi (Acoustical Shadow)

Fenomena ini terjadi ketika gelombang suara tidak mencapai audiens karena terhalang oleh elemen yang menonjol di dalam ruangan. Elemen tersebut dapat berupa overhang, balkon, plafon, balok, kanopi, atau penghalang vertikal seperti kolom struktur, partisi, maupun dinding. Beberapa cara untuk menghindari cacar akustik ini adalah :

- Membuat desain yang bebas dari kolom atau balok struktural, terutama di bagian tengah ruangan.
- Pembatasan dimensi dari tonjolan pada bidang horizontal dan vertikal.
- Mengatur proporsi antara jauhnya tonjolan horizontal dengan jarak vertikal dari ketinggian ruang yang berada di bawah balkon.
- Merancang bagian bawah balkon yang dimiringkan untuk menyediakan pemantulan bunyi yang menguntungkan bagi audience.

- Efek Ruang Gandeng

Untuk menanggulangi efek ruang gandang, dapat dilakukan :

- Pengupayakan penyesuaian penggunaan material akustik pada ruang yang berkaian
- Melakukan penyekatan pada ruang tambahan dengan menggunakan dinding partisi pemisah ruang yang kedap suara.
- Mengatur dimensi dari ruang tambahan agar tidak terlalu besar sehingga tingkatan waktu dengungnya menjadi relatif pendek dan tidak menimbulkan gangguan yang berarti bagi waktu dengung ruang utama.
- Menggunakan peralatan suara elektronik untuk menciptakan efek *electronic reverberation*.

- Pada ruang akustik yang penggunaannya fleksibel, seringkali digunakan reverberation chamber untuk pengaturan panjang pendeknya waktu dengung.
- Distorsi Bunyi
Cacat akustik ini dapat diatasi dengan menerapkan material akustik yang memiliki faktor penyerapan suara yang seimbang di seluruh rentang frekuensi. Dengan menggunakan material yang mampu menyerap suara secara efektif pada frekuensi tinggi maupun rendah, perbedaan intensitas suara antara frekuensi yang berbeda dapat diminimalkan. Hal ini akan membantu menciptakan distribusi suara yang lebih merata di dalam ruang interior auditorium, mengurangi masalah seperti serambi bisikan, dan meningkatkan kualitas akustik secara keseluruhan.
- Resonansi Ruang
Untuk mengatasi cacat akustik, penting untuk menyesuaikan nada dari berbagai jenis alat musik yang digunakan dalam pementasan. Penyesuaian alat musik elektronik dapat dilakukan dengan lebih mudah melalui perangkat lunak atau perangkat elektronik. Dengan memanfaatkan equalizer dan mixer, frekuensi dan suara dari berbagai alat musik elektronik dapat disesuaikan dengan mudah, sehingga memungkinkan terciptanya nada yang seimbang.

2.3.4. Elemen Desain Akustik

Merupakan komponen yang memungkinkan suatu ruang untuk menyesuaikan karakteristik akustiknya sesuai kebutuhan. Elemen-elemen ini dirancang agar ruang pertunjukan atau auditorium dapat digunakan untuk berbagai jenis acara dengan kebutuhan akustik yang berbeda. Beberapa elemen desain yang mendukung fleksibilitas akustik adalah :

a) Panel Akustik Bergerak

Panel akustik yang dapat dipindahkan atau diatur menjadi salah satu elemen utama dalam desain fleksibilitas akustik. Panel ini dapat digunakan untuk mengontrol waktu dengung dan pantulan suara di dalam ruang. Misalnya, ketika diperlukan waktu dengung yang lebih panjang untuk pertunjukan musik klasik, panel dapat diatur untuk memantulkan lebih banyak suara.

Sebaliknya, untuk teater atau pertunjukan yang memerlukan suara lebih jernih, panel bisa disesuaikan untuk menyerap suara.

b) Sistem Pengaturan Volume Ruangan

Desain ruang yang fleksibel seringkali melibatkan sistem pengaturan volume ruangan, seperti dinding atau sekat yang dapat digerakkan. Dengan mengubah volume ruangan, karakteristik akustik dapat diubah karena volume ruang berpengaruh pada pantulan suara dan distribusi energi akustik. Sistem ini memungkinkan satu ruangan untuk digunakan dalam berbagai skala acara, dari pertunjukan kecil hingga konser besar.

c) Material Akustik yang dapat disesuaikan

Penggunaan material dengan karakteristik akustik yang dapat disesuaikan juga penting dalam menciptakan fleksibilitas. Beberapa material dapat menyerap suara pada frekuensi tertentu, sementara material lain dapat memantulkan suara. Dengan menggunakan material yang bisa diatur atau disesuaikan, ruang dapat dioptimalkan untuk berbagai jenis pertunjukan, baik yang memerlukan suara yang lebih terang maupun lebih lembut. Material akustik yang dapat disesuaikan dapat meliputi plafon, permukaan *diffuser*, maupun material *absorber*.

2.3.5. Kebutuhan Akustik dan Sifat Ruangan

Menurut Sutanto (2015), Dalam merancang akustik ruang terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan

Kebutuhan Akustik	Sifat-sifat ruangan yang berkaitan dengan akustik
<i>Clarity/</i> kejernihan dan intimasi	1. Mengupayakan initial time delay gap < 20 ms. 2. Mengatur bentuk dan proporsi ruang (dengan rasio panjang: lebar < 2, atau menggunakan suspended sound reflecting panels). Menghindari overhang balkon yang terlalu menjorok.
<i>Reverberance/</i> <i>liveness</i>	1. Mengatur volume (8,5m³/orang untuk auditorium dengan bentuk denah empat persegi panjang, 12,75m³/orang untuk auditorium dengan denah berpola melingkar), yang dibutuhkan untuk pengadaan reverberasi suara yang mencukupi (yaitu, sekitar 1,6 hingga 2,4 detik pada rentang frekuensi menengah). 2. Mendesain bentuk (shape) dan proporsi. 3. Mengatur perlengkapan-perengkapan serta material finishing ruang (berupa dinding-dinding dan plafon perefleksi suara).

	Mengkondisikan kapasitas audience dan jarak antar tempat duduk ($<0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$ berikut koridor-koridor).
Warmth/ kehangatan	1. Mengupayakan keterkaitan aspek absorpsi suara dari rentang frekuensi rendah ke rentang frekuensi menengah (dengan rasio bass $> 1,2$). 2. Mengatur ketebalan dan bobot dari permukaan penutup ruang. 3. Mengatur lebar ruangan (rasio tinggi : lebar $> 0,7$). 4. Mengatur ukuran dan bentuk dari panel-panel perefleksi suara pada bidang-bidang dinding samping. Memperhatikan ruang-ruang yang berhubungan langsung (coupled spaces) dengan auditorium utama, seperti ruangan sekitar panggung, kolong panggung, dan lain-lain.
Kekerasan	1. Mengatur volume (dan sifat-sifat reverberasi yang sudah dituliskan di atas). 2. Mengatur distribusi dari finishing permukaan pengabsorpsi suara. Mengatur lingkungan sekitar panggung dan permukaan perefleksi suara di bagian depan ruangan.
Difusi	1. Mendesain permukaan dinding dengan skala yang besar dan mendesain ketidakteraturan pada permukaan bidang plafon, sebagai <i>quadratic residue diffusers</i>. 2. Mengatur bentuk dan proporsi (seperti keterbatasan lebar ruangan, rasio tinggi yang berlebihan dibanding lebar ruangan, dan lain-lain). Mengatur finishing dan perlengkapan.
Balance dan pendengaran di atas panggung	1. Mengatur ukuran dari lingkungan panggung (dan penggunaan lantai panggung yang bertanggung untuk pemusik). 2. Mengatur bentuk dari panel-panel perefleksi suara di sekitar area orkestra (desain lingkungan sekitar panggung). 3. Mengatur distribusi panel pengabsorpsi suara (dan tempat duduk audience di ruang yang melingkar). Membuat upaya penyesuaian/penyetelan dari panel-panel perefleksi suara yang posisinya berada di bagian atas ruangan.

Tabel 2. 4. Kebutuhan Akustik dan Sifat-sifat yang Berkaitan dengan Ruang Akustik
(Sumber: Prinsip-prinsip Akustik dalam Arsitektur, Sutanto, 2008)

2.6. Studi Preseden

2.6.1. Balai Resital Kertanegara



Gambar 2. 25. Balai Resital Kertanegara
(Sumber: Google Image, 2024)

a) Data Fisik

Alamat : Jl. Kertanegara No.28, RT.5/RW.7, Rw. Bar., Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12180

Kapasitas : 388 kursi

Luas Total : $\pm 2.100 \text{ m}^2$

Jumlah Lantai : 3 Lantai

Batas Tapak : Utara = IShine Preschool & Childcare Kertanegara
Timur = Jl. Ciragil
Selatan = Jl. Clawi dan Permukiman Warga
Barat = Permukiman Warga

b) Konsep Desain

Balai Resital Kertanegara adalah ruang pertunjukan yang dirancang dengan konsep khusus untuk mendukung berbagai jenis acara seni, terutama musik. Fokus utama dalam desain adalah akustik. Ruang ini dirancang dengan penataan akustik yang cermat untuk memastikan kualitas suara yang optimal. Penggunaan material akustik dan desain interior yang mendukung pemantulan dan penyerapan suara secara efisien adalah kunci utama. Material akustik yang digunakan di dinding, plafon, dan lantai bertujuan untuk mengurangi gema dan pantulan yang tidak diinginkan, serta untuk memastikan bahwa suara yang dihasilkan dari panggung dapat didengar dengan jelas oleh audiens.

2.6.2. Gedung Ki Narto Sabdo, Taman Budaya Raden Saleh



Gambar 2. 26. Ki Narto Sabdo, Taman Budaya Raden Saleh
(Sumber: Google Image, 2024)

a) Data Fisik

Alamat : Jl. Sriwijaya No.29, Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50614

Kapasitas : 500 kursi

Luas Total : $\pm 20.000 \text{ m}^2$

Jumlah Lantai : 3 Lantai

Batas Tapak : Utara = Gedung lama Ki Narto Sabdo, TBRS

Timur = Gedung Wanita

Selatan = Permukiman Warga

Barat = Permukiman Warga

b) Konsep Desain

Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) merupakan Pusat Kesenian dan Kebudayaan yang berada di Kota Semarang. Pada Hari hari tertentu TBRS digunakan untuk berbagai kegiatan seni seperti pementasan wayang, teater, dan pameran kesenian lainnya. Misalnya, Teater Lingkar Semarang menyajikan seni drama dan pembacaan puisi. Selain itu, TBRS juga menyelenggarakan pameran lukisan, pertunjukan wayang orang, dan acara musik. Tempat ini juga berfungsi sebagai tempat berkumpul para seniman dari Semarang dan sekitarnya

2.6.3. Beijing Performing Art Center



Gambar 2. 27. Beijing Performing Art Center
(Sumber: Arch Daily, 2024)

a) Data Fisik

Alamat : Jl. Sriwijaya No.29, Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50614

Kapasitas : 500 kursi

Luas Total : $\pm 20.000 \text{ m}^2$

Jumlah Lantai : 3 Lantai

Batas Tapak : Utara = Gedung lama Ki Narto Sabdo, TBRS

Timur = Gedung Wanita

Selatan = Permukiman Warga

Barat = Permukiman Warga

b) Konsep Desain

Beijing Performing Arts Center adalah proyek yang dirancang oleh Schmidt Hammer Lassen Architects dan Perkins & Will. Konsep desain untuk

Beijing Performing Arts Center berfokus pada beberapa elemen kunci yang mencerminkan integrasi antara estetika, fungsionalitas, dan konteks budaya. Beijing Performing Arts Center dirancang dengan bentuk yang terinspirasi oleh struktur geologis dan bentuk alami. Konsep ini menciptakan citra yang futuristik dan ikonik, dengan bentuk yang menyerupai formasi geologis



alami. Desain ini tidak hanya mencerminkan modernitas tetapi juga menyatu dengan konteks lingkungan sekitar. Penggunaan material kaca dan panel logam di fasad memberikan tampilan yang elegan dan transparan. Material ini juga membantu dalam memaksimalkan pencahayaan alami dan menciptakan efek visual yang dinamis.

Fokus utama pada desain akustik untuk memastikan kualitas suara yang optimal dalam berbagai jenis pertunjukan. Ruang pertunjukan utama dilengkapi dengan teknologi akustik canggih untuk mendukung pertunjukan musik, opera, dan teater. Desain fleksibel



memungkinkan penyesuaian ruang untuk berbagai jenis acara. Sistem akustik yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan spesifik acara juga diterapkan untuk meningkatkan pengalaman penonton