

BAB V

PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pendekatan program dasar perencanaan dan perancangan adalah suatu usaha untuk melakukan pendekatan pada acuan merencanakan dan merancang sehingga diharapkan dalam perancangan “Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas” ini mampu mendekati kelayakan dalam memenuhi persyaratan pembangunan sebuah jasa gedung pertunjukan dan galeri kesenian di Banyumas. Adapun dasar pendekatan yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Aspek Fungsional
Perlu pendekatan dalam aspek fungsional, yaitu di perinci apa dan siapa saja pelaku di dalam ruangan dan bermanfaat untuk menentukan kapasitas sehingga dapat ditemui besaran ruangnya.
2. Pendekatan Aspek Kontekstual
Dasar pendekatan kontekstual adalah untuk memahami lokasi yang diperlukan sehingga gedung pertunjukan dan galeri kesenian ini dapat di bangun di area yang strategis.
3. Pendekatan Aspek Kinerja
Dipengaruhi oleh aspek fungsional, aspek ini membahas tentang utilitas untuk menunjang kinerja dari suatu gedung dalam memenuhi kebutuhan fungsi ruangnya. Dasar dari aspek ini adalah agar tercapainya unsur kenyamanan, kemudahan, komunikasi, dan mobilitas.
4. Pendekatan Aspek Teknis
Berkaitan dengan teknis pembangunan gedung ini, sehingga akan membahas tentang struktural dan modul pembuatan ruangan.
5. Pendekatan Aspek Arsitektural
Berkaitan dengan konsep bangunan, pada bangunan ini menggunakan konsep desain Larry Oltmanns. Yakni dengan mengutamakan denah bangunan yang dibuat agar semaksimal mungkin sehingga minim ruang kosong, perletakan kolom yang disusun sesuai grid yang dikontekstualkan dengan lingkungan sekitar, kemudian diperindah dengan bentuk lengkungan pada sisi bangunan.

5.1 Pendekatan Aspek Fungsional

5.1.1. Pendekatan Pelaku

Penguna bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas adalah mereka yang secara langsung melakukan aktivitas di dalam bangunan itu sendiri, berdasarkan studi banding dan litelatur, pelaku aktivitas yang terdapat di di dalam sebuah gedung pertunjukan dan galeri kesenian yaitu :

1. Pengunjung

Pengunjung Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas adalah mereka yang datang guna menikmati atau menjadi orang yang mengikuti kegiatan yang ada di bangunan tersebut. Kegiatan yang ada bisa berupa mengikuti acara seminar, konser, pagelaran kesenian Banyumas, mengunjungi pameran karya, melihat galeri dan lain sebagainya. Yang pada dasarnya peserta ini terbebas dari kewajiban mengatur jalannya acara, dan murni hanya menjadi penikmat acara. Ada beberapa kelompok orang yang menjadi peserta antara lain :

- Narasumber
- Pejabat pemerintah/ pembesar kelompok
- Usahawan
- Cendekiawan
- Profesional
- Komunitas
- Masyarakat umum

2. Penggiat seni/artis/penampil

Penampil adalah kelompok orang yang menggunakan *Gedung Pertunjukan* untuk mementaskan karyanya. Dalam hal ini yaitu orang – orang dari komunitas seni di Banyumas yang seninya sudah sedikit peminatnya. Pementasannya mencakup musik, drama dan tari – tarian.

Keterangan :

- Pentas
Merupakan kegiatan penggiat seni dalam mempertontonkan bakatnya dalam memainkan kesenian Banyumas. Pementasan dapat dilaksanakan setiap hari sesuai kebutuhan, dengan pembagian merata didalam kurun sepekan kepada keenam kesenian yang saat ini paling sedikit peminatnya. Bertujuan untuk mengangkat kembali kesenian tersebut menjadi lebih dikenal.
- Persiapan Konser
Merupakan kegiatan penggiat seni dibelakang panggung. Kegiatan persiapan tersebut antara lain yaitu berganti kostum, make up dan menunggu giliran tampil sesuai jadwal yang ditentukan.
- Latihan
Merupakan kegiatan penggiat seni dalam melakukan koordinasi mengenai pertunjukan dengan sesama penggiat seni lain guna mematangkan teknik maupun gerakan – gerakan pada penampilan mereka ketika pementasan dilaksanakan nantinya.

3. Seniman

Adalah Individu maupun kelompok yang akan mengisi galeri seni dengan karya – karya yang mereka buat. Atau bisa saja individu atau kelompok yang datang berkunjung tanpa dalil mereka dalam mengisi konten pada galeri.

4. Pengelola

Pengelola berfungsi sebagai pengatur administrasi, program event dan kelas seni di Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas. Pengelola bertugas untuk memberikan info dan sebagai penghubung antara Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas terhadap masyarakat umum. Kegiatan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas, penyewaan tempat *Thetaer*, kursus, penyewaan Galeri, dan apa pun yang terkait dalam Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas diurus oleh pengelola.

5. Murid Kursus

Murid merupakan pelaku yang melakukan aktivitas utama yaitu belajar. Dalam hal ini yaitu belajar tentang kesenian. Murid belajar yang berkursus disini dan mendalami seni yang sesuai dengan program kursus yang dikelola panitia, ditekankan pada kesenian – kesenian khas Banyumas itu sendiri.

6. Guru kursus/Tentor

Merupakan pelaku kegiatan yang kegiatannya yaitu memberikan pembelajaran seni kepada murid. Pengajar disini tidak memiliki ruangan, hanya disediakan ruangan beristirahat jika tidak dalam kegiatan mengajar murid.

5.1.2 Pendekatan Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Dari penjabaran-penjabaran mengenai pengelompokan kegiatan yang terjadi berdasarkan studi literatur dan studi banding tersebut, maka dapat disimpulkan pada tabel berikut ini :

Tabel 5. 1 Pengelompokan kebutuhan ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
KEGIATAN UTAMA		
Pertunjukan Seni (Gedung Pertunjukan)		
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan penerimaan - Menanyakan Informasi - Menitipkan barang - Membeli ticket - Menikmati pertunjukan - Kamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Lobby - Ruang informasi - Penitipan barang bawaan - Ticket box - Auditorium - Toilet
Penampil	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Bersiap – siap, briefing, mempersiapkan penampilan - Melakukan pertunjukan seni - Beristirahat, menunggu giliran tampil - Latihan pra tampil - Kamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Lobby penampil - Ruang ganti/Ruang rias - Panggung - Ruang istirahat - Ruang latihan - Toilet
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelenggarakan Pertunjukan - Mendekorasi - Berganti seragam - Mengawasi penampilan - Mengelola jalannya acara - Memberikan informasi - Menyimpan peralatan penampilan - Kamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Auditorium - Auditorium - R. Panitia - R. Observasi - R. Kontrol (tata cahaya, tata suara, tata proyektor dsb) - Lobby - Gudang - Toilet
Pameran (Galeri)		
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan penerimaan - Menanyakan informasi - Menitipkan barang - Menikmati pameran - Mengikuti seminar/workshop - Kamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Lobby - Ruang informasi - Penitipan barang bawaan - Galeri - Ruang workshop - Toilet

Seniman	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan langsung di galeri - Mengisi workshop - Beristirahat - Kekamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Galeri - Ruang workshop - Ruang istirahat - Toilet
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengadakan pameran - Mendekorasi - Berganti seragam - Beristirahat - Memberi informasi - Menyimpan karya - Menyimpan peralatan - Mengawasi galeri - Kekamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Galeri - Galeri, ruang workshop - Ruang panitia - Ruang istirahat - Lobby - Ruang penyimpanan karya - Gudang - Galeri - Toilet
KEGIATAN PENUNJANG		
Kursus Seni (Studio)		
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan penerimaan - Menanyakan informasi, administrasi - Menunggu jam kursus - Pelatihan seni - Membaca buku - Kekamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Lobby - Ruang informasi dan Administrasi - Ruang tunggu - Studio - Perpustakaan - Toilet
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola tempat kursus - Istirahat - Rapat - Menyimpan peralatan - Merawat dan membersihkan ruangan - Kekamar kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kerja - Ruang istirahat - Ruang rapat - Gudang peralatan - Studio - Toilet
Ruang Serbaguna		
pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti kegiatan yang bersifat fleksibel 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang serbaguna
pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan keperluan untuk kegiatan yang bersifat fleksibel - Merawat ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang serbaguna - Ruang serbaguna
Perpustakaan		
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Menitipkan barang - Membaca buku - Mencari buku, CD, Kaset - Mencari data di komputer 	<ul style="list-style-type: none"> - Penitipan barang - R. baca - R. buku - R. komputer
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengurus kegiatan perpustakaan - Menerima penitipan barang - Menyusun dan merapikan buku 	<ul style="list-style-type: none"> - R. pengelola - Penitipan barang - R. baca

	<ul style="list-style-type: none"> - Mendata keluar masuk buku - Administrasi - Pengawasan - Menyimpan buku 	<ul style="list-style-type: none"> - R. admin - R. admin - R. admin - Gudang buku
Gerai		
pegunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih sovenir - Melakukan pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerai - Kasir
pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola Gerai - Menejemen Gudang - Transaksi dengan pembeli 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerai - Gudang - Kasir
Kedai		
pegunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Makan dan minum - Melakukan pembayaran - Menikmati hiburan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mini resto dan kafe - Kasir - Area live musik
pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola mini resto dan kafe - Transaksi denga pembeli - Menyiapkan hidangan - Menyimpan bahan - bahan 	<ul style="list-style-type: none"> - R. pengelola - Kasir - Dapur kering, dapur basah - Gudang makanan
Guest House		
Seniman/penampil	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi data diri - Istirahat - Menginap 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang resepsionis - Kamar guest house - Kamar guest house
pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Mendata seniman yang menginap - Menyiapkan Kamar 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang resepsionis - Kamar guest house
KEGIATAN PENGELOLA UTAMA, SERVIS, DAN MAINTENANCE		
pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan pengelolaan utama - Servis dan maintenance 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang manajer utama - Ruang rapat - Ruang karyawan - Ruang tamu - Ruang sekretaris - Ruang administrasi - Ruang istirahat karyawan - Gudang umum - Ruang mesin pompa - Ruang genset - Ruang mesin AC - Pantry - Lavatory umum
KEGIATAN PARKIR		
Pengunjung Pengelola Penampil Seniman	<ul style="list-style-type: none"> - Memarkir mobil dan motor pribadi - Loading barang 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir pengunjung - Parkir pengelola - Parkir penampil - Parkir Seniman - Parkir Loding

Sumber : Analisa Penulis

5.1.3 Pendekatan Persyaratan Ruang

5.1.3.1 Ruang Auditorium

- Panggung proscenium untuk pemisahan antara pementasan dan penonton karena ketergantungan akan dekorasi yang disimpan dan dimainkan dibelakang layar atau sayap stage.
- Derajat bukaan panggung secara vertikal : 30° pandangan penonton dan tidak lebih dari 130 ° dari garis tengah ruang
- Ketinggian tangga tempat duduk penonton 10-15cm
- Jarak pandang terjauh 20m untuk melihat ekspresi muka dengan baik
- Jumlah tempat duduk maksimal 22 seat perbaris jika ada jalan dikedua sisinya, 11 jika hanya 1 jalan
- Memperhitungkan jarak antar kursi
- Memperhitungkan jarak antara kursi terdepan dengan stage
- Menggunakan setting kursi staggering untuk pandangan yang lebih baik
- Berkapasitas 350 karena jika lebih akan kurang efektif untuk jenis kesenian yang ditampilkan

5.1.3.2 Entrance

- Mudah dilihat dan dicapai dari tempat parkir dan sirkulasi pejalan kaki
- Keamanan terjaga dengan perletakan bangunan keamanan yang dapat mengawasi keluar masuk pengunjung

5.1.3.3 Lobby Auditorium

- Disediakan tempat menunggu yang nyaman
- Terdapat ticket box (jalur antrean tidak rumit, dapat menampung 1/3 dari jumlah total kapasitas auditorium, dapat mudah ditemukan)
- Terdapat resepsionis, jika ada pengunjung yang membutuhkan informasi
- Terdapat penitipan barang
- Penghubung entrance dengan auditorium
- Tinggi plafon min.4m

5.1.3.4 Kantor Pengelola

- Ruang rapat dirancang kedap suara
- Memiliki akses langsung ke area belakang panggung, area servis, area pengunjung
- Bisa diakses pengunjung yang berkepentingan
- Didesain agar selain pengelola yang memiliki kepentingan tidak berlalu lalang di areal pengunjung. Dengan meletakkan sirkulasi yang berbeda dengan sirkulasi pengunjung

5.1.3.5 Galeri

- Tidak terdapat blank spot untuk keamanan
- Pencahayaan memanfaatkan cahaya pantul bukan cahaya langsung

- Udara diatur agar tetap stabil
- Terdapat pusat informasi

5.1.3.6 Kedai

- Ruangan nyaman dan bersih dengan view yang menarik
- Kasir berada di pintu keluar masuk pengunjung area kedai
- Terletak tidak dekat dengan area auditorium untuk menghindari bocornya bunyi ke wilayah auditorium

5.1.3.7 Entrance Penampil

- Memiliki foyer sebagai barrier suara dan temperature
- Akses langsung menuju stage tanpa melewati ruang lainnya dan akses langsung menuju ruang latihan/studio,backstage,ruang ganti

5.1.3.8 Ruang – ruang Pemain

- Ruang ganti pemain harus terletak berdekatan dengan stage
- Ruang performer harus dikelompokkan bersamaan pada salah satu sisi bangunan
- Dengan lebar koridor minimum 1500 mm tanpa tikungan yang tajam

5.1.3.9 Ruang Genset

- Sirkulasi minimal selebar 0,75m
- Terpisah dari bangunan utama ataupun terletak dengan klanpot mengarah keluar
- Terdapat ruangan untuk cadangan bahan bakar
- Dibuat tertutup

5.1.3.9 Ruang Gerai

- Terdapat ATM
- Desain yang nyaman untuk pengunjung
- Semua barang yang dijual dapat dilihat secara baik oleh pengunjung
- Terdapat fasilitas *Money Changer*
- Keamanan terjaga
- Terdapat areal untuk sample barang yang dapat dicoba
- Keadaan udara diatur agar sejuk supaya pengunjung nyaman saat berada didalam

5.1.3.10 Area Parkir

- Memiliki lahan parkir minimal 25% dari jumlah auditorium
- Dilengkapi kamera pengawas
- Parkir pengelola dan pengunjung dibedakan

5.1.4 Pendekatan Sirkulasi

5.1.4.1 Sirkulasi Pengunjung

Diagram 5. 1 *Sirkulasi Pengunjung (Analisa Pribadi)*

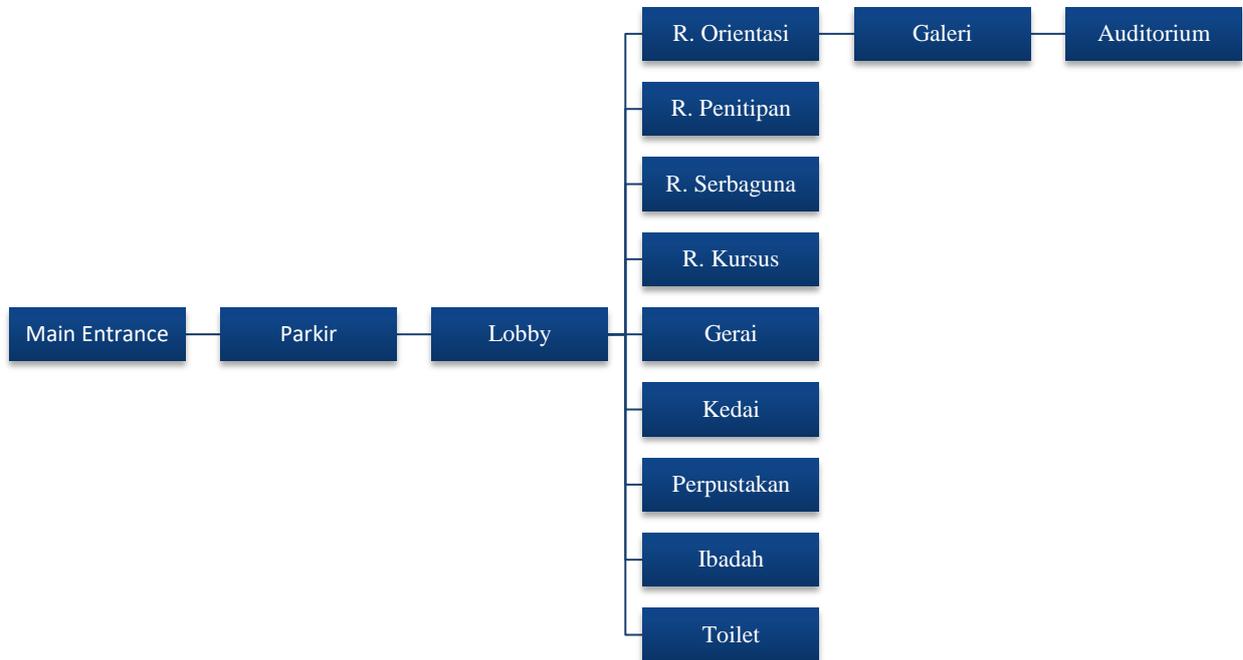


Diagram 5. 2 *Sirkulasi Pemain (Analisa Pribadi)*



Diagram 5.3 Sirkulasi Pengelola (Analisa Pribadi)

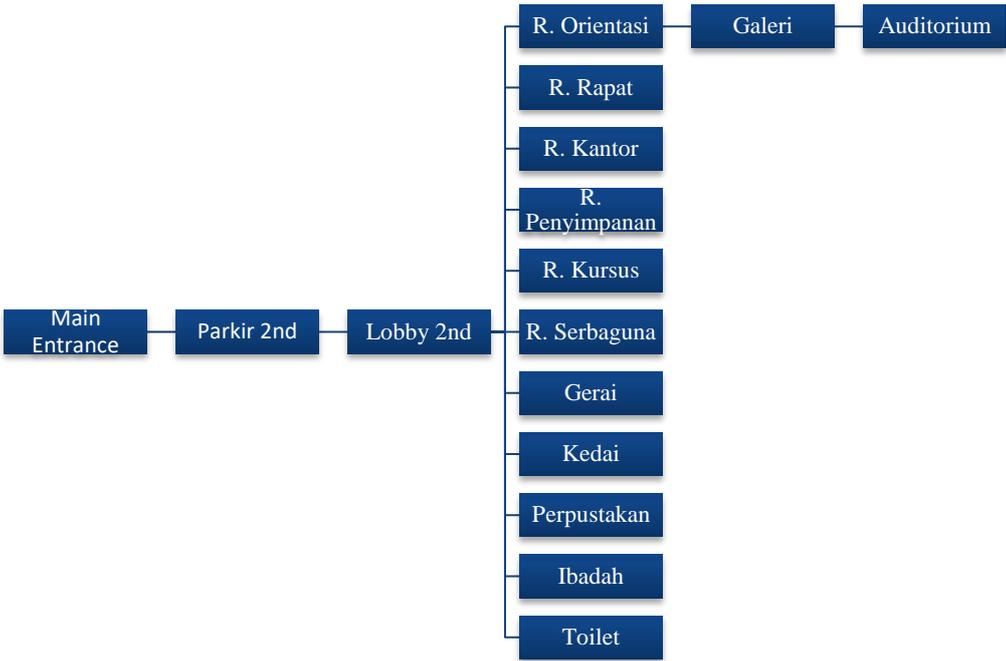


Diagram 5.4 Sirkulasi Seniman (Analisa Pribadi)

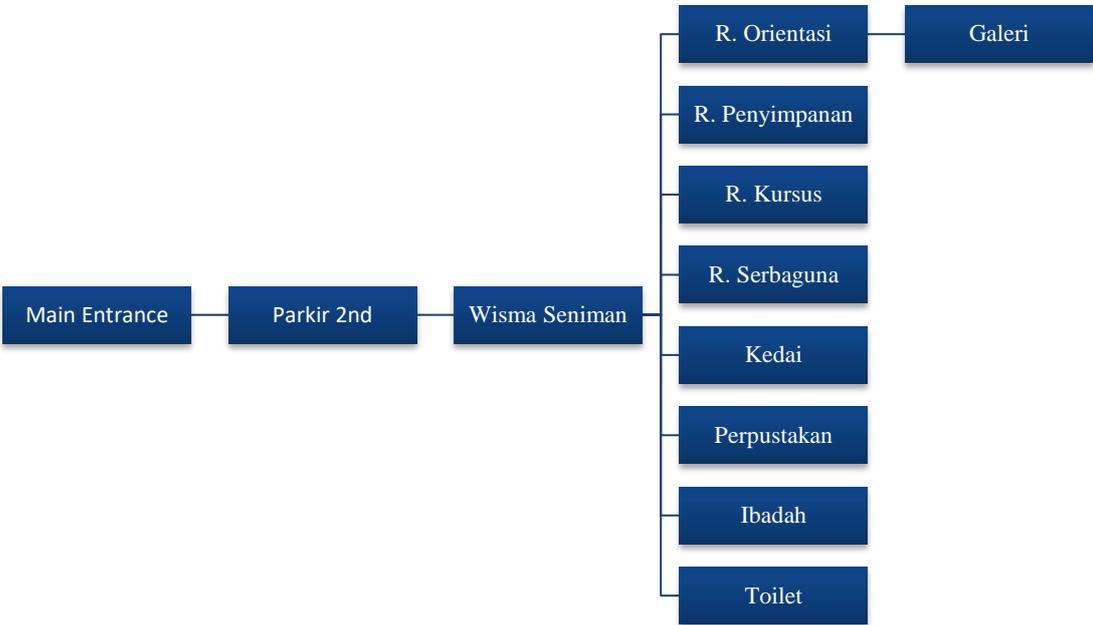


Diagram 5. 5 Sirkulasi Tentor (Analisa Pribadi)

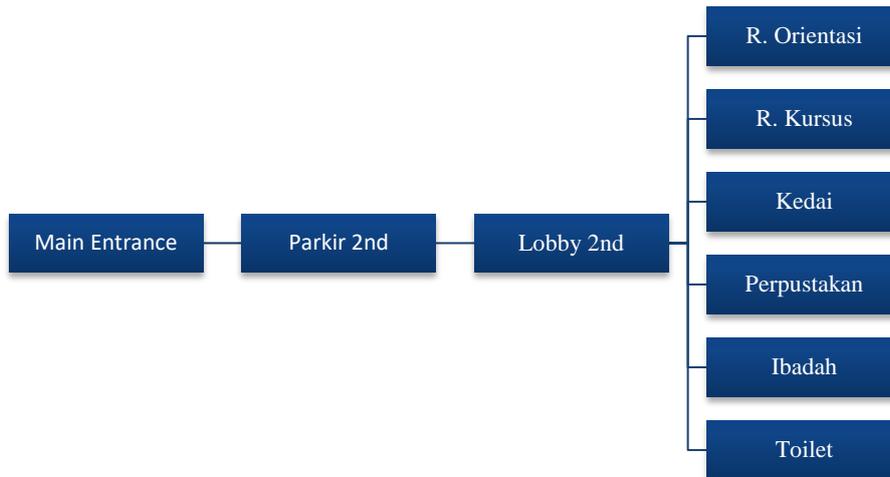
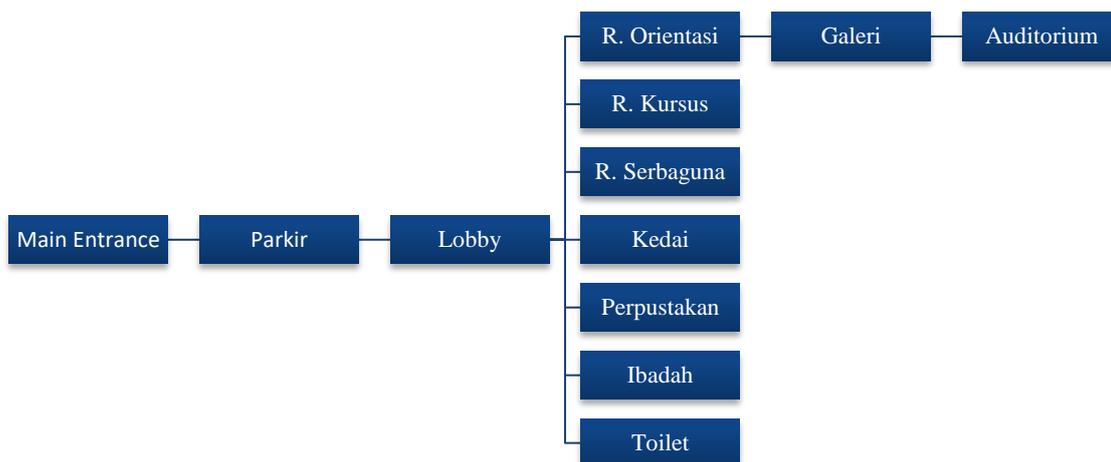


Diagram 5. 6 Sirkulasi Murid (Analisa Pribadi)



5.1.5 Pendekatan Perhitungan Kapasitas Ruang

5.1.5.1 Pendekatan Kapasitas Pengunjung Gedung Pertunjukan

Untuk menentukan kapasitas gedung pertunjukan ditentukan 350 kursi penonton, kapasitas ini ditentukan berdasarkan standart dari buku *Building for Performing Arts* dijelaskan kapasitas gedung pertunjukan untuk Banyumas dengan kategori (Town Centre) dengan type drama skala kecil dan menengah adalah 150 - 350 serta merujuk pada studi banding di Komunitas Salihara yang memiliki gedung pertunjukan berkapasitas 272 kursi penonton. Perhitungan ini tidak dilakukan secara perbandingan data pengunjung gedung beberapa tahun sebelumnya karena di Banyumas baru terdapat satu gedung pertunjukan dan itupun tidak beroperasi sejak tahun 2000. Dan itulah yang menjadi urgensi penulis dalam membuat bangunan ini sehingga memang tidak terdapat data mengenai pengunjung gedung pertunjukan karena selama ini para pementas terpaksa menyewa ruang serbaguna pada bangunan-bangunan tertentu jika ada pementasan, sisanya pementasan dilakukan jika ada event besar dan event itupun

berlangsung dalam bentuk pawai yang notabene berjalan mengelilingi kota dan tidak dilakukan di dalam bangunan. Selain hal itu, penentuan kapasitas itu karena dari keenam kesenian yang didata dan dijadikan indikator bahwa kesenian tersebut kurang diminatipun (Sintren, Rengkong, Rinding Gumbeng, Mutiet, Ujungan, Daeng) menunjukkan bahwa angka 350 untuk kapasitas gedung pertunjukan inipun merupakan angka yang sesuai. Karena kesenian Banyumas merupakan seni traditional yang memiliki kisah didalam setiap keseniannya sehingga akan lebih baik jika disajikan dengan kapasitas yang tidak terlalu banyak namun maksimal dalam pementasannya. Untuk Sintren,Ujungan,Mutiet,Daeng, tarian ini merupakan tarian yang biasanya dilakukan oleh paling banyak 10 orang penari sehingga jika kapasitas gedung auditorium yang terlalu besar, justru akan kurang maksimal dalam segi pementasannya. Selain tari – tarian tersebut, adapula Rinding dan Rengkong yang merupakan alat musik yang digunakan untuk puji – pujian dan dalam perkembangannya sebagai kesenian pentas, jika dilakukan diruangan yang terlalu besar dikhawatirkan justru suara yang dihasilkan akan kurang terdengar maksimal karena meskipun bisa disiasati dengan sound namun tetap saja keaslian dari bunyi alat musik inilah yang menjadi daya tarik.

Untuk menambah refresnsi untuk menentukan jumlah pengunjung pertunjukan di Gedung Pertunjukan di Kabupaten Banyumas ini digunakan proyeksi perbandingan dengan jumlah penduduk dari kota lain yang sudah terdapat gedung pertunjukan yang aktif , rumus yang digunakan adalah regresi linier, yaitu:

$$Y = a + b(x)$$

Y = Jumlah pengunjung pertunjukan pada tahun proyeksi

a,b = Konstanta

x = Tambahan tahun terhitung dari tahun dasar

n = Jumlah data dengan konstanta a dan b, dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Tabel 5. 2 Proyeksi Jumlah Pengunjung Gedung Pertunjukan di Kab. Banyumas

NO	TAHUN	JUM PENDUDUK JKT	JUM PENGUNJUNG JKT	JUM PENDUDUK BANYUMAS	JUM PENGUNJUNG BANYUMAS
1	2014	10.075.310	109.844	1.620.918	17.676
2	2015	10.177.924	139.470	1.635.909	22.440
3	2016	10.275.390	231.747	1.676.200	37.837

NO	TAHUN	JUMLAH PENGUNJUNG(Y)	X	X.Y	X ²
1	2014	17.676	-1	-17.676	1
2	2015	22.440	0	0	0
3	2016	37.837	1	37.837	1
		Σ(Y)= 77.953	Σ(X)= 0	Σ(X.Y)= 20.161	Σ(X²)= 2

$$a = \frac{(77.953)(2) - (0)(20.162)}{3(2) - (0)^2} = 25.984$$

$$a = \frac{3(25.984) - (0)(77.953)}{3(2) - (0)^2} = 12.992$$

Jumlah pengunjung pada tahun 2017 = 25.984 + 12.992(1) = 38.976

Jadi pada tahun 2017, diperkirakan jumlah pengunjung Pertunjukan di Kabupaten Banyumas ada 38.976 orang. Dalam satu tahun terdiri atas 52 minggu, sehingga rata-rata pengunjung gedung pertunjukan seni tiap minggu adalah 749,5 orang dibulatkan menjadi 750 orang. Dari perhitungan di atas dapat di prediksi jumlah pengunjung galeri per minggu adalah 750 orang. Karena jumlah pengunjung yang datang tentunya tidak menunjukkan angka yang konstan, maka perlu diasumsikan adanya jam padat. Dari studi banding dan wawancara didapat jumlah pengunjung terpadat yaitu pada akhir pekan (Sabtu-Minggu) dan pada saat pembukaan pameran.

Jika diperkirakan terjadi peningkatan jumlah pengunjung pada akhir minggu dan pembukaan pameran maka dapat diasumsikan sebagai berikut:

- Pengunjung akhir pekan = 80 % x 750 = 600 orang pengunjung
- Pengunjung hari biasa = 20 % x 750 = 150 orang pengunjung

Dari perhitungan tersebut maka dapat diasumsikan jumlah pengunjung terbanyak berjumlah 600 orang pada akhir pekan. Jumlah pengunjung terbanyak pada satu hari akhir pekan adalah 600/2 = 300, oleh karena itu 300 orang pengunjung ini digunakan untuk keperluan perhitungan kapasitas. Atau dengan kata lain sesuai dengan pertimbangan pada pemikiran awal yaitu 350 kapasitas.

5.1.5.2 Pendekatan Kapasitas Pengelola

Tabel 5. 3 Pendekatan Kapasitas Pengelola

No	Pelaku	Kapasitas
Dewan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas “ Kayumase Dewe”		
1	Ketua Umum	1 orang
2	Sekretaris 1 ,2 + Bendahara 1,2	4 orang
Dewan Gedung Pertunjukan		
3	Kepala Bagian Gedung Pertunjukan	1 orang
4	Anggota	4 orang
Dewan Galeri Kesenian		
8	Kepala Bagian Galeri Kesenian	1 orang
9	Anggota	3 orang
Support		
10	Resepsionis Lobby	2 orang
11	Penanggung jawab Guest House	1 orang
12	Staff Guest House	1 orang
13	Penanggung jawab Kedai	1 orang
14	2 Juru Masak + 3 Pelayan Kedai	5 orang
15	Penanggung jawab Gerai	1 orang
16	Staff Gerai	1 orang
17	Penanggung jawab Perpustakaan	1 orang
18	Staff Perpustakaan	1 orang
19	Penanggung jawab studio dan R. Serba	1 orang

	Guna	
20	Staff Studio dan R. Serba Guna	2 orang
21	Petugas Kebersihan	4 orang
22	Satpam	3 orang
23	Teknisi	3 orang
	JUMLAH	41 orang

(Sumber: study banding, asumsi)

5.1.5.3 Pendekatan Kapasitas Seniman dan Karya

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, jumlah seniman di Kabupaten Banyumas pada Tahun 2016 yaitu berjumlah total 112 orang, akan tetapi dari sekian banyak seniman tersebut belum tentu semuanya ingin dan dapat berpameran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber dan studi banding diperoleh data jumlah seniman yang paling sering berpameran dalam pameran bersama adalah kurang lebih 50 – 60 orang. Hal ini menimbang belum adanya galeri yang secara resmi benar – benar mewadahi kesenian seperti seni lukis, kriya dan pahat di Kab. Banyumas. Galeri yang ada hanya bersifat milik perseorangan dan biasanya hanya dikelola dirumah pribadi saja. Melihat hal ini maka ditetapkan sesuai penuturan narasumber dan dengan asumsi belum adanya galeri di Kabupaten Banyumas maka ditentukan jumlah seniman yang akan mengisi galeri dengan karyanya yaitu adalah **60** orang dengan kata lain **60** karya, yang nantinya akan terbagi kedalam beberapa jenis karya.

5.1.6 Pendekatan Perhitungan Besaran Ruang

1. Pendekatan Besaran Ruang

Untuk pendekatan yang digunakan untuk perhitungan besaran dan luasan masing – masing ruangan dapat digunakan perhitungan atau menggunakan standar yang sudah ada, seperti:

- AD : Data Arsitek Jilid 1 dan 2
- HD : Human Dimension and Interior Space
- MH : Metric Handbook Planning and Design Data
- SR : Studi Ruang/analisa
- SB : Studi Banding
- SNI : 03-6481-2000
- BPA : Building for Performing Arts
- TS : Time Saver Standards

Sedangkan Standar Sirkulasi / Flow Area berdasarkan Time Saver Standard for Building Types, yang digunakan yaitu:

- 5%-10% : standar minimum sirkulasi
- 20% : standar kebutuhan keleluasaan sirkulasi
- 30% : tuntutan kenyamanan fisik
- 40% : tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% : tuntutan spesifik kegiatan
- 60%-100% : terkait dengan banyak kegiatan

2. Perhitungan Besaran Ruang

a. Kelompok Fasilitas Kegiatan Utama

• Galeri Seni

Tabel 5. 4 Perhitungan Besaran Ruang Galeri Seni

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
1	Lobby	1	80 orang (40% x 200)	0,8 m2/orang x 80	64 m2	AD, HD
			1 orang (resepsionis dan administrasi)	1,2 m2/orang x 1	1,2 m2	AD,SB
			1 meja	1 m2 x 1	1 m2	
			TOTAL		66,2 m2	
			Sirkulasi	20% x 66,2 m2	13,24 m2	
TOTAL		79,44 m2				
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
2	Ruang Pamer	1	80 orang (40% x 200)	0,95 m2/orang x 80	76 m2	SB
			25 karya 2D kecil	1,7 m2 x 25	42,5 m2	SR
			20 karya 2D sedang	5,2 m2 x 20	104 m2	
			8 karya 2 D besar	10,4 m2 x 8	83,2 m2	
			4 karya 3D kecil	7,48 m2 x 4	29,92 m2	
			2 karya 3D sedang	30 m2 x 2	60 m2	
			1 karya 3D besar	67 m2 x 1	67 m2	
			TOTAL		462,62 m2	
Sirkulasi	50% x 462,62 m2	231,31 m2				
TOTAL		693,93 m2				
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
3	Gudang Karya	1	5 kabinet	5 x 3,6 m2	18 m2	AD, SB
			TOTAL		18 m2	
			Sirkulasi	100% x 18 m2	18 m2	

				TOTAL	36 m ²
				LUAS TOTAL	809,97 m ²
			Sirkulasi	30% x 809,97 m ²	242,99 m ²
				TOTAL AKHIR	1052,96 m ²
				PEMBULATAN	1050 m ²

• Gedung Pertunjukan Seni

Tabel 5. 5 Perhitungan Besaran Ruang Gedung Pertunjukan Seni

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
1	Ruang Pertunjukan	1	Auditorium (350 orang)	1,2 m ² /orang x 350	420 m ²	AD, BPA
			Stage	65,5 m ² x 1	65,5 m ²	SB
				TOTAL	485,5 m ²	
			Sirkulasi	30% x 485,5 m ²	97,1 m ²	
				TOTAL	582,6 m ²	
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
2	Penunjang	1	Area tunggu penonton 140 orang (40% x 350)	0,8 m ² /orang x 140	112 m ²	AD, HD
			Area tunggu 10 penampil	1,4 m ² /orang x 10	14 m ²	AD
			2 Ruang persiapan 10 penampil	2 x 1,4 m ² /orang x 10	28 m ²	AD
			Control suara	7,5 m ² x 1	7,5 m ²	BPA
			Control pencahayaan	11,5 m ² x 1	11,5 m ²	BPA
				TOTAL	173 m ²	
			Sirkulasi	20% x 173 m ²	34,6 m ²	
	TOTAL	207,6 m ²				
				LUAS TOTAL	790,2 m ²	
			Sirkulasi	30% x 790,2 m ²	237,1 m ²	
				TOTAL AKHIR	1027,3	

		m ²
	PEMBULATAN	1030 m ²
TOTAL KEGIATAN UTAMA	(Galeri Seni + Gedung Pertunjukan)	2080 m ²
Sirkulasi	30% x 2080 m ²	624 m ²
	TOTAL	2704 m ²
	PEMBULATAN	2704 m ²

b. Kelompok Fasilitas Pengelola

Tabel 5. 6 Perhitungan Besaran Ruang Kelompok Fasilitas Pengelola

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
1	Lobby	1	8 orang	0,8 m ² /orang x 8	6,4 m ²	AD
			2 meja	0,9 m ² x 2	1,8 m ²	TS
			1 sofa tamu	1,08 m ² x 1	1,08 m ²	TS
			Sirkulasi	TOTAL	9,28 m ²	
				20% x 9,28 m ²	1,856 m ²	
			TOTAL	11,136 m ²		
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
2	Ruang Ketua Umum Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas	1	1 orang pimpinan + 2 tamu + 1 meja kerja + 1 kursi kerja + 2 kursi tamu	7 m ² x 1	7 m ²	AD
			1 sofa untuk 1 orang	0,85 m ² x 1	0,85m ²	HD
			1 sofa untuk 3 orang	2,04 m ² x 1	2,04 m ²	SR
			1 meja tamu	0,66 m ² x 1	0,66 m ²	
			3 lemari arsip	0,26 m ² x 3	0,78 m ²	
			Sirkulasi	TOTAL	11,33 m ²	
				30% x 11,33 m ²	3,399 m ²	
	TOTAL	15,50 m ²				

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
3	Sekertaris 1,2 + Bendahara 1,2	1	4 orang staff + 4 meja kerja + 4 meja computer + 4 kursi + 4 lemari arsip	5,4 m ² x 4	21,6 m ²	AD
						SB
						SR
						TOTAL
Sirkulasi	30% x 21,6 m ²	6,48 m ²	TOTAL	28,08 m ²		
	No Ruang Jumlah Kapasitas Standart Luas(m²) sumber					
	4	Ruang Ketua Dewan Gedung Pertunjukan	1	1 orang pimpinan + 2 tamu + 1 meja kerja + 1 kursi kerja + 2 kursi tamu 1 sofa untuk 1 orang	7 m ² x 1	7 m ²
0,85 m ² x 1					0,85m ²	HD
2,04 m ² x 1					2,04 m ²	SR
0,66 m ² x 1					0,66 m ²	
0,26 m ² x 3					0,78 m ²	
TOTAL					11,33 m ²	
Sirkulasi					30% x 11,33 m ²	3,399 m ²
No Ruang Jumlah Kapasitas Standart Luas(m²) sumber						
5	Ruang Kerja Anggota Dewan Gedung Pertunjukan	1	4 orang staff + 4 meja kerja + 4 meja computer + 4 kursi + 4 lemari arsip	5,4 m ² x 4	21,6 m ²	AD
						SB
						SR
						TOTAL
Sirkulasi	30% x 21,6 m ²	6,48 m ²	TOTAL	28,08 m ²		
	No Ruang Jumlah Kapasitas Standart Luas(m²) sumber					
8	Ruang Ketua Dewan	1	1 orang pimpinan + 2 tamu + 1 meja kerja + 1 kursi kerja	7 m ² x 1	7 m ²	AD

	Galeri Kesenian		+ 2 kursi tamu			
			1 sofa untuk 1 orang	0,85 m2 x 1	0,85m2	HD
			1 sofa untuk 3 orang	2,04 m2 x 1	2,04 m2	SR
			1 meja tamu	0,66 m2 x 1	0,66 m2	
			3 lemari arsip	0,26 m2 x 3	0,78 m2	
				TOTAL	11,33 m2	
			Sirkulasi	30% x 11,33 m2	3,399 m2	
			TOTAL	15,50 m2		
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
9	Ruang Kerja Anggota Dewan Galeri Kesenian	1	3 orang staff + 3 meja kerja + 3 meja computer + 3 kursi + 3 lemari arsip	5,4 m2 x 3	16,2 m2	AD
				TOTAL	16,2 m2	
			Sirkulasi	30% x 16,2 m2	4,86 m2	
				TOTAL	21,06 m2	
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
10	Ruang Rapat	1	20 orang	2 m2/orang x 20	40 m2	AD
			1 meja	4,02 m2 x 1	4,02 m2	
			20 kursi	0,25 m2 x 20	5 m2	
				TOTAL	49,02 m2	
			Sirkulasi	20% x 49,02 m2	9,80 m2	
			TOTAL	58,82 m2		
				LUAS TOTAL	193,676 m2	
			Sirkulasi	30% x 193,676 m2	58,103 m2	
TOTAL AKHIR					251,779 m2	

c. Kelompok Fasilitas Penunjang

Tabel 5. 7 Perhitungan Besaran Ruang Kelompok Fasilitas Penunjang

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
1	Studio Seni	2	40 Orang	1,2 m2/orang x 40	48 m2	SB
			5 kabinet	0,72 m2 x 5	3,6 m2	AD
			TOTAL		51,6 m2	
			Sirkulasi	60% x 51,6 m2	30,96 m2	
			2 x TOTAL		165,12 m2	
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
2	Perpustakaan	1	2 orang (staff perpustakaan)	0,8 m2/orang x 2	1,6 m2	MH
			28 orang (5% x 550)	0,8 m2/orang x 28	22,4 m2	AD
			1 meja pustakawan	2,6 m2 x 1	2,6 m2	HD
			30 kursi pustakawan	0,25 m2 x 30	7,5 m2	SB
			2 rak barang	0,72 m2 x 2	1,44 m2	
			10 rak buku	0,3 m2 x 10	3 m2	
			3 meja untuk 6 orang	7,4 m2 x 3	22,2 m2	
			5 meja untuk 2 orang	3,83 m2 x 5	19,15 m2	
			TOTAL		79,89 m2	
			Sirkulasi	20% x 79,89 m2	15,98 m2	
			TOTAL		95,87 m2	
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
3	Gerai	1	2 staff	0,8 m2/orang x 2	1,6 m2	SB

			55 orang (10% x 550)	0,8 m ² /orang x 55	44 m ²	
			10 rak display	1,08 m ² x 10	10,8 m ²	
			1 kasir	4,6 m ² x 1	4,6 m ²	
			Sirkulasi	TOTAL	61 m ²	
				40% x 61 m ²	24,4 m ²	
				TOTAL	85,4 m ²	
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
4	Kedai	1	1 dapur	12 m ² x 1	12 m ²	SB
			55 orang (20% x 550)	0,8 m ² /orang x 55	44 m ²	
			2 juru masak kedai	0,75 m ² x 2	1,5 m ²	
			1 penanggung jawab kedai + 3 pelayan kedai	0,8 m ² x 4	3,2 m ²	
			10 meja dengan 4 kursi	3,3 m ² x 10	33 m ²	
			8 meja dengan 2 kursi	1,26 m ² x 8	10,08 m ²	
			Sirkulasi	TOTAL	103,78 m ²	
	30% x 103,78 m ²	31,13 m ²				
	TOTAL	134,91 m ²				
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
5	Guest House	1	8 orang	0,8 m ² x 8	6,4 m ²	SB
			1 pantry	1,2 m ² x 1	1,2 m ²	
			1 sofa	0,8 m ² x 1	10,8 m ²	
			4 kursi santai	0,25 m ² x 4	1 m ²	
			2 coffe table	1,8 m ² x 2	3,6 m ²	
			8 kamar kamar	14,88 m ² x 8	119,04	

		mandi dalam		m2
			TOTAL	142,04 m2
		Sirkulasi	30% x 142,04 m2	42,61 m2
			TOTAL	184,65 m2
			LUAS TOTAL	665,95 m2
		Sirkulasi	30% x 665,95 m2	199,79 m2
TOTAL AKHIR				865,74 m2
PEMBULATAN				865m2

d. Kelompok Fasilitas Kegiatan Servis

Tabel 5. 8 Perhitungan Besaran Ruang Kelompok Fasilitas Kegiatan Servis

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
1	Lavatory Pengunjung Pria	3	3 WC	1,8 m2 x 3	5,4 m2	MH
			3 Urinoir	0,63 m2 x 3	1,89 m2	SNI
			2 Wastefel	0,42 m2 x 2	0,84 m2	
				TOTAL	8,13 m2	
			Sirkulasi	20% x 8,13 m2	1,626 m2	
			3 x TOTAL	29,26 m2		
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber
2	Lavatory Pengunjung Wanita	3	4 WC	1,8 m2 x 4	7,2 m2	MH
			2 Wastefel	0,42 m2 x 2	0,84 m2	SB
				TOTAL	8,04 m2	
			Sirkulasi	20% x 8,04 m2	1,60 m2	
			3 x TOTAL	28,90 m2		
No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m2)	sumber

3	Lavatory seniman/penampil	1	4 WC	1,8 m ² x 4	7,2 m ²	MH
			2 Wastefel	0,42 m ² x 2	0,84 m ²	SB
			TOTAL		8,04 m ²	
			Sirkulasi	20% x 8,04 m ²	1,60 m ²	
			TOTAL		9,04 m ²	
4	Lavatory pengelola	2	4 WC	1,8 m ² x 4	7,2 m ²	MH
			2 Wastefel	0,42 m ² x 2	0,84 m ²	SB
			TOTAL		8,04 m ²	
			Sirkulasi	20% x 8,04 m ²	1,60 m ²	
			2 x TOTAL		18,08 m ²	
5	Mushola	1	28 orang (5% x 550)	1,5 m ² /orang x 28	42 m ²	AD
			Tempat wudlu (2 pria dan 2 wanita)	1 m ² /orang x 4	4 m ²	SB
			TOTAL		46 m ²	
			Sirkulasi	30% x 46 m ²	12,60 m ²	
			TOTAL		58,6 m ²	
6	Ruang Istirahat	1	26 orang	1,5 m ² /orang x 6	9 m ²	AD
			6 kursi santai	0,25 m ² x 6	1,5 m ²	
			1 meja	0,6 m ² x 1	0,6 m ²	
			6 loker penyimpanan	0,72 x 6	4,56 m ²	
	1 pantry	7,5 m ² x 1	7,5 m ²	SB		
			TOTAL		23,16 m ²	
			Sirkulasi	30% x 23,16 m ²	6,94 m ²	
			TOTAL		30,10 m ²	
			LUAS TOTAL		173,98 m ²	
			Sirkulasi	30% x 173,98 m ²	52,19 m ²	

TOTAL AKHIR	226,17 m ²
PEMBULATAN	226 m ²

e. Kelompok Fasilitas Kegiatan Teknis

Tabel 5. 9 Perhitungan Besaran Ruang Kelompok Fasilitas Kegiatan Teknis

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
1	Ruang Genset	1	1 unit	9 m ² x 1	9 m ²	SB
				TOTAL	9 m ²	
2	Ruang Panel	1	1 unit	7 m ² x 1	7 m ²	SR
				TOTAL	7 m ²	
3	Ruang Pompa	1	1 unit	7,5 m ² x 1	7,5 m ²	SB
				TOTAL	7,5 m ²	
4	Pos Satpam dan Ruang CCTV	1	2 orang petugas 1 perangkat CCTV	0,9 m ² /orang x 2	1,8 m ²	SB
				7,6 m ² x 1	7,6 m ²	
				TOTAL	9,6 m ²	
5	Gudang	1	1 unit	16 m ² x 2	16 m ²	MH
				TOTAL	16 m ²	
			Sirkulasi	LUAS TOTAL 30% x 49,1 m ²	49,1 m ² 14,73 m ²	
TOTAL AKHIR					63,83 m ²	
PEMBULATAN					64 m ²	

f. Kelompok Fasilitas Kegiatan Area Parkir

Tabel 5. 10 Perhitungan Besaran Ruang Kelompok Fasilitas Kegiatan Area Parkir

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart	Luas(m ²)	sumber
1	Parkir Pengelola	1	13 mobil (40% x 31)	15 m ² x 13	195 m ²	AD
			19 motor (60% x 31)	2 m ² x 19	38 m ²	
				TOTAL	233 m ²	
2	Parkir Pengunjung	1	42 mobil (30% x 550/4)	15 m ² x 42	630 m ²	AD
			138 motor (50% x 550/2)	2 m ² x 138	276 m ²	
			2 bus (10% x 550/27)	48 m ² x 2	96 m ²	
			Kendaraan Umum (10% x 550)	0	0	
				TOTAL	1002 m ²	
3	Parkir Loading	1	2 mobil	15 m ² x 2	30 m ²	AD
				TOTAL	30 m ²	
4	Parkir Seniman Penampil	1	3 mobil	15 m ² x 3	45 m ²	AD
				TOTAL	45 m ²	
				LUAS TOTAL	1310 m ²	
				100% x 1310 m ²	1310 m ²	
TOTAL AKHIR					2620 m²	
PEMBULATAN					2620 m²	

Tabel 5. 11 Perhitungan Pendekatan Ruang Besaran Area Parkir

No	Kelompok Kegiatan	Luasan (m ²)
1	Kegiatan utama	2704 m ²
2	Kegiatan Pengelola	250 m ²
3	Kegiatan Penunjang	865 m ²

4	Kegiatan Servis	226 m²
5	Kegiatan Teknis	64 m²
6	Area Parkir	2620 m²
JUMLAH		6729 m²

5.2 Pendekatan Aspek Kontekstual

Pembahasan lokasi meliputi kondisi lingkungan, persyaratan dan kriteria lokasi, kriteria desain tapak, analisa pemilihan lokasi, pemilihan lokasi, dan deskripsi lokasi.

5.2.1 Kondisi Lingkungan

Wilayah Kabupaten Banyumas terletak di sebelah Barat Daya dan bagian dari Propinsi Jawa Tengah. Terletak di antara garis Bujur Timur 108° 39' 17" sampai 109° 27' 15" dan di antara garis Lintang Selatan 7° 15' 05" sampai 7° 37' 10" yang berarti berada di belahan selatan garis khatulistiwa. Batas-batas Kabupaten Banyumas adalah Sebelah Utara Gunung Slamet, Kabupaten Tegal dan Kabupaten Pemalang. Sebelah Selatan Kabupaten Cilacap Sebelah Barat Kabupaten Cilacap dan Kabupaten Brebes Sebelah Timur Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Kebumen dan Kabupaten Banjarnegara. Luas wilayah Kabupaten Banyumas sekitar 1.327,60 km² atau setara dengan 132.759,56 ha, dengan keadaan wilayah antara daratan & pegunungan dengan struktur pegunungan terdiri dari sebagian lembah Sungai Serayu untuk tanah pertanian, sebagian dataran tinggi untuk pemukiman dan pekarangan, dan sebagian pegunungan untuk perkebunan dan hutan tropis terletak ditereng Gunung Slamet sebelah selatan. Bumi dan kekayaan Kabupaten Banyumas masih tergolong potensial karena terdapat pegunungan Slamet dengan ketinggian puncak dari permukaan air laut sekitar 3.400M dan masih aktif.

5.2.2 Persyaratan dan Kriteria Tapak

Pemilihan lokasi site didasarkan atas beberapa kriteria, seperti:

- Berdasarkan Rencana Dasar Tata Ruang Kabupaten Banyumas (RDTRK). Lokasi site harus sesuai dengan rencana peruntukan lahan.
- Lingkungan tapak berada di lokasi yang strategis (dekat pusat kota), lingkungan dengan image yang bagus dan berbudaya sesuai fungsinya dengan lingkungan sekitarnya yang dapat mendukung fungsi bangunan yang akan dibangun.
- Aksesibilitas lokasi tapak yang mudah dicapai, dan adanya sarana transportasi umumnya yang melewati lokasi site. Lokasi tapak tidak berada di wilayah perindustrian.

5.2.3 Analisa Pemilihan Tapak

a. Tapak Terpilih

Berlokasi di ODTW V, Kecamatan Banyumas dengan batas tapak, sbb:

Sebelah Utara : Sekolah SMKN 2 Banyumas Sebelah Timur : Jalan Utama, Jl. Pramuka

Sebelah Selatan : Kantor PLN Banyumas Sebelah Barat : Permukiman Warga



Gambar 5. 1 Lokasi Tapak

Sumber : maps.google.com

Peruntukan lahan sesuai RTRW ini adalah untuk kegiatan Pendidikan, Kawasan wisata Kebudayaan dan lokasi strategis menghubungkan pusat kota dengan pinggiran kota. Sedangkan ditinjau dari peruntukan kawasan pariwisata berdasarkan kesamaan karakteristik tapak ini masuk didalam wilayah ODTW V yaitu wilayah pengembangan meliputi wisata air, budaya, seni dan sejarah dengan orientasi pengembangan di Kota Lama dan Serayu River Voyage, ketentuan bangunannya adalah sebagai berikut :

-KDB : Maksimal 60%

-KDB untuk bangunan dengan fungsi lebih dari 1, KDB mengikuti bangunan yang lebih dominan atau bangunan induk.

-Ketinggian Bangunan dapat dibangun hingga 20 Lt atau setara dengan 90m

-Perhitungan KLB dalam skala kawasan dihitung dari total/jumlah luas lantai bangunan dalam kawasan tersebut terhadap total keseluruhan luas kawasan.

-Luas : $\pm 11.500 \text{ m}^2$

Kriteria Pemilihan Tapak :

- Dekat dengan jalan utama.
- Dekat dengan Sekolah, yang notabene bisa menjadi areal pembelajaran bagi siswa tentang budaya. Terdapat dua sekolah disekitar tapak.
- Berada dikawasan non industri, dekat dengan pusat kota.
- Berada dikawasan budaya yang merupakan kawasan bersejarah di Kabupaten Banyumas (pembangunan dikawasan ini diijinkan)
- Akses tinggi dan mudah, dilewati kendaraan umum seperti bus dan angkot.
- Berada dilingkungan yang tidak terlalu padat namun cukup ramai.
- Berada di jalur lintas utama yang menghubungkan wilayah – wilayah sekitar Kabupaten Banyumas.
- Tingkat kebisingan : muka tapak terletak di sumber kebisingan yakni kendaraan bermotor dari jalan raya.
- Fisik Tapak : ukuran tapak melebihi kebutuhan ruang yang telah dihitung, bentuk tapak sedikit tak beraturan, dengan kontur bagus dan datar.
- Lingkungan Tapak : fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman, tempat peribadatan, sekolah dan perkantoran.

- Utilitas : tersedia sambungan listrik, sumber air, saluran drainase dan sambungan telepon.

Dari penilaian yang dilakukan maka diputuskan bahwa tapak tersebut ialah tapak terpilih untuk perencanaan dan perancangan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas. Lokasi tapak terpilih sangat strategis, karena selain mudah diakses juga memiliki beberapa faktor pendukung seperti dekat dengan banyak permukiman, tempat peribadatan, sekolah, perkantoran dan juga wilayah cagar budaya kota lama Banyumas. Selain itu juga dekat dengan bangunan pusat kota, dan berada di kawasan permukiman dengan kepadatan yang cukup tinggi namun masih banyak ruang – ruang hijau disekitarnya. Sehingga diharapkan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas ini dapat memfasilitasi penggiat dan penikmat kesenian di Kabupaten Banyumas dan juga seluruh penjuru tanah air.

Sedangkan untuk ketentuan-ketentuan mengenai peraturan bangunan setempat digunakan peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah Kabupaten Banyumas yang berlaku yaitu sebagai berikut :

- a. Tata Guna Lahan : ODTW V yaitu wilayah pengembangan meliputi wisata air, budaya, seni dan sejarah dengan orientasi pengembangan di Kota Lama dan Serayu River Voyage
- b. Luas tapak : $\pm 11.500 \text{ m}^2$
- c. KDB : 60%

5.3 Pendekatan Aspek Kinerja

Aspek kinerja sangat erat kaitannya dengan utilitas bangunan dimana bangunan dapat berfungsi dan beroperasi sebagaimana mestinya bangunan ini direncanakan.

5.3.1 Sistem Mekanikal

A. Sistem Air Bersih

Air bersih yang digunakan diperoleh dari PAM, system water treatment maupun sumur artesis yang ditampung dalam ground reservoir. Untuk pendistribusian air bersih ke seluruh ruangan ada dua macam alternatif, yaitu:

1) Up Feed distribution.

Pada sistem ini pendistribusian air diperoleh dari air yang ditampung pada ground reservoir yang kemudian dipompa untuk didistribusikan ke seluruh ruangan. Sistem ini baik jika diterapkan dalam bangunan bertingkat rendah dan sedang yang terletak pada tapak yang cukup luas.

2) Down feed distribution

Pada sistem ini air dari ground reservoir dipompa ke atas dan ditampung pada roof reservoir untuk kemudian didistribusikan ke bawah dengan memanfaatkan gravitasi bumi. Sistem ini efektif diterapkan untuk bangunan bertingkat banyak, karena dalam sistem ini penzoningannya lebih mudah jika dilakukan dalam satu bangunan.

Pada bangunan ini air bersih didistribusikan dengan sistem up feed distribution karena bangunan ini hanya satu lantai dan juga berada di kawasan yang cukup luas, sehingga akan memudahkan dalam pendistribusian air jika menggunakan sistem up feed distribution. Karena selain lebih efektif juga akan lebih efisien dibanding jika harus membuat menara air atau menggunakan roof reservoir.

B. Sistem Air Kotor

Pada jaringan air kotor, terdapat pemisahan antara grey water dan black water. Grey water merupakan air kotor yang berasal dari air hujan. Air ini akan disalurkan langsung ke sistem

kepembuangan kota. Sedangkan sistem pada black water yaitu dari WC dan dari kegiatan service. Air dari WC akan dialirkan ke septitank untuk diendapkan. Sedangkan air dari kegiatan service akan mendapat perlakuan sama seperti air hujan, yaitu disalurkan ke sistem pembuangan kota. Pembuangan air kotor cukup dengan pengaliran ke pusat kota dan tidak perlu melewati tahap sterilisasi karena bangunan ini hanya gedung pertunjukan dan galeri kesenian sehingga tidak diperlukan semacam pemisah limbah dan sebagainya karena air kotor hanya berasal dari kegiatan – kegiatan yang tidak menghasilkan limbah berbahaya.

C. Sistem Pemadam Kebakaran

Instalasi pemadam api pada bangunan ini menggunakan peralatan pemadam api instalasi tetap. Sistem deteksi awal bahaya (Early Warning Fire Detection), yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau langsung mengaktifkan alat pemadam. Terbagi atas dua bagian, yaitu sistem otomatis dan sistem semi otomatis. Pada sistem otomatis, manusia hanya diperlukan untuk menjaga kemungkinan lain yang terjadi. Sistem deteksi awal terdiri dari:

1) Sistem Pendeteksi

Sistem deteksi awal terdiri dari :

- Alat deteksi asap (smoke detector)
Mempunyai kepekaan yang tinggi dan akan memberikan alarm bila ada asap di ruang tempat alat tersebut dipasang.
- Alat deteksi nyala api (flame detector)
Dapat mendeteksi adanya nyala api yang tidak terkendali dengan cara menangkap sinar ultraviolet yang dipancarkan nyala api tersebut.

2) Sistem Perlawanan

Sistem ini menggunakan alat-alat seperti:

- *Sprinkle*, yang menyemprotkan air jika ada kenaikan suhu ruangan yang disebabkan oleh kebakaran, bekerja dengan sistem pompa otomatis dan dipasang pada jarak tertentu di dalam ruangan. Karena beberapa kelompok bangunan merupakan bangunan yang memiliki arsip maka digunakan dua macam jenis sprinkle, yaitu : dengan air (dari roof tank) dan dengan dry chemical.
- *Hydrant box/hose reel*, yang merupakan pipa penyiram yang ditempatkan pada kotak kaca yang dipasang pada dinding dengan jangkauan pelayanannya 15-30 meter.
- *Hydrant pillar*, yaitu alat pemadam kebakaran yang berada di luar bangunan dan dapat melayani seluas 400 m². Hidran di ruang luar menggunakan katup pembuka dengan diameter 4” untuk 2 kopling, diameter 6” untuk 3 kopling dan mampu mengalirkan air 250 galon/menit atau 950 liter/menit untuk setiap kopling.
- *Fire Extinguisher*, berupa tabung yang berisi zat kimia, penempatan setiap 20-25 meter dengan jarak jangkauan seluas 200-250 cm.

Pada bangunan ini, menggunakan dua tipe pemadam yaitu sprinkle dan juga hydrant box. Dimana sprinkle akan diletakan dibagian – bagian bangunan seperti ruang kerja, lobby dan yang paling utama yaitu galeri. Karena didalam galeri terdapat banyak karya yang notabene memiliki bahan mudah terbakar sehingga perlu diletakan penanganan ganda yaitu sprinkle pada bagian galeri. Hydrant akan difokuskan pada gedung pertunjukan karena jika menggunakan sprinkle, tinggi ruang gedung pertunjukan akan membuat kinerja sprinkle tidak efektif sehingga akan lebih efektif jika menggunakan hydrant. Hydrant diletakan didua sisi yaitu backstage dan juga pintu masuk gedung pertunjukan. Hydrant dari backstage akan

tersambung kesumber air diluar dan juga dengan wilayah parkir karyawan dibelakang bangunan sehingga jika kebakarannya cukup besar mobil pemadam bisa dengan mudah mengakses titik api. Begitu juga dengan galeri, biarpun sprinkle dipasang dititik2 api sirkulasi dari galeri tetap terhubung ke areal luar tempat pemadam bisa menjangkau dengan mudah titik api. Sementara untuk pendeteksi api, pada ruang galeri maupun gedung pertunjukan menggunakan flame detector dengan metode mendeteksi api.

D. Jaringan Sampah

Untuk banguan Galeri, biasanya karyawan kebersihan mengambil sampah dari tiap unit ruangan dan titik – titik peletakan kantung sampah untuk dimasukkan ke tempat penampungan sampah sementara, setelah itu sampah-sampah tersebut akan dialihkan ke luar tapak oleh Dinas Kebersihan Kota yang selanjutnya dibuang ke TPA. Penampungan sampah diletakan dibagian depan bangunan sehingga akan memudahkan petugas kebersihan dan juga tidak diperlukannya truk sampah memasuki areal bangunan ini, selain mempermudah petugas dinas kebersihan juga karena dapat mengganggu kenyamanan pengunjung karena akan banyak open space dan jika nanti ada truk sampah yang memasuki areal akan bisa mengganggu kenyamanan. Selain itu tidak diperlukannya jarak steril dan sebagainya sehingga bak sampah dapat langsung diletakan saja dibagian depan bangunan tanpa perlu ada pensterilan dengan meletakan dijarak tertentu dengan standar tertentu.

E. Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan bangunan yang diterapkan terhadap bangunan dan penghuni adalah dengan penggunaan Building Management System (BMS) yaitu suatu software sistem jaringan terintegrasi dimana yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan seluruh sistem yang ada di dalam bangunan. Adapun penerapan BMS pada bangunan ini antara lain fire alarm system, Buliding Automated System, dan CCTV. CCTV akan dipasang dititik – titik penting terutama pada bagian galeri kesenian, gerai dan juga ruang kerja. Pada titik – titik itulah CCTV sangat diperlukan karena pencurian mungkin terjadi di titik – titik itu. Selain pencurian juga penjagaan karya pada galeri kesenian sangat dibutuhkan karena sangat mungkin pengunjung iseng atau melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan sehingga dapat merusak karya. Sehingga dibutuhkan kamera pengawas dan desain terkait tata letak barang juga ruang yang dapat dengan mudah dideteksi CCTV sehingga nantinya ruangan galeri dapat terawasi dengan maksimal.

F. Sistem Transportasi Bangunan

Sistem transportasi yang ada pada bangunan ini terdiri dari dua, yaitu sistem horizontal dan vertikal. Untuk sistem horizontal antara masa bangunan dihubungkan dengan selasar atau koridor, sedangkan untuk sistem vertikal dengan menggunakan tangga, dan ramp. Berhubung bangunan ini hanya satu lintai maka sistem penghubungnya hanya menggunakan koridor. Dimana koridor untuk pengelola berbeda dengan koridor pengunjung sehingga tidak ada pengelola yang bekerja berlalu lalang di areal gedung pertunjukan dan galeri kecuali pengelola yang bertugas dibidang tersebut.

G. Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir harus dipasang pada bangunan-bangunan yang tinggi, minimum bangunan 2 lantai (terutama yang paling tinggi di antara sekitarnya). Ada beberapa system instalasi penangkal petir, antara lain:

- Sistem Konvensional atau Franklin

Batang yang runcing dari bahan copper spit dipasang paling atas dan dihubungkan dengan batang tembaga menuju ke elektroda yang ditanahkan. Sistem ini cukup praktis dan biayanya murah, tetapi jangkauannya terbatas. Namun demikian system ini merupakan penangkal petir non radioaktif sehingga tidak membahayakan lingkungan sekitar.

- Sistem Sangkar Faraday

Sistem ini merupakan system penangkal petir yang biasa digunakan di Indonesia. Bentuknya berupa tiang setinggi 30cm, kemudian dihubungkan dengan kawat menuju ke ground. Memiliki jangkauan yang luas.

- Sistem Preventor

Sistem ini merupakan pengembangan dari sistem franklin, dengan menambahkan alat yang dipasang pada ujung penangkal franklin yang disebut preventor. Preventor mengandung radio aktif yang sanggup menghasilkan ion – ion listrik dalam jumlah besar. Ion tersebut dapat menghantarkan listrik ke tanah. Preventor harus dipasang dengan benar, karena berbahaya apabila pemasangannya salah.

5.3.2 Sistem Elektrikal

A. Sistem Penyediaan dan Distribusi Listrik

Distribusi listrik berasal dari energy yang dihasilkan oleh panel surya dan PLN yang disalurkan ke gardu utama. Setelah melalui transformator (trafo), aliran tersebut didistribusikan ke tiap-tiap unit ruang dan fasilitas, melalui meteran yang letaknya jadi satu ruang dengan ruang panel (hal ini dimaksudkan untuk memudahkan monitoring). Untuk keadaan darurat disediakan generator set yang dilengkapi dengan automatic switch system yang secara otomatis (dalam waktu kurang dari 5 detik) akan langsung menggantikan daya listrik dari sumber utama PLN yang terputus. Genset disiapkan terutama gedung pertunjukan karena diareal inilah paling krusial untuk menggunakan genset. Genset diletakan dibelakang gedung tepatnya diluar, sehingga tidak memerlukan kabel yang terlalu panjang selain itu ruangan dibuat lengkap dengan perkakas kebersihan dan perawatannya sehingga akan mempermudah dalam perawatan genset. Selain itu dibuat pula ruangan bahan bakar agar mempermudah dalam pengisian bahan bakar. Namun sumber bahan bakar ini dibuar diruang yang berbeda karena menghindari adanya kebakaran dan kesalahan teknis lainnya. Ruangan genset dibuat dengan peredam suara didalamnya sehingga meskipun berada dekat dengan bangunan suara yang ditimbulkan tidak akan sampai mengganggu. Selain itu dibuat ventilasi berupa cerobong asap berfilter yang diteruskan ke arah atas bangunan sehingga asap hasil pembakaran yang dilakukan genset tersebut tidak mengendap didalam ruangan.

B. Sistem Pencahayaan

Sistem Pencahayaan yang digunakan pada Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas adalah sistem pencahayaan alami dan buatan. Sistem pencahayaan alami dilakukan dengan pemanfaatan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan melalui lubang-lubang cahaya. Pencahayaan alami lebih difokuskan ke ruang-ruang selain ruang pameran. Sedangkan sistem pencahayaan buatan menggunakan system general lighting dan spotlight. General lighting digunakan untuk memberikan pencahayaan yang merata dan spotlight digunakan pada karya seni sehingga karya seni tersebut lebih terlihat dramatis. Pencahayaan alami pada ruang pameran dikhawatirkan dapat merusak karya sehingga hanya sedikit digunakan pada ruang pameran. Sementara pada gedung pertunjukan juga tidak terlalu banyak digunakan karena akan lebih banyak menggunakan lampu, karena pertimbangan untuk hasil dramatis pada pementasan yang akan dilakukan. Karena dilihat dari segi penampilanpun bukan penampilan yang terlalu butuh pencahayaan alami secara harfiah.

C. Sistem Pengkondisian Udara

Sistem pengkondisian udara dalam bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas menggunakan sistem pengkondisian udara alami dan buatan. Pengkondisian udara alami lebih dikhususkan untuk ruang-ruang selain ruang pamer. Penghawaan alami dilakukan dengan memanfaatkan angin secara optimal melalui lubang dinding maupun lubang pada atap sehingga terjadi cross ventilation. Terutama diwilayah koridor dan lobby.

Sedangkan pengkondisian udara buatan menggunakan kombinasi antara AC split dan ducting. AC digunakan di galeri agar hasil karya tetap berada pada ruangan yang bersuhu baik sehingga karya tidak akan rusak oleh udara karena berada diruangan stabil. AC pada galeri menggunakan AC split, begitu juga diruang kerja. Sementara gedung pertunjukan dan lobbynya menggunakan AC duct karena AC split tidak akan maksimal jika digunakan di gedung pertunjukan.

5.4 Pendekatan Aspek Teknis

A. Sistem Struktur

Syarat utama sistem struktur bangunan antara lain:

- Kuat terhadap gaya-gaya yang bekerja
- Fleksibel
- Stabil, dalam arti tidak bergeser dari tempat semula

Sistem struktur bangunan akan mempengaruhi terbentuknya bangunan, sehingga akan mempengaruhi penampilan bangunan tersebut. Ada beberapa persyaratan pokok struktur bangunan, antara lain:

- Keseimbangan, agar massa bangunan tidak bergerak
- Kestabilan, agar bangunan tidak goyah akibat gaya luar dan punya daya tahan terhadap gangguan alam, misalnya gempa, angin, dan kebakaran.
- Kekuatan, berhubungan dengan kesatuan seluruh struktur yang menerima beban.
- Fungsional, agar sesuai dengan fungsinya yang didasarkan atas tuntutan besaran ruang, fleksibilitas terhadap penyusunan ruang, pola sirkulasi, sistem utilitas dan lain-lain.
- Ekonomis, baik dari segi pelaksanaan maupun pemeliharaan.

Estetika struktur dapat menjadi bagian yang integral dengan ekspresi arsitektur yang serasi dan logis. Sistem struktur suatu bangunan terdiri dari:

- Sub Structure
Sub Structure adalah struktur bawah bangunan atau pondasi. Karakter struktur tanah dan jenis tanah sangat menentukan jenis pondasi.
- Upper Structure
Upper structure adalah struktur atas bangunan.

Mengingat bangunan ini adalah bangunan berbentang lebar maka dipilih jenis struktur berbentang lebar agar bangunan ini dapat dengan maksimal berdiri dengan ruang – ruang yang dapat dengan optimal berfungsi. Struktur bentang lebar yang dimungkinkan akan digunakan adalah struktur rangka, yaitu *space frame*. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan struktur *space frame*

Kelebihan Struktur Space Frame

- Ringan
Beban akibat berat struktur sendiri kecil karena terbuat dari pipa galvanis atau aluminium.
- Fabrikasi
Elemen-elemen strukturnya merupakan produk pabrik. Sehingga bentuk dan ukurannya seragam dan persisi.
- Hemat tenaga kerja
Pekerjaan yang dibutuhkan hanya perakitan elemen struktur dan pemasangan, sehingga tidak membutuhkan tenaga kerja yang banyak.

- Hemat material struktur
Material struktur yang dipakai hanya kolom pada ujung-ujung saja.
- Estetis
Bentuk strukturnya indah dan memiliki unsur estetika.

5.5 Pendekatan Aspek Arsitektural

Pendekatan arsitektur yang digunakan adalah **arsitektur neo-vernakular**. Singkatnya arsitektur neo-vernakular merupakan arsitektur yang menggabungkan antara dengan non-tradisional, modern dengan setengah non-modern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dari segi tampilan, arsitektur neo-vernakular sangat dinamis dan bervariasi. Karena kebudayaan di Banyumas beragam sesuai fungsi bangunan ini sendiri sebagai wadah apresiasi terhadap budaya di Banyumas, maka sangatlah sesuai jika pengaplikasiannya merupakan pengaplikasian desain yang bisa bervariasi dan mengikuti perkembangan zaman namun tetap menampilkan identitas budaya khususnya budaya yang tumbuh di Banyumas. Dengan begitu akan tercipta keharmonisan pada bangunan ini karena unsur budaya yang syarat akan historis, kearifan lokal, dan unsur – unsur yang berkaitan dengan Banyumas ini nantinya akan berpadu dengan desain – desain arsitektur zaman sekarang yang notabene sudah modern.

BAB VI

PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GEDUNG PERTUNJUKAN DAN GALERI SENI

6.1. Program Dasar Perencanaan

6.1.1. Konsep Arsitektural

Pendekatan arsitektur yang digunakan adalah **arsitektur neo-vernakular**. Singkatnya arsitektur neo-vernakular merupakan arsitektur yang menggabungkan antara dengan non-tradisional, modern dengan setengah non-modern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dari segi tampilan, arsitektur neo-vernakular sangat dinamis dan bervariasi. Karena kebudayaan di Banyumas beragam sesuai fungsi bangunan ini sendiri sebagai wadah apresiasi terhadap budaya di Banyumas, maka sangatlah sesuai jika pengaplikasiannya merupakan pengaplikasian desain yang bisa bervariasi dan mengikuti perkembangan zaman namun tetap menampilkan identitas budaya khususnya budaya yang tumbuh di Banyumas. Dengan begitu akan tercipta keharmonisan pada bangunan ini karena unsur budaya yang syarat akan historis, kearifan lokal, dan unsur – unsur yang berkaitan dengan Banyumas ini nantinya akan berpadu dengan desain – desain arsitektur zaman sekarang yang notabene sudah modern.

6.1.2. Pelaku Kegiatan dan Aktifitas

Sesuai dengan uraian pada bab sebelumnya, pelaku adalah :

1. Pengunjung
2. Pengelola
3. Seniman
4. Penampil
5. Tentor
6. Siswa Kursus

6.1.3. Sistem Struktur Bangunan

Mengingat bangunan ini adalah bangunan berbentuk lebar maka dipilih jenis struktur berbentuk lebar, yang baik, cocok dengan lingkungan dan aspek kontekstualnya, untuk referensin struktur bentang lebarnya akan menggunakan struktur space truss.

6.1.4. Sistem Utilitas Bangunan

Sistem utilitas bangunan menerapkan utilitas pengkondisian udara (AC), utilitas transportasi vertical utilitas lampu / penerangan buatan, utilitas air bersih dan kotor, sistem keamanan, dan sistem penanggulangan kebakaran.

6.1.5. Karakter Bentuk Bangunan

Karakter bentuk akan terbentuk dari penerapan arsitektur Neo- Vernakular yaitu bentuk yang modern namun tetap menggunakan unsur – unsur kearifan lokal dan kebudayaan setempat pada fasadnya.

6.2 Program Dasar Perancangan

6.2.1 Program ruang

Dasar penyusunan program ruang adalah kumpulan dari pendekatan ruang yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, dengan kelengkapan detail dan pengelompokan ruang sebagai berikut.

Tabel 6. 1 Program Ruang

No.	Kebutuhan Ruang	Total Luas (m2)
KEGIATAN UTAMA		
Gedung Pertunjukan		
1	Ruang Pertunjukan	582,6
2	Penunjang Pertunjukan	207,6
Galeri Seni		
3	Lobby	79,44
4	Ruang Pamer	693,93
5	Gudang Karya	36
KEGIATAN PENGELOLA		
Kantor Pengelola		
6	Lobby	11,134
7	Ruang Ketua Umum	15,50
8	Sekretaris 1,2 + Bendahara 1,2	28,08
9	Ruang Ketua Gd. Pertunjukan	15,50
10	Ruang Anggota Gd.Pertunjukan	28,08
11	Ruang Ketua Galeri Kesenian	15,50
12	Ruang Anggota Galeri Kesenian	21,06
13	Ruang Rapat	58,82
KEGIATAN PENUNJANG		
16	Studio Seni	165,1
17	Perpustakaan	95,87
18	Gerai	85,4
19	Kedai	134,91
20	Guest House	184,65
KEGIATAN SERVIS		
21	Lavatory Pengunjung Pria	29,26
22	Lavatory Pengunjung Wanita	28,90
23	Lavatory seniman/penampil	9
24	Lavatory pengelola	18,1
25	Mushola	58,6
26	Ruang Istirahat	174
KEGIATAN TEKNIS		
	Ruang Genset	9
	Ruang Panel	7
	Ruang Pompa	7,5
	Pos Satpam dan CCTV	9,6

Gudang	16
AREA PARKIR	
Parkir Pnngelola	233
Parkir Pengunjung	1002
Ruang Parkir Loading	30
Parkir Seniman/Penampi	45

Sumber : (analisa)

Tabel 6. 2 Luas Gedung Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas

Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian	
Area	Luas
Kegiatan utama	2704 m2
Kegiatan Pengelola	250 m2
Kegiatan Penunjang	865 m2
Kegiatan Servis	226 m2
Kegiatan Teknis	64 m2
Area Parkir	2620 m2
Jumlah Luas Bangunan	6729 M2

Sumber : (analisa)

Jadi, dari perhitungan program ruang, didapatkan jumlah total luas bangunan, yaitu **6729 m2** dengan pembagian **4109 m2 bangunan dan 2620 m2 lahan parkir**. Karena lahan parkir dibangun dengan perkerasan maka luas tersebut dihitung dan dimasukkan kedalam perhitungan lahan terbangun dan dihitung bersama kdb.

6.2.2 Tapak Terpilih

Berlokasi di ODTW V, Kecamatan Banyumas dengan batas tapak, sbb:

Sebelah Utara : Sekolah SMKN 2 Banyumas Sebelah Timur : Jalan Utama, Jl. Pramuka

Sebelah Selatan : Kantor PLN Banyumas Sebelah Barat : Permukiman Warga



Gambar 6. 1 Lokasi Tapak

Sumber : maps.google.com

Peruntukan lahan sesuai RTRW ini adalah untuk kegiatan Pendidikan, Kawasan wisata Kebudayaan dan lokasi strategis menghubungkan pusat kota dengan pinggiran kota. Sedangkan ditinjau dari peruntukan kawasan pariwisata berdasarkan kesamaan karakteristik tapak ini masuk didalam wilayah ODTW V yaitu wilayah pengembangan meliputi wisata air, budaya, seni dan sejarah dengan orientasi pengembangan di Kota Lama dan Serayu River Voyage, ketentuan bangunannya adalah sebagai berikut :

-KDB : Maksimal 60%

-KDB untuk bangunan dengan fungsi lebih dari 1, KDB mengikuti bangunan yang lebih dominan atau bangunan induk.

-Ketinggian Bangunan dapat dibangun hingga 20 Lt atau setara dengan 90m

-Perhitungan KLB dalam skala kawasan dihitung dari total/jumlah luas lantai bangunan dalam kawasan tersebut terhadap total keseluruhan luas kawasan.

-Luas : $\pm 11.500 \text{ m}^2$

Kriteria Pemilihan Tapak :

- Dekat dengan jalan utama.
- Dekat dengan Sekolah, yang notabene bisa menjadi areal pembelajaran bagi siswa tentang budaya. Terdapat dua sekolah disekitar tapak.
- Berada dikawasan non industri, dekat dengan pusat kota.
- Berada dikawasan budaya yang merupakan kawasan bersejarah di Kabupaten Banyumas (pembangunan dikawasan ini diijinkan)
- Akses tinggi dan mudah, dilewati kendaraan umum seperti bus dan angkot.
- Berada dilingkungan yang tidak terlalu padat namun cukup ramai.
- Berada di jalur lintas utama yang menghubungkan wilayah – wilayah sekitar Kabupaten Banyumas.
- Tingkat kebisingan : muka tapak terletak di sumber kebisingan yakni kendaraan bermotor dari jalan raya.
- Fisik Tapak : ukuran tapak melebihi kebutuhan ruang yang telah dihitung, bentuk tapak sedikit tak beraturan, dengan kontur bagus dan datar.

- Lingkungan Tapak : fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman, tempat peribadatan, sekolah dan perkantoran.
- Utilitas : tersedia sambungan listrik, sumber air, saluran drainase dan sambungan telepon.

Dari penilaian yang dilakukan maka diputuskan bahwa tapak tersebut ialah tapak terpilih untuk perencanaan dan perancangan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas. Lokasi tapak terpilih sangat strategis, karena selain mudah diakses juga memiliki beberapa faktor pendukung seperti dekat dengan banyak permukiman, tempat peribadatan, sekolah, perkantoran dan juga wilayah cagar budaya kota lama Banyumas. Selain itu juga dekat dengan bangunan pusat kota, dan berada di kawasan permukiman dengan kepadatan yang cukup tinggi namun masih banyak ruang – ruang hijau disekitarnya. Sehingga diharapkan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas ini dapat memfasilitasi penggiat dan penikmat kesenian di Kabupaten Banyumas dan juga seluruh penjuru tanah air.

Dikarenakan ketentuan mengenai peraturan bangunan setempat digunakan peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah Kabupaten Banyumas yang berlaku yaitu sebagai berikut :

- d. Tata Guna Lahan : ODTW V yaitu wilayah pengembangan meliputi wisata air, budaya, seni dan sejarah dengan orientasi pengembangan di Kota Lama dan Serayu River Voyage
- e. Luas tapak : $\pm 11.500 \text{ m}^2$
- f. KDB : 60%
- g. KLB : Maksimal 20 lantai atau setara 90 meter

Maka untuk memperoleh detail besar bangunan dan tinggi bangunan, digunakan peraturan tersebut dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{KDB} = 11.500 \text{ m}^2 \times 60\% = 6.900 \text{ m}^2$$

$$\text{KDH} = 10.000 \text{ m}^2 \times 40\% = 4.600 \text{ m}^2$$

Maka desain bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian ini didesain dengan 1 lantai, dan dibangun diatas lahan 11.500 m², dengan wilayah total yang boleh dibangun maksimal 6.900m². Serta desain parkir yang tidak masuk di bawah bangunan atau seluruhnya berada pada luar bangunan namun dibangun dengan perkerasan, maka lahan tersebut mencukupi untuk kebutuhan terhadap kdb wilayah tersebut.

Kriteria Pemilihan Tapak :

- Dekat dengan jalan utama.
- Dekat dengan Sekolah, yang notabene bisa menjadi areal pembelajaran bagi siswa tentang budaya. Terdapat dua sekolah disekitar tapak.
- Berada dikawasan non industri, dekat dengan pusat kota.
- Berada dikawasan budaya yang merupakan kawasan bersejarah di Kabupaten Banyumas (pembangunan dikawasan ini diijinkan)
- Akses tinggi dan mudah, dilewati kendaraan umum seperti bus dan angkot.
- Berada dilingkungan yang tidak terlalu padat namun cukup ramai.
- Berada di jalur lintas utama yang menghubungkan wilayah – wilayah sekitar Kabupaten Banyumas.
- Tingkat kebisingan : muka tapak terletak di sumber kebisingan yakni kendaraan bermotor dari jalan raya.
- Fisik Tapak : ukuran tapak melebihi kebutuhan ruang yang telah dihitung, bentuk tapak sedikit tak beraturan, dengan kontur bagus dan datar.

- Lingkungan Tapak : fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman, tempat peribadatan, sekolah dan perkantoran.
- Utilitas : tersedia sambungan listrik, sumber air, saluran drainase dan sambungan telepon.

Batas – batas Tapak

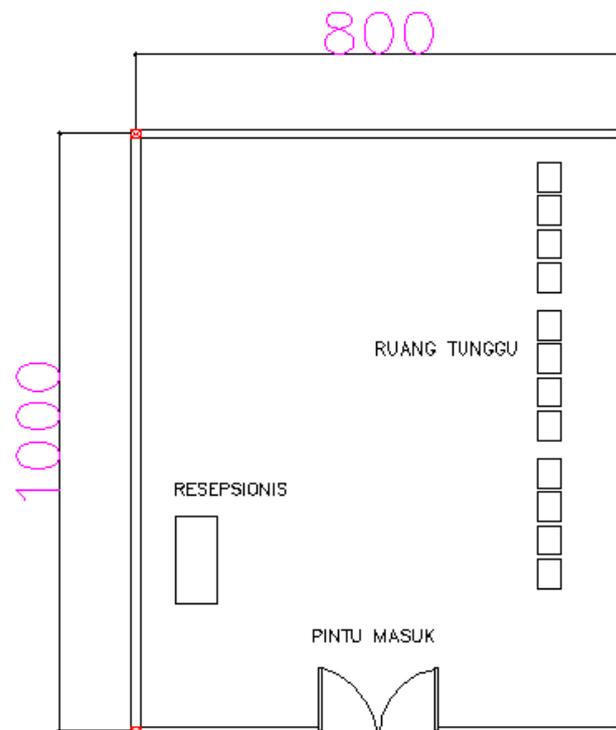
- Sebelah Utara : Sekolah SMA N Banyumas
- Sebelah Timur : Persawahan
- Sebelah Selatan : Persawahan
- Sebelah Barat : Jalan Utama. Jl. Pramuka dan Permukiman warga

Penekanan Desain Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas

Penekanan desain yang hendak digunakan dalam bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas ini adalah desain Neo Vernakular, yaitu salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern sekitar pertengahan tahun 1960. Karena Banyumas memiliki banyak sejarah dan rencana letak tapak bangunan inipun berada di wilayah yang penuh dengan sejarah dan kebudayaan maka penekanan desain yang merujuk pada religiusism, tata letak, kepercayaan, pola pikir dan kebudayaan – kebudayaan lokal seperti neo vernakular akan cocok untuk bangunan ini. Biarpun dalam pengembangan desainnya nanti mungkin akan divariasi dengan desain – desain Arsitektural modern saat ini.

6.2.3 Studi Ruang

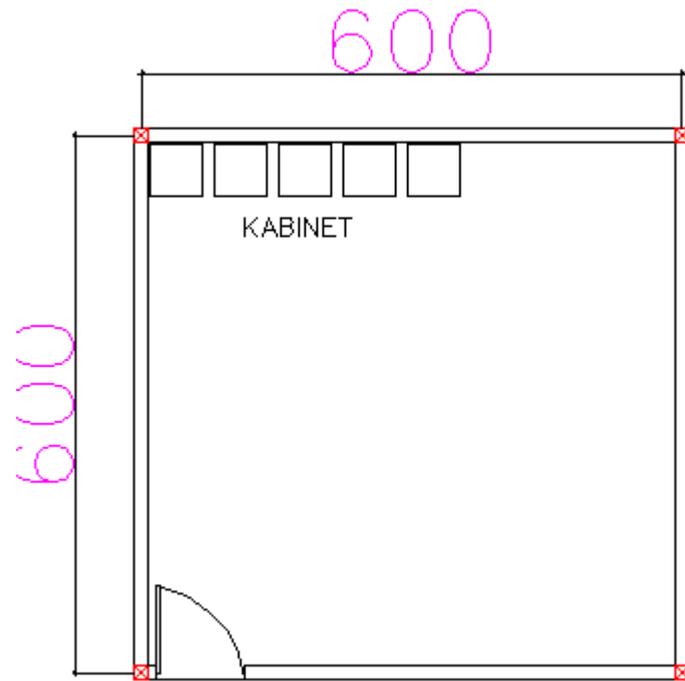
- Lobby



Gambar 6. 2 Studi Ruang Lobby

Sumber : Analisa

- Gudang Karya



Gambar 6. 3 Studi Ruang Gudang Karya

Sumber : Analisa

- Ruang Pamer

