

BAB IV

PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

1.1. Pendekatan Aspek Fungsional

4.1.1. Pendekatan Pelaku, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

A. Pelaku

- **Kelompok Pengunjung**

Masyarakat sekitar dari segala kalangan dengan tujuan utama melihat/menonton pertunjukan seni dan/atau mengunjungi pelaku seni pertunjukan maupun pengelola.

- **Kelompok Pengelola**

Berbentuk suatu badan yang bersifat fungsional untuk mengelola bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*.

1. Kepala Unit

Koordinasi dengan instansi-instansi pemerintah dan swasta, pengelola utama.

2. Divisi Tata Usaha

Penyusunan dokumen-dokumen mengenai anggaran, monev, arsip, barang-barang, dan hal-hal yang berkaitan.

3. Divisi Artistik

Penyelenggaraan acara seni pertunjukan utama, kegiatan kesenian lainnya, pelayanan terhadap pengunjung.

4. Divisi Pemasaran

Pelaksanaan kegiatan promosi dan pemasaran acara seni pertunjukan dan budaya, kerjasama dan mitra dengan instansi lain, penyusunan dokumentasi, pelaksanaan kegiatan humas, membahas mengenai tiket masuk, penyewaan gedung maupun ruang-ruang terkait beserta fasilitasnya.

5. Divisi Sarana dan Pra-sarana

Mengatur perlengkapan dan sarana serta pra-sarana dan standar operasional penggunaan, perawatan juga pemeliharaan, kebersihan dan keamanan, ketersediaan sarpras.

6. Divisi Pelaksana Pertunjukan

Penyusunan SOP tempat seni pertunjukan, pengaturan dan pelayanan pengunjung tempat seni pertunjukan.

Berikut tabel pengelompokan pelaku pengelola:

NO	NAMA JABATAN	JUMLAH
1	Kepala Unit/Direktur	1
2	Divisi Tata Usaha	1
	a. Administrasi umum	2
	b. Bendahara keuangan	1
	c. Arsip	1
3	Divisi Artistik	1
	a. Pagelaran/pertunjukan	1
	b. Program	1
4	Divisi Pemasaran	1
	a. Humas	1

	b. Petugas tiket	2
	c. Dokumentasi	2
5	Divisi Sar-Pras	1
	a. Pengurus Sar-Pras	1
	b. Petugas kebersihan	6
	c. Petugas keamanan sar-pras	2
	d. Petugas toko dan barista	4
	e. Rent staffs	2
6	Divisi Pelaksanaan Pertunjukan	1
	a. Koordinator lapangan	4
	b. Administrasi tempat pertunjukan	2
	c. Teknisi pertunjukan	8
	d. Keamanan pertunjukan	8
	e. Pelayanan pengunjung	4

Tabel 4. 1 Kelompok Pelaku Pengelola
Sumber: Analisa

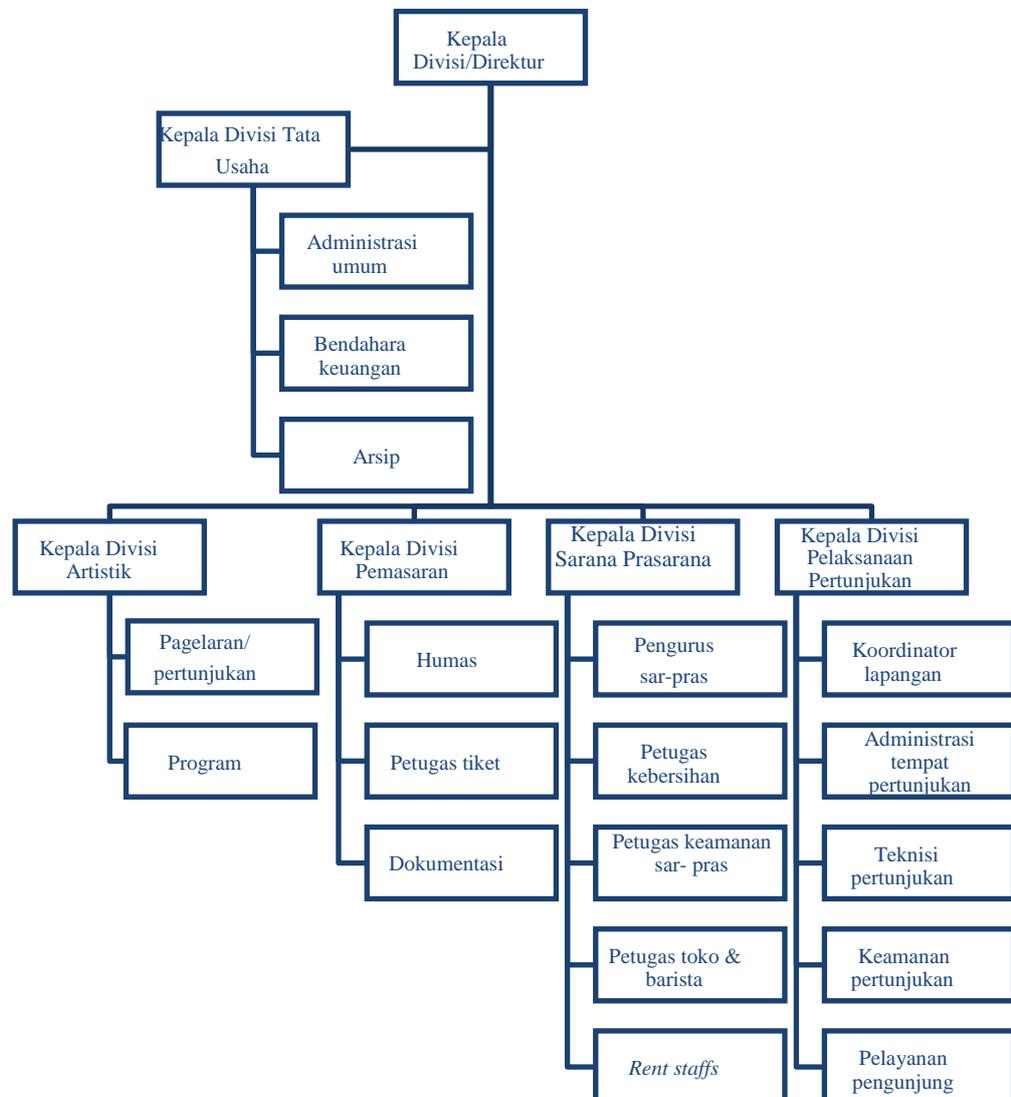


Diagram 4. 1 Struktur Organisasi GPKR Sumber: Analisa

- **Kelompok DEKASE**

Dewan Kesenian Semarang merupakan badan organisasi fungsional daerah yang memiliki tujuan utama mewadahi seluruh kreativitas kegiatan seni dan budaya di Semarang.

NO	NAMA JABATAN	JUMLAH
1	Ketua DEKASE	1
2	Sekretaris	2
3	Bendahara	2
4	Ketua Bidang Organisasi	1
5	Ketua Bidang Litbang	1
6	Ketua Bidang Usaha dan Kerjasama	1
7	Biro Hukum	1
8	Biro Pemberdayaan dan Revitalisasi	2
9	Biro Media dan Komunikasi	3
10	Komite Seni Rupa	2
11	Komite Teater	3
12	Komite Pewara dan Pewayangan	3
13	Komite Lawak	3
14	Komite Musik	3
15	Komite Sastra	3
16	Komite Tari	3
17	Komite Sinema dan Fotografi	3

Tabel 4. 2 Kelompok Pelaku DEKASE

Sumber: Arsip DEKASE

- **Kelompok Penampil**

Kelompok Penampil yaitu suatu kelompok/perseorangan yang tampil dalam pertunjukan yang dilaksanakan di wilayah *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*. Kelompok penampil terbagi menjadi kelompok penampil tetap ataupun kelompok penampil temporer.

- **Kelompok Penyelenggara**

Kelompok penyelenggara yaitu suatu kelompok/perseorangan yang merencanakan kegiatan pertunjukan kesenian tidak tetap/temporer/tamu/penyewa untuk mempertunjukan konten kesenian yang dilaksanakan di wilayah *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*.

- **Kelompok Komunitas Seni**

Kelompok Komunitas Seni yaitu suatu kelompok/perseorangan yang menjalankan aktivitas kesenian dan kebudayaan secara regular seperti berlatih di wilayah *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*.

4.1.2. Pendekatan Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Kelompok Aktivitas	Pelaku Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pertunjukan	Pengunjung	Datang, menunggu	Foyer
		Membeli tiket	Tiket box

		Menonton pertunjukan	Auditorium, blackbox theater
	Penampil	Datang	Lobby penampil
		Menampilkan pertunjukan	Stage, orchestra pit, blackbox theater
		Latihan pra-tampil	Recital studio
		Ganti pakaian	Ruang ganti
		Istirahat	Lounge
	Penyelenggara	Berganti seragam	Ruang panitia
		Mengawasi penampilan	Ruang observasi
		Mengelola jalannya acara	Ruang control
		Memberi informasi	Foyer
Eksibisi & Konvensi	Pengunjung	Melihat pameran	Galeri
		Mengikuti seminar/workshop	Ruang pelatihan, blackbox theater
		Mendaftar ulang	Lobby/foyer
	Penyelenggara	Dekorasi	Ruang pelatihan, Galeri, Blackbox Theatre
		Mengadakan eksibisi	Ruang pelatihan, Galeri, Blackbox Theatre
		Loading/un-loading	Loading dock
		Memberi informasi	Foyer
		Berganti seragam	Ruang panitia
	Pengelola	Menyimpan karya	Ruang penyimpanan karya
		Menyimpan peralatan	Gudang
DEKASE	Mengkurasi karya	Ruang kurasi	
Kepengelolaan	Pengunjung	Mencari informasi	Receptionist, ruang tamu
	Pengelola GPKR	Rapat	Ruang rapat pengelola
		Administratif	Ruang kepala unit
			Ruang bagian TU
			Ruang satuan pelaksana
	DEKASE	Istirahat	Pantry, ruang loker
		Rapat	Ruang rapat DEKASE
		Administratif	Ruang ketua DEKASE
			R. Sekretariat & bendahara R. kantor, kabid, biro, komite (shared office)
	Publik & penunjang	Pengelola	Makan dan minum
Mengelola pertunjukan			Panggung terbuka
Pengunjung		Makan dan minum	Coffe shop
		Menyaksikan pertunjukan	Panggung terbuka
		Membeli cinderamata	Artshop
		Berlatih/berkegiatan seni	Ruang publik bebas

	Penyelenggara	Mengelola pertunjukan	Panggung terbuka
Servis	Pengunjung	Parkir	Parkir pengunjung
	Pemain/penyelenggara	Parkir	Parkir pemain/penyelenggara
	Pengelola	Parkir	Parkir pengelola
		Membersihkan ruangan	Ruang janitor
		Menjaga keamanan	Ruang control keamanan
	General	Utilitas	Ruang genset
			Ruang pompa
			Lavatory
		Lain-lain	Mushola
ATM center			

Tabel 4. 3 pendekatan aktivitas dan kebutuhan ruang
(Sumber :Analisa)

4.1.3. Pendekatan Hubungan Kelompok Ruang

- Hubungan antar kelompok ruang

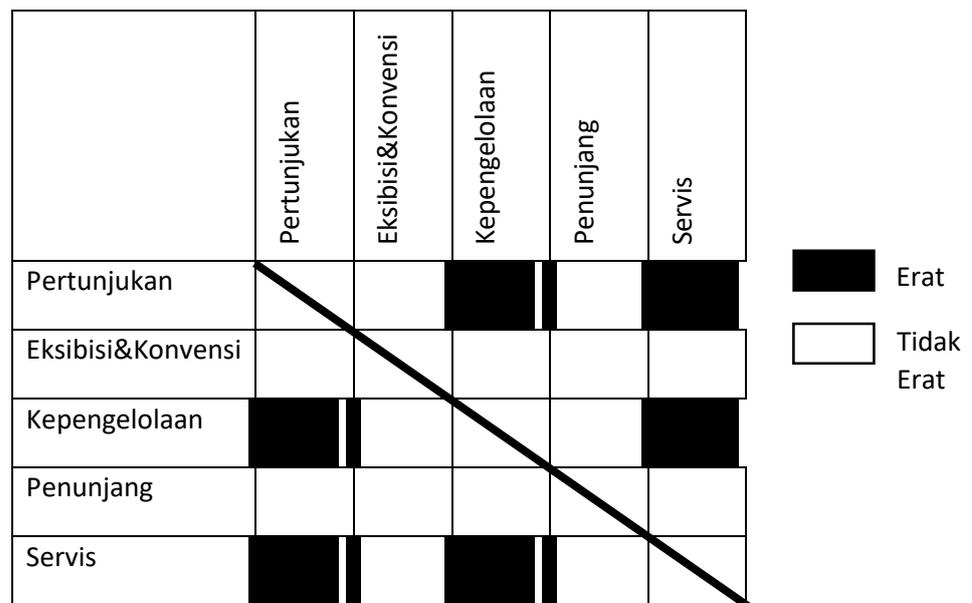


Diagram 4. 2 hubungan kelompok ruang (Sumber :Analisa)

4.1.4. Pendekatan Persyaratan Ruang

a. Ruang Auditorium

- Panggung proscenium untuk pemisahan antara pementasan dan penonton karena ketergantungan akan dekorasi yang disimpan dan dimainkan dibelakang layar atau sayap stage
- Adanya orchestra pit dibawah panggung untuk pemain music beserta alatnya
- 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
- Luas panggung tergantung pertunjukannya, untuk revue (tontonan dan tari tarian)

213m²

- Jumlah tempat duduk maksimal 22 seat perbaris jika ada jalan dikedua sisinya, 11 jika hanya 1 jalan
- Memperhitungkan jarak antar kursi
- Menggunakan setting kursi staggering untuk pandangan yang lebih baik
- Terdapat spot untuk kursi roda dengan rasio 1/100
- Persyaratan lengkap lainnya terdapat di bab 2.

– **Persyaratan Akustik**

- Tingkat pendengaran optimum 28-80 dBA
- Langit langit auditorium menggunakan suspended acoustic panel yang dapat digerakan sesuai kebutuhan
- Tinggi bukaan panggung min 6,5m dengan tinggi dalam 12m

a. Panggung terbuka

- Pemilihan lokasi harus ditinjau secara hati – hati mempertimbangkan kondisi topografi dan atmosfer (angin, temperature, dll) dan pengaruh sumber bising luar lainnya
- Bentuk, ukuran, dan kapasitas dasar dari daerah penonton harus diperhitungkan untuk menjaga kinerja dan kenyamanan penonton, terlebih jika dengan skala yang besar
- Menggunakan permukaan pemantul yang reflektif dan difusif pada bagian belakang stage agar suara memantul kedaerah penonton
- Area seating yang menanjak untuk memperbaiki audiovisual

b. Blackbox theater

- Ruangan agar difungsikan sebagai ruang pertunjukan serbaguna yang dapat menampung berbagai macam kegiatan pertunjukan hingga yang bersifat eksperimental
- Menggunakan setting kursi bleacher yang dapat di lipat dan rapatkan ketembok
- Kursi bleacher maksimal 1 modul berdimensi 6x30m

c. Entrance

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

d. Foyer

- Disediakan tempat menunggu
- Penghubung entrance dengan auditorium
- Lebar sirkulasi minimal 2,4m
- Tinggi plafon min. 4m

e. Recital Studio

- Ruangan dibuat kedap suara
- Luas ruangan sama dengan luas panggung

f. Ticket Box

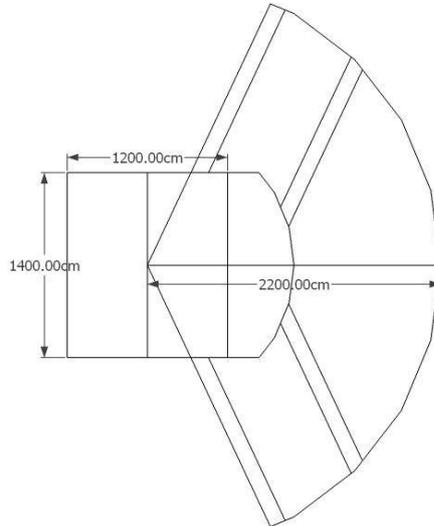
- Alur antrian tidak rumit
- Menampung minimal 1/3 kapasitas auditorium

- Mudah terlihat dan dijangkau
- g. Kantor Pengelola**
 - Ruang rapat dirancang kedap suara
 - Memiliki akses langsung ke area belakang panggung, area servis, area pengunjung
Bisa diakses pengunjung yang berkepentingan
- h. Artshop**
 - Ruangan yang sederhana
 - Keamanan terjaga
- i. Galeri**
 - Tidak terdapat blank spot untuk keamanan
 - Pencahayaan memanfaatkan cahaya pantul bukan cahaya langsung
 - Persyaratan lengkap lainnya terdapat pada bab 2.
- j. Coffeshop**
 - Ruangan nyaman dan bersih dengan view yang menarik
 - Kasir berada di pintu keluar masuk pengunjung area coffeshop
 - Terletak tidak dekat dengan area auditorium untuk menghindari bocornya bunyi ke wilayah auditorium
- k. Entrance penampil**
 - Memiliki kanopi
 - Memiliki lobby sebagai barrier suara dan temperature
 - Akses langsung menuju stage tanpa melewati ruang lainnya dan akses langsung menuju ruang latihan/studio, green room
- l. Ruang - ruang pemain**
 - Ruang ganti pemain harus terletak berdekatan dengan lantai dimana stage berada
 - Ruang performer harus dikelompokkan bersamaan pada salah satu sisi bangunan
 - Tidak berjarak lebih dari 3 lantai dengan stage
 - Tangga harus dekat dengan pintu masuk stage untuk performer
 - Ruang ganti pemain utama harus terletak terpisah dengan ruang ganti pemain lainnya dan terletak pada lantai yang sama dengan stage
 - Dengan lebar koridor minimum 1500mm tanpa tikungan yang tajam
- m. Ruang genset**
 - Sirkulasi minimal selebar 0,75m
 - Terpisah dari bangunan utama ataupun terletak pada basement dengan klanpot mengarah keluar
 - Bila terletak di basement perhitungan struktur untuk getaran dan kebisingan harus diperhatikan
- n. Parkir**
 - Memiliki lahan parkir 25% dari jumlah auditorium karena terakses angkutan umum
 - Dilengkapi kamera pengawas
 - Parkir pengelola dan pengunjung dibedakan

4.1.5. Pendekatan Kapasitas Ruang

a. Kapasitas Teater Auditorium

Menurut literature yang ada berjudul *Building for The Performing Arts*¹ bahwa ada beberapa jenis teater berdasarkan area pelayanannya. Untuk skala kota yakni sejumlah 750-900 dengan *proscenium format* dan 500-1200 dengan *open stage format*. (Appleton, 2008)



Gambar 4. 1. Simulasi kapasitas ruang (Sumber: Simulasi)

b. Kapasitas Galeri

Untuk penentuan kapasitas karya pada galeri penempatannya berdasarkan koleksi yang mampu di pajang, koleksi yg menjadi tolak ukur adalah lukisan karya raden saleh. Pada tahun 2012 sekitar 55 karya raden saleh dipajang di galeri nasional.

Dengan karya berdimensi paling besar adalah lukisan “Penangkapan Pangeran Diponegoro” yang berdimensi 1,11 m x 1,78 m. lukisan tersebut menjadi tolak ukur. Maka 55 koleksi x (1,11x1,78). Lalu untuk jumlah koleksi tambahannya sebanyak 35 karya 2D dan 10 karya 3D.

c. Kapasitas Blackbox Theater

Merujuk pada *Building for The Performing Art* karya Ian Appleton tentang kriteria ruang pertunjukan dengan tujuan eksperimental/pendidikan/drama skala kecil/workshop dan multi fungsi berkisar antara 150-350 seat. Dengan rujukan blackbox theater yang terdapat di komunitas salihara memiliki kapasitas 210-270 tergantung pada layout tempat duduk.

4.1.6. Pendekatan Sirkulasi
a. Sirkulasi Pengunjung

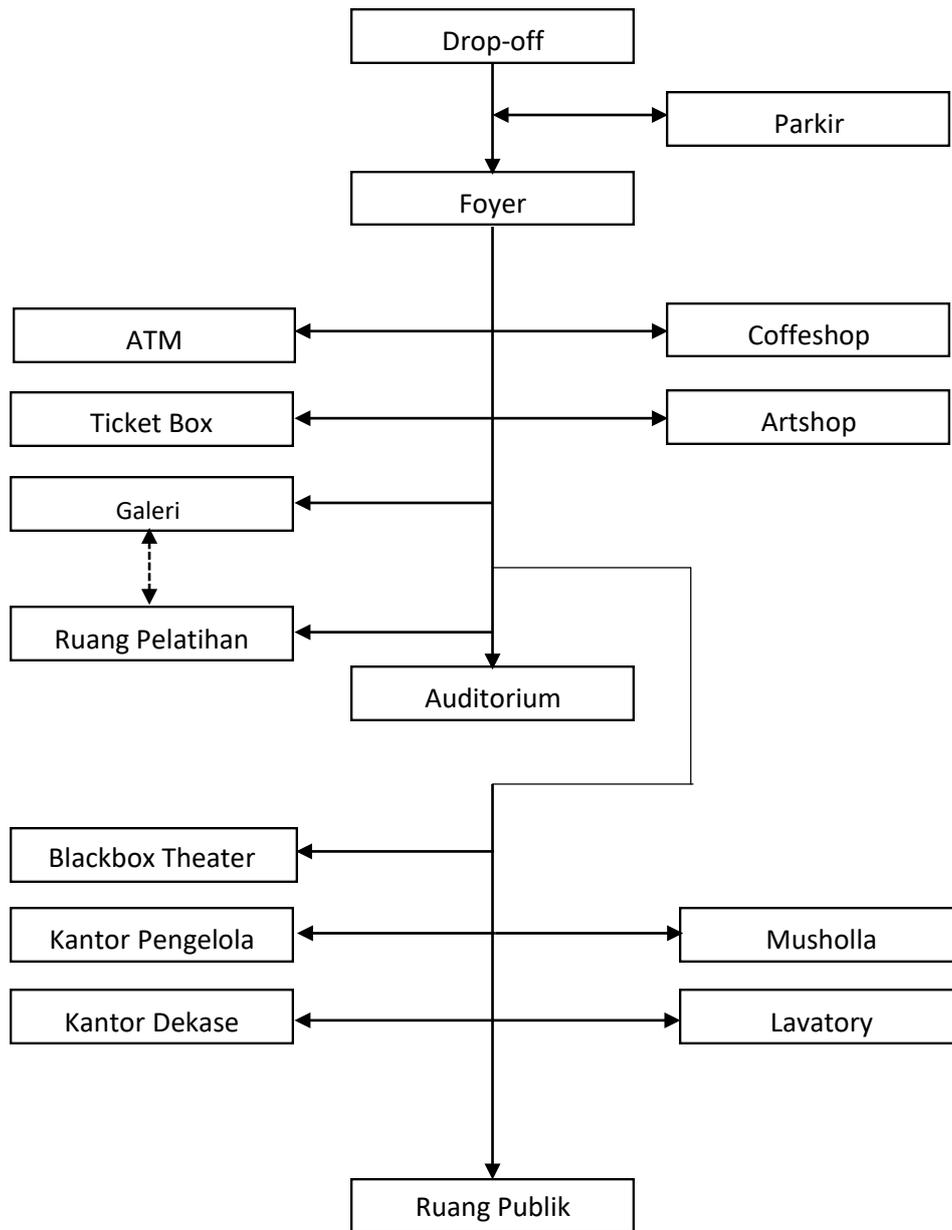


Diagram 4. 3 Sirkulasi Pengunjung (Sumber: Analisa)

b. Sirkulasi Pemain

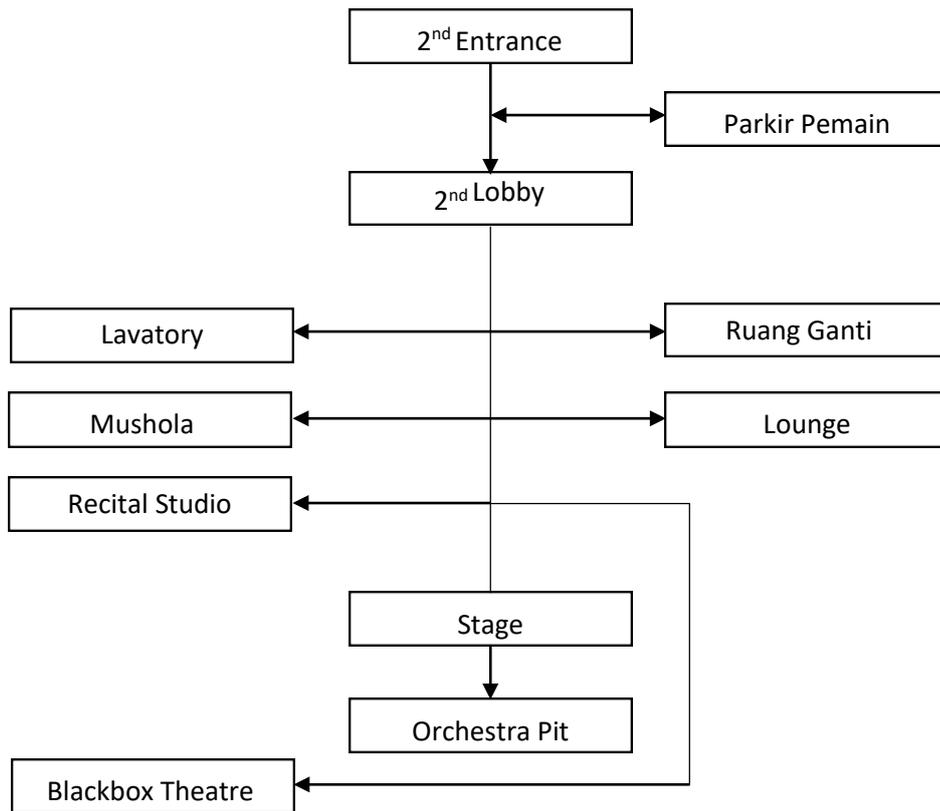


Diagram 4. 4 Sirkulasi Pemain (Sumber: Analisa)

c. Sirkulasi Penyelenggara

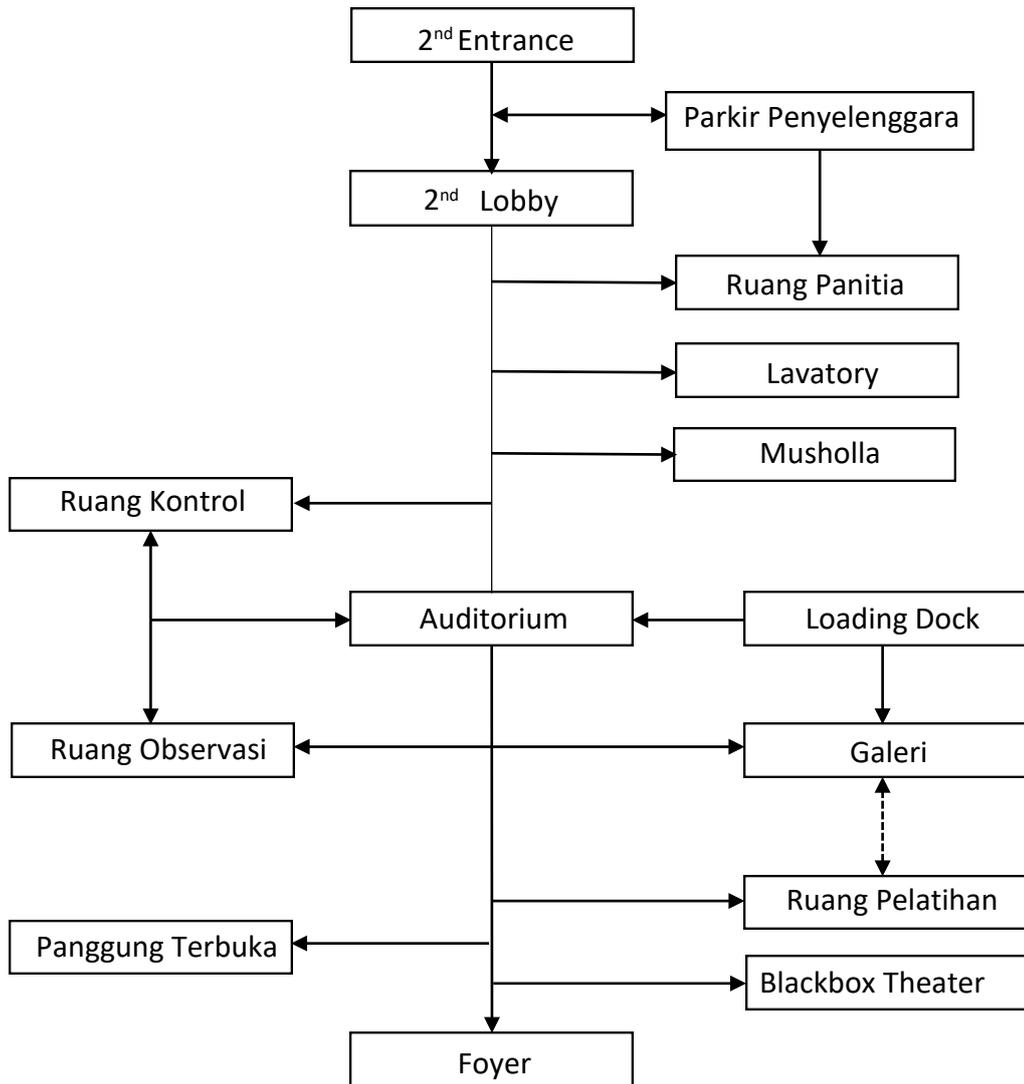


Diagram 4. 5 Sirkulasi Penyelenggara (Sumber: Analisa)

d. Sirkulasi Pengelola

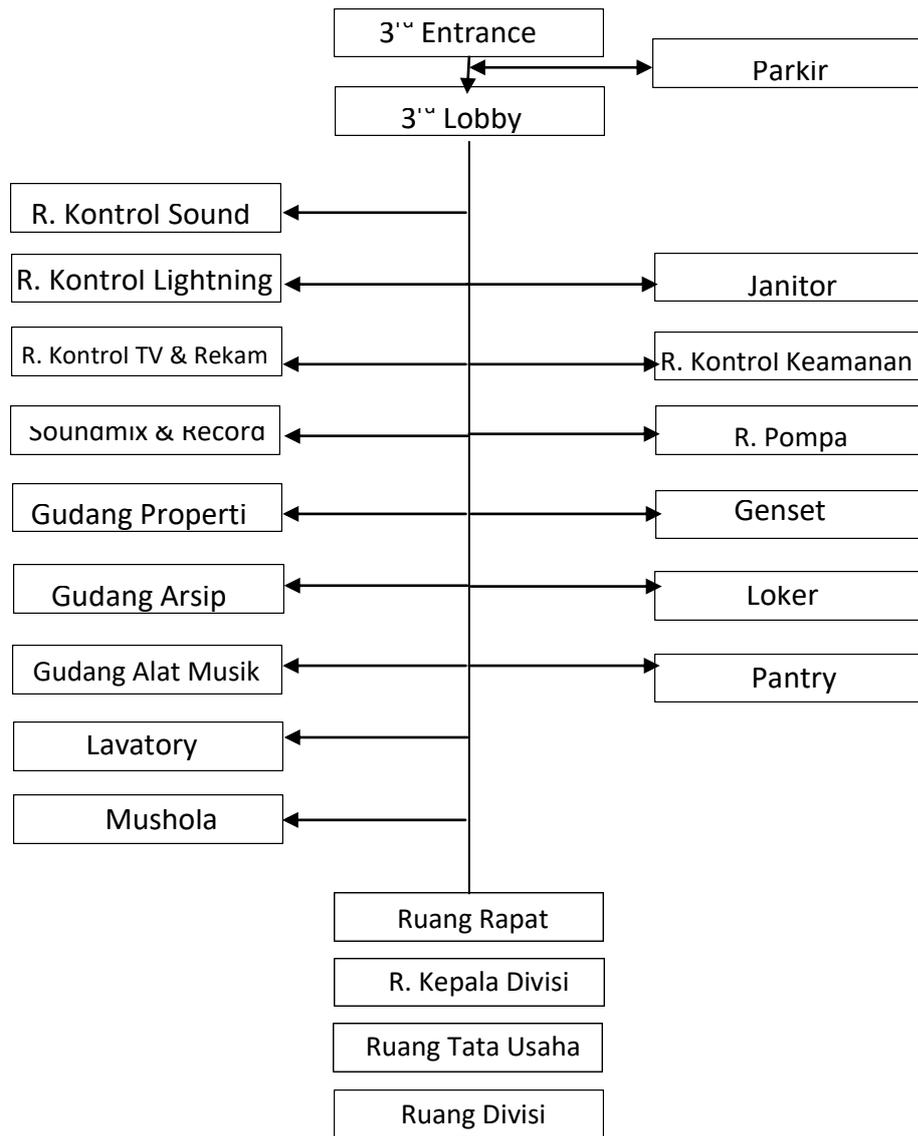


Diagram 4. 6 Sirkulasi Pengelola (Sumber :Analisa)

d. Sirkulasi Barang

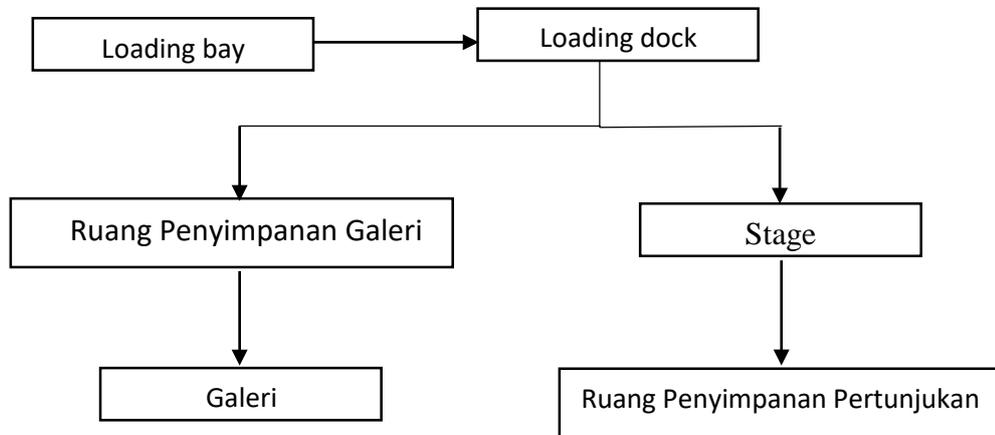
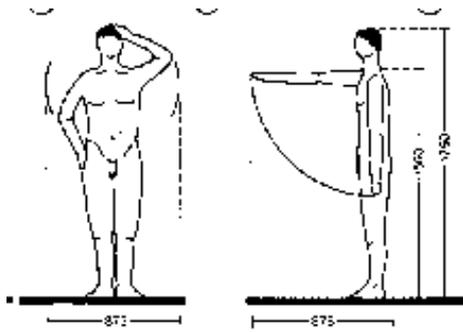


Diagram 4. 7 Sirkulasi barang (Sumber :Analisa)



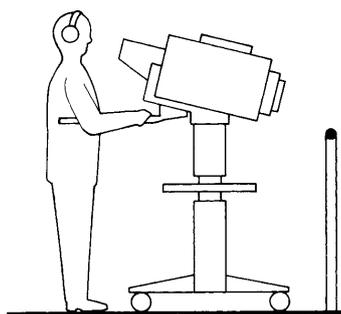
Untuk standart ukuran lobby pemain memakai besaran tubuh manusia dengan sikap yang lebih luwes karena kondisi lobby pemain akan lebih beragam

Gambar 4. 2. Dimensi manusia (Sumber : (Neufert, 2006))

Perhitungan total luas auditorium menggunakan standar ukuran dan luas kursi dengan ketentuan A (kedalaman kursi) sebesar 65 cm, E (lebar kursi menggunakan lengan) sebesar 55 cm, dan D (jarak antar kursi depan dan belakang) sebesar 100 cm. Kemudian untuk perhitungan luas lobby menggunakan besaran luas pergerakan manusia sebesar 0,6 m².

Berikut beberapa standard alat musik tradisional dan masa kini untuk *orchestra pit*:

ALAT MUSIK	STANDAR
Gambang	1,755 m ²
Suling	0,480 m ²
Gender baron	2,860 m ²
Gender penabung	3,185 m ²
Gong	4,500 m ²
Gender penerus	2,150 m ²
Gendang	1,500 m ²
Kentong kenong	2,860 m ²
Rebab	0,480 m ²
Siter kentrung	1,680 m ²
Saron demung	2,100 m ²
Saron peking	1,400 m ²
Saron ricik	2,400 m ²
Piano	5,000 m ²
Timfani dan perkusi	10,00 m ²



untuk platform perekaman merujuk pada *Building for the performing art* dibutuhkan dimensi 1m x 1,5m.

Gambar 4. 3. Camera Platform (Sumber : (Appleton, 2008))

KELOMPOK RUANG PERTUNJUKAN					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m2)	SUMBER
Auditorium	1	600 org	0,55 m2/org	330 m2	MH
Stage	1	30 org	6 m2/org	180 m2	SA, TS
Backstage	1	40 org	2 m2/org	80 m2	SA

Orchestra Pit	1	14 org + alat musik	<i>(previous page)</i>	31,78 m ²	SR
		6 org sinden	<i>sinden: 0,4 m²</i>	2,4 m ²	DA
Platform Perekaman	1	1 org	1 m x 1,5 m	1,5 m ²	BFP
Platform Soundmixing	1	1 org	2 m x 2 m	4 m ²	BFP
JUMLAH	629,68 m ²				
SIRKULASI (50%)	314,84 m ²				
Blackbox Theater	1	200 org	0,8m x 0,45m	72 m ²	MH
Stage	1		107 m ² – 213m ²	110 m ²	TS
JUMLAH	182 m ²				
SIRKULASI (50%)	91 m ²				
Ticket Box	2	2 org	2 m ² /org	8 m ²	SA, DA
Foyer/Lobby	1	600 org	0,6 m ² /org	360 m ²	BFP
Lobby Penampil	1	30 org	0,72 m ² /org	21,6 m ²	DA
Recital Studio	1	30 org	6 m ² /org	180 m ²	SA, TS
Ruang Ganti	2 single	1 org	15 m ²	30 m ²	BFP
	1 komunal	30 org	3 m ² /org	90 m ²	BFP
Lounge	1	30 org	1,4 m ² /org	42 m ²	BFP
Loading Dock	1	10 org	4 m ² /org	40 m ²	SA
Ruang Panitia	2		15 m ²	30 m ²	A
Gudang	1		36 m ²	36 m ²	A
JUMLAH	777,6 m ²				
SIRKULASI (30%)	233,28 m ²				
TOTAL	2124,3 m² (dibulatkan)= 2130 m²				

Tabel 4. 4 Besaran Kelompok Ruang Pertunjukan (Sumber: analisa)

KELOMPOK EKSIKIBSI & KONVENSI					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m ²)	SUMBER
Galeri	1	55 karya utama	1,8m x 0,5m= 49,5 m ²	124,5 m ²	SR
		35 karya 2D	2m x 0,5m= 35 m ²		
		10 karya 3D	4m ² = 40 m ²		
JUMLAH	124,5 m ²				
SIRKULASI (100%)	124,5 m ²				
Lounge & R. Seminar	1	50 org	100 m ²	100 m ²	A
Gudang	1		15 m ²	15 m ²	A
JUMLAH	115 m ²				
SIRKULASI (30%)	34,5 m ²				
TOTAL	398,5 m² (dibulatkan)= 400 m²				

Tabel 4. 5 Besaran Kelompok Eksibisi & Konvensi (Sumber: analisa)

KELOMPOK KEPENGELOLAAN					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m ²)	SUMBER
Receptionist	1	2 org	1,4m x 2m	5,6 m ²	SR
Ruang Tamu	1	8 org	0,8 m ² x 8	9,28 m ²	AD

		2 meja	0,9 m2 x 2		TS
		1 sofa	1,08 m2 x 1		TS
JUMLAH	14,88 m2				
SIRKULASI (30%)	4,464 m2				
PENGELOLA GEDUNG PERTUNJUKAN KESENIAN RAKYAT					
Ruang Rapat	1	16 org	3,1m x 7,1m	22,01 m2	MH
Ruang Kepala Unit	1	3 org	3,15m x 2,45m	8,175 m2	MH, SR
		1 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
Ruang Bagian TU	1	3 org (ruang kepala)	2,2m x 2,5m	5,96 m2	MH, SR
		1 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
	1	6 staff	1,5m x 1,25m	13,35 m2	MH, SR
		4 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
1 brankas	0,6m x 0,45m				
Ruang Satuan Pelaksana	1	4 kepala pelaksana	2,2m x 2,5m	28,83 m2	MH, SR
		4 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
	1	21 staff	1,5m x 1,25m	48,96 m2	MH, SR
		21 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
Pantry	1		3 m2	3 m2	A
Ruang Locker	1	41 staff	1m x 0,3m	12,3 m2	SR
Ruang Janitor	1	3 org	3 m2	9 m2	A
Ruang Kontrol Keamanan	1		6 m2	6 m2	A
		2 pos	3 m2	6 m2	
JUMLAH	152,11 m2				
SIRKULASI (30%)	45,63 m2				
DEKASE					
Ruang Rapat	1	10 org	3,1m x 5,1m	15,81 m2	MH
Ruang Ketua	1	3 org	3,15m x 2,45m	8,175 m2	MH, SR
		1 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
Ruang Sekretariat	1	4 staff	1,5m x 1,25m	9,6 m2	MH, SR
		4 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
		1 brankas	0,6m x 0,45m		
Ruang Kantor	1	32 staff	1,5m x 1,25m	65,94 m2	MH, SR
		13 filling cabinet	1,17m x 0,39m		
JUMLAH	99,53 m2				
SIRKULASI (30%)	29,86 m2				
TOTAL	346,474 m2 (dibulatkan)= 350 m2				

Tabel 4. 6 Besaran Ruang Kelompok Pengelola & DEKASE (Sumber: Analisa)

KELOMPOK PENUNJANG					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m2)	SUMBER
ATM Center	1	3 mesin	2,25 m2	6,75 m2	A

Sitting Area	1	50 org	2,5 m ²	125 m ²	MH
Tenant	1	4 tenant	30 m ²	120 m ²	A
Counter	1		30 m ²	30 m ²	A
Locker	1		12 m ²	12 m ²	A
Artshop	1	1 kasir	1,5m x 0,8m	18 m ²	SR
		4 rak	3m x 1m		
		2 lemari	1m x 0,4m		
		1 ruang penyimpanan	4 m ²		
JUMLAH	311,75 m ²				
SIRKULASI (30%)	93,525 m ²				
TOTAL	405,275 m² (dibulatkan)= 406 m²				

Tabel 4. 7 Besaran Ruang Kelompok Penunjang (Sumber: Analisa)

KELOMPOK SERVIS					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m ²)	SUMBER
Lavatory Pengunjung Pria	3	3 WC	1,8 m ² x 3	24,39 m ²	MH
		3 urinoir	0,63 m ² x 3		SNI
		2 wastafel	0,42 m ² x 2		SB
Lavatory Pengunjung Wanita	3	4 WC	1,8 m ² x 4	24,12 m ²	MH
		2 wastafel	0,42 m ² x 2		SB
Lavatory Penampil/Seniman	1	4 WC	1,8 m ² x 4	7,2 m ²	MH
		2 wastafel	0,42 m ² x 2	0,84 m ²	SB
Lavatory Pengelola	2	4 WC	1,8 m ² x 4	16,08 m ²	MH
		2 wastafel	0,42 m ² x 2		SB
Mushola	1	28 org	1,5 m ² /org x 28	42 m ²	AD
		2 pria 2 wanita (wudhu)	1 m ² /org x 4	4 m ²	SB
Ruang Istirahat	1	6 org	1,5 m ² /org x 6	9 m ²	AD
		6 kursi santai	0,25m ² x 6	1,5 m ²	
		1 meja	0,6 m ² x 1	0,6 m ²	
		6 loker	0,72 m ² x 6	4,56 m ²	SB
1 pantry	7,5 m ² x 1	7,5 m ²			
JUMLAH	141,79 m ²				
SIRKULASI (30%)	42,537 m ²				
TOTAL	184,327 m² (dibulatkan)= 185 m²				

Tabel 4. 8 Besaran Ruang Kelompok Servis (Sumber: Analisa)

KELOMPOK TEKNIS					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m ²)	SUMBER
Ruang Genset	1	1 unit	9 m ²	9 m ²	SB
Ruang Panel	1	1 unit	7 m ²	7 m ²	SR
Ruang Pompa	1	1 unit	7,5 m ²	7,5 m ²	SB

Pos Satpam & Ruang CCTV	1	2 org petugas	0,9 m ² /org x 2	1,8 m ²	SB
		1 perangkat CCTV	7,6 m ²	7,6 m ²	
Gudang	1	1 unit	16 m ²	16 m ²	MH
JUMLAH	48,9 m²				
SIRKULASI (30%)	14,76 m²				
TOTAL	63,57 m² (dibulatkan)= 64 m²				

Tabel 4. 9 Besaran Ruang Kelompok Servis (Sumber: Analisa)

KELOMPOK PARKIR					
RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	STANDART	LUAS (m ²)	SUMBER
Parkir Mobil Pengunjung	1	150 mobil	2,5m x 5m	1875 m ²	SRP
Parkir Mobil Penampil	1	10 mobil	2,5m x 5m	125 m ²	SRP
Parkir Mobil Pengelola	1	10 mobil	2,5m x 5m	125 m ²	SRP
Parkir Motor	1	300 motor	0,75m x 2m	450 m ²	SRP
Parkir Bus	1	2 bus	3,8m x 12,5	95 m ²	SRP
JUMLAH	2670 m²				
SIRKULASI (100%)	2670 m²				
TOTAL	5340 m²				

Tabel 4. 10 Besaran Ruang Kelompok Servis (Sumber: Analisa)

REKAPITULASI PROGRAM RUANG		
NO	KELOMPOK RUANG	TOTAL LUASAN (m ²)
1	Kelompok Pertunjukan	2310 m ²
2	Kelompok Eksibisi & Konvensi	400 m ²
3	Kelompok Kepengelolaan	350 m ²
4	Kelompok Penunjang	406 m ²
5	Kelompok Servis	185 m ²
6	Kelompok Teknis	64 m ²
JUMLAH		3715 m²
7	Kelompok Parkir	5340 m ²
TOTAL		9055 m²

Tabel 4. 11 Rekapitulasi Besaran Ruang (Sumber: Analisa)

1.2. Pendekatan Aspek Kontekstual

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

1.2.1. Kondisi Lingkungan

Secara geografis wilayah Kota Semarang berada antara 6°50'-7°10' LS dan 109°35'-110°50' BT dengan luas wilayah 373,70 km².

Kota Semarang memiliki posisi geostrategis karena berada pada jalur lalu lintas ekonomi pulau Jawa, dan merupakan koridor pembangunan Jawa Tengah yang terdiri dari empat simpul pintu gerbang yakni koridor pantai Utara; koridor Selatan ke arah kota-kota

dinamis seperti Kabupaten Magelang, Surakarta yang dikenal dengan koridor Merapi-Merbabu, koridor Timur ke arah Kabupaten Demak/Grobogan; dan Barat menuju Kabupaten Kendal.

1.2.2. Persyaratan dan Kriteria Tapak

Pemilihan lokasi site didasarkan atas beberapa kriteria, seperti:

- Berdasarkan Rencana Dasar Tata Ruang Kota Semarang (RDTRK). Lokasi site harus sesuai dengan rencana peruntukan lahan.
- Lingkungan tapak berada di lokasi yang strategis (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.

1.2.3. Analisa Pemilihan Tapak

a. Alternatif Tapak 1

Berlokasi di BWK II, Kecamatan Candisari dan Kecamatan Gajahmungkur dengan batas tapak, sbb:

Utara : Jalan raya, taman

Selatan : Perdagangan

Barat : Perkantoran

Timur : Lahan Kosong, kantor pemerintahan



Gambar 4. 4. Lokasi Alternatif Tapak 1

Sumber : maps.google.com

Peruntukan lahan sesuai RTRW ini adalah untuk kegiatan Pendidikan, Pelestarian kesenian dan lokasi strategis menghubungkan pusat kota dengan pinggiran kota. Sedangkan ketentuan bangunannya adalah sebagai berikut :

KDB : Maksimal 60%

KLB : 1,8

Luas : ±18.000 m²

Kriteria Pemilihan Tapak :

- Aksesibilitas : terletak di Jalan Sultan Agung (Semarang - Surakarta) yang memiliki aksesibilitas tinggi dan dilewati kendaraan umum seperti bus dan angkot.
- 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 tak beraturan, sedikit berkontur dengan sekitarnya.

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

No	Kriteria Tapak	Bobot (b)	Nilai (n)	Skor (b.n)
1	Pencapaian ke tapak	10	3	30
2	Kontur, perletakan dan bentuk	7	1	7
3	Lingkungan sekitar tapak, fasilitas kota lainnya, dekat dengan DEKASE	9	3	27
4	Utilitas kota	8	3	24
Jumlah			10	88

Tabel 4. 12 Penilaian Alternatif Tapak 1

Sumber : Analisis penulis

b. Alternatif Tapak 2

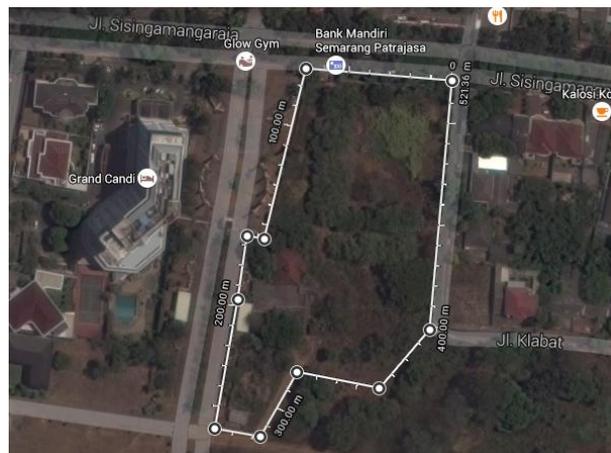
Berlokasi di BWK II, Kecamatan Candisari dan Kecamatan Gajahmungkur dengan batas tapak, sbb:

Utara : Jalan raya

Selatan : Pemukiman

Barat : Hotel Grand Candi

Timur : Pemukiman, perdagangan



Gambar 4. 5. Lokasi Aternatif tapak 2

Sumber : maps.google.com

Peruntukan lahan sesuai RTRW ini adalah untuk kegiatan Pendidikan, Pelestarian kesenian dan lokasi strategis menghubungkan pusat kota dengan pinggiran kota. Sedangkan ketentuan bangunannya adalah sebagai berikut :

KDB : Maksimal 60%

KLB : 1,8

Luas : +13.300 m²

Kriteria Pemilihan Tapak :

- Aksesibilitas : terletak di Sisingamangaraja, yang memiliki aksesibilitas cukup, meskipun jarang dilewati kendaraan umum karena kebanyakan pemukiman penduduk.
- 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 tak beraturan memanjang, kontur tapak datar baik di dalam maupun terhadap sekitarnya.
- Lingkungan Tapak : fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman dan perdagangan.
- Utilitas : tersedia sambungan listrik, sumber air, saluran drainase dan sambungan telepon.

No	Kriteria Tapak	Bobot (b)	Nilai (n)	Skor (b.n)
1	Pencapaian ke tapak	10	2	30
2	Kontur, perletakan dan bentuk	7	2	14
3	Lingkungan sekitar tapak, fasilitas kota lainnya, dekat dengan DEKASE	9	3	27
4	Utilitas kota	8	3	24
Jumlah			10	95

Tabel 4. 13 Penilaian Alternatif Tapak 2

Sumber : Analisis penulis

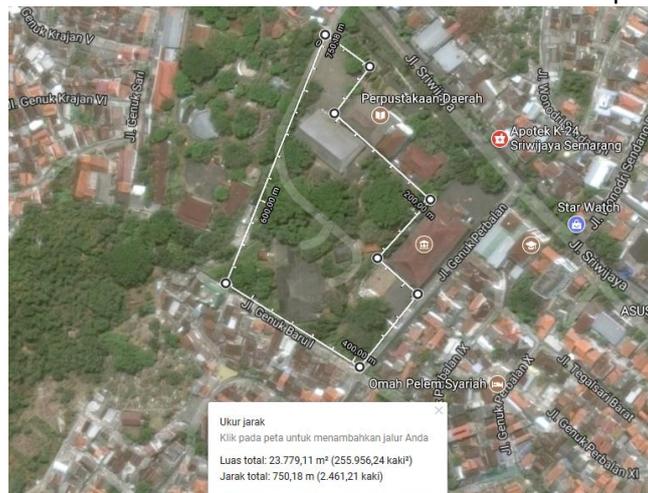
c. Alternatif Tapak 3

Berlokasi di BWK II, Kecamatan Candisari dengan batas tapak, sbb:

Utara : Pertokoan dan permukiman Selatan : Permukiman, hutan kota

Barat : Wonderia

Timur : Permukiman dan perkantoran



Gambar 4. 6. Lokasi Alternatif tapak 3

Sumber : maps.google.com

Peruntukan lahan sesuai RTRW ini adalah untuk kegiatan Pendidikan, Pelestarian kesenian dan lokasi strategis menghubungkan pusat kota dengan pinggiran kota. Sedangkan ketentuan bangunannya adalah sebagai berikut :

KDB : Maksimal 60%

KLB : 1,8

Luas : +23.000 m²

Kriteria Pemilihan Tapak :

- Aksesibilitas : memiliki aksesibilitas yang cukup mudah dicapai dengan adanya kendaraan umum seperti angkutan umum dan BRT (*Bus Rapid Trans*) Semarang.
- Tingkat kebisingan : tapak utama terletak di sumber kebisingan dengan intensitas kendaraan bermotor dengan jumlah tertentu dari area jalan raya.

- Fisik Tapak : ukuran luas tapak sudah melebihi kebutuhan ruang yang ada, bentuk tapak memanjang ke belakang dan tak beraturan, dan kontur datar.
- Lingkungan Tapak : fungsi bangunan sekitar merupakan permukiman dan perkantoran dan perdagangan dan jasa.
- Utilitas : sudah terhubung dengan jaringan listrik dan telepon, memiliki sumber air, dan saluran drainase.
- Pengembangan lahan : adanya program pemerintah dalam peruntukan lahan tersebut untuk diolah menjadi pusat seni budaya Kota Semarang dengan merombak total bangunan TBRS yang dianggap sudah tidak layak.

No	Kriteria Tapak	Bobot (b)	Nilai (n)	Skor (b.n)
1	Pencapaian ke tapak	10	3	30
2	Kontur,perletakan dan bentuk	7	3	21
3	Lingkungan sekitar tapak, fasilitas kota lainnya, dekat dengan DEKASE	9	3	27
4	Utilitas kota	8	3	24
Jumlah			12	102

Tabel 4. 14 Penilaian Alternatif Tapak 3

Sumber : Analisis penulis

Berdasarkan beberapa paparan karakteristik alternatif tapak di atas, maka dapat ditentukan pembobotan/penilaian pada masing-masing alternatif tapak untuk mendapatkan pilihan tapak yang paling berpotensi, sebagai berikut :

Pertimbangan	TAPAK 1	TAPAK 2	TAPAK 3
Pencapaian	3 Terletak di Jalan Sultan Agung (Semarang - Surakarta) yang memiliki aksesibilitas tinggi dan dilewati kendaraan umum seperti bus dan angkot.	2 Terletak di Sisingamangaraja, yang memiliki aksesibilitas cukup, meskipun jarang dilewati kendaraan umum karena kebanyakan pemukiman penduduk.	3 Terletak di Jalan Sriwijaya, Kecamatan Candisari, aksesibilitas yang cukup mudah dicapai dengan adanya kendaraan umum seperti angkutan umum dan BRT (<i>Bus Rapid Trans</i>) Semarang.
Bentuk Tapak	1 Bentuk tapak relatif tak beraturan dengan kontur dari lingkungan sekitar, bisa menghasilkan pola ruang yang atraktif namun tidak memudahkan kegiatan di dalamnya. Luas tapak melebihi kebutuhan lahan yang dibutuhkan	2 Bentuk tapak relatif tak beraturan memanjang ke dalam. Kurang cocok untuk fasilitas publik, namun kontur datar memudahkan kegiatan di dalamnya. Luas tapak sesuai	3 Bentuk tapak memanjang ke belakang dan tak beraturan, dan kontur datar. Cocok untuk fasilitas publik, memudahkan kegiatan di dalamnya. Luas tapak sesuai kebutuhan lahan yang dibutuhkan

			kebutuhan lahan yang dibutuhkan			
Lingkungan Sekitar, Fasilitas kota lainnya, Dekat DEKASE	Fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman dan perkantoran dan perdagangan. Dekat dengan DEKASE-TBRS lewat jalan Kawi	3	Fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman dan perkantoran dan perdagangan. Dekat dengan DEKASE -TBRS lewat jalan Tanah Putih	3	Fungsi bangunan-bangunan di sekitar tapak adalah permukiman dan perkantoran dan perdagangan. Tepat di DEKASE-TBRS	3
Utilitas Kota	Tersedia sambungan listrik, sumber air, saluran drainase dan sambungan telepon.	3	Tersedia sambungan listrik, sumber air, saluran drainase dan sambungan telepon.	3	Sudah terhubung dengan jaringan listrik dan telepon, memiliki sumber air, dan saluran drainase.	3
JUMLAH		10		10		12

Tabel 4. 15 Perbandingan Alternatif Tapak

Sumber : Analisis penulis

Dari penilaian diatas maka diputuskan bahwa tapak terpilih untuk perencanaan dan perancangan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* adalah **Tapak 3** di Jalan Sriwijaya, Kecamatan Candisari dengan luas tapak 23.000 m². Lokasi tapak terpilih sangat strategis karena selain mudah diakses juga memiliki beberapa faktor pendukung seperti dekat dengan banyak permukiman, perdagangan, penginapan dan perkantoran. Dekat dengan bangunan publik, dan berada di kawasan permukiman kepadatan yang cukup tinggi. Sehingga diharapkan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* ini dapat memfasilitasi peminat dan penikmat seni di sekitarnya, terutama pula se-kota Semarang.

Sedangkan untuk ketentuan-ketentuan mengenai peraturan bangunan setempat digunakan peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah Kota Semarang yaitu sebagai berikut :

- a. Tata Guna Lahan : Sebagai kawasan Permukiman, Perdagangan dan Jasa, Pelayanan, Umum, Pelestarian Kesenian dengan kepadatan cukup tinggi.
- b. Luas tapak : 23.000 m²
- c. KDB : 60%
- d. KLB : 1.8
- e. Ketinggian bangunan : 3 lantai

1.3. Pendekatan Aspek Kinerja

1.3.1. Sistem Pencahayaan

1.3.1.1. Pencahayaan Alami

Secara garis besar penggunaan pencahayaan alami dimaksimalkan pada ruang-ruang seperti lobby, foyer, *entrance*, servis serta ruang penunjang seperti studio latihan dan ruang komunal.

1.3.1.2. Pencahayaan Buatan

Penggunaan pencahayaan buatan dibutuhkan pada seluruh ruang yang ada, pemanfaatan cahaya alami hanya berlangsung pada bagian-bagian tertentu dan terutama pada bangunan utama seperti teater auditorium serta *blackbox theatre*, tata cahaya panggung sangat mendukung performa para penampil dan visual penonton.

1.3.2. Sistem Audiovisual dan Akustik

Sistem audiovisual dan akustik yang digunakan pada bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* yakni sebagai berikut:

- a. *Public address* untuk mengumumkan informasi.
- b. *Suspended acoustic panel* dan *wall acoustic panel* untuk refleksi dan penyerapan suara dengan baik pada teater.
- c. *Microphone and speaker* untuk penguatan suara.
- d. *CCTV* untuk pemantauan keamanan.

Untuk sistem akustik digunakan material-material peredam suara yang dapat dipasang pada lantai, dinding dan langit-langit.

1.3.3. Sistem Penghawaan

- a. Penghawaan alami

Menggunakan *cross ventilation* (sistem silang) pada bukaan dinding bangunan untuk sirkulasi udara bersih dan kotor.

- b. Penghawaan buatan

- AC split atau AC setempat.
- AC sentral;
 1. *Downward system* merupakan sistem penghawaan yang diletakkan di bawah kursi dan di atap.
 2. Sistem sederhana merupakan sistem yang melewati ruang bawah atap atau langit-langit.
 - *Exhaust fan* digunakan pada bagian-bagian servis seperti *lavatory, pantry* serta dapur dan ruang MEE.
 - *Blower* digunakan pada ruang generator.

1.3.4. Sistem Jaringan Air Bersih

Perolehan air bersih utama menggunakan sumber dari PAM dan sumur artesis dengan kedalaman 100 meter dan menggunakan sistem jaringan air bersih *down feed system*.

1.3.5. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor/limbah melalui proses *water treatment* terlebih dahulu sebelum menuju ke riol/saluran kota.

1.3.6. Sistem Jaringan Listrik

Pendistribusian listrik utama dari PLN menuju gardu utama lalu melalui trafo, lairan listrik didistribusikan ke tiap unit kantor dan fasilitas. Disediakan pula *genset* untuk keadaan darurat dengan *automatic switch system* dalam kurun waktu 5 detik menggantikan daya listrik utama.

1.3.7. Sistem Pembuangan Sampah

Pada *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* ini menggunakan sistem dengan pengumpulan sampah pada masing-masing bagian bangunan pada tempat sampah yang tersedia dan/atau menggunakan sistem sampah vertical (*shaft* sampah) lalu dikumpulkan kembali dengan tenaga manusia dan dibedakan menjadi sampah basah dan kering untuk kemudian ditampung pada penampungan sementara dan dibuang menuju tempat pembuangan akhir (TPA) kota.

1.3.8. Sistem Pencegahan Kebakaran

Menggunakan sistem pencegahan kebakaran untuk keamanan dengan elemen sebagai berikut:

- a. *Smoke detector*
- b. *Flame detector*
- c. *Sprinkler*
- d. *Fire extinguisher*
- e. *Hydrant*
- f. *Emergency stair & exit*

1.3.9. Sistem Komunikasi

Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat menggunakan sistem komunikasi interal antar pengelola dengan sistem *private automatic branch exchange* dan untuk eksternal menggunakan jaringan telepon (TELKOM) serta faksimili. Kemudian disediakan komunikasi dengan pengeras suara dan tambahan fasilitas terkini berupa *wi-fi*.

1.3.10. Sistem Penangkal Petir

Penggunaan sistem franklin sebagai sistem penangkal petir utama berupa jala dengan konduktor yang menutupi permukaan bangunan dengan jarak antar kawat tidak melebihi 20 meter. Sistem ini lebih efektif menangkal petir bangunan horizontal atau melebar dan memanjang.

1.3.11. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang diberikan untuk *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* yakni dengan pemasangan *CCTV* pada bagian-bagian tertentu bangunan dan dengan adanya pos penjagaan selama kegiatan seni pertunjukan berlangsung.

1.4. Pendekatan Aspek Teknis

1.4.1. Sistem Struktur

1.4.1.1. Struktur Pondasi

1. Foot plat

Mendukung bangunan bentang lebar, untuk tanah keras dan dengan galian yang tidak terlalu dalam.

2. Tiang pancang

Penggunaan tiang pancang dikhususkan pada permukaan tanah dengan daya dukung yang berbeda-beda sehingga tidak mungkin dilakukan penggalian maupun pengeboran.

1.4.1.2. Struktur Atap

Struktur atap yang digunakan harus mampu mendukung kebutuhan bentang lebar dan mampu menyokong atap bentang lebar dengan core beton. Fasad bangunan menggunakan material yang mampu mendukung kegiatan utama dan menarik massa dari luar.

1.5. Pendekatan Aspek Visual Arsitektural

Konsep desain yang diterapkan pada bangunan yakni memiliki 7 unsur pokok arsitektur:

- a. *Axis* (sumbu) : orientasi
- b. *Place* (posisi) : hierarki
- c. *Scale* (skala) : proporsi
- d. *Shape* (wujud) : geometri
- e. *Texture* (wujud) : *focal point*
- f. *Colour* (warna) : warna
- g. *Balance* (keseimbangan) : harmoni dan sinergi

Bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* menjadi gedung dengan kegiatan utama perkembangan seni dan budaya Kota Semarang dengan ini konsep yang paling mendekati adalah **Neo-Vernakular**. Bangunan akan memiliki representative baru namun tidak meninggalkan nilai-nilai kebudayaan kota Semarang dengan menandakan kesenian tradisional tetap berjalan.