

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Teori Judul**

##### **2.1.1. Definisi Perancangan Bangunan**

Perancangan adalah proses berpikir dan menciptakan suatu konsep atau solusi untuk memenuhi kebutuhan tertentu dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti fungsi, estetika, efisiensi, dan keberlanjutan. Perancangan melibatkan serangkaian tahapan, mulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, pengembangan ide, hingga implementasi dan evaluasi.

Maka perancangan bangunan menurut Francis D.K. Ching (2014) adalah proses penyusunan elemen-elemen arsitektur dengan mempertimbangkan ruang, bentuk, fungsi, dan struktur untuk menciptakan lingkungan binaan yang nyaman dan sesuai kebutuhan.

##### **2.1.2. Redesain Bangunan**

Redesain bangunan merupakan proses perancangan ulang yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, fungsi, dan estetika suatu bangunan yang sudah ada, agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks lingkungan (Brooker, G., & Stone, S. (2004)). Redesain tidak hanya berfokus pada perubahan fisik, tetapi juga mempertimbangkan aspek kultural, sosial, dan psikologis yang berkontribusi pada pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang, pemilihan perancangan redesain dipilih atas dasar pertimbangan isu permasalahan saat ini, sebagai berikut:

##### **a) Fungsi dan Kebutuhan**

Mengacu pada prinsip yang dikemukakan oleh Louis Sullivan, teori ini menegaskan bahwa bentuk bangunan harus mengikuti fungsinya dimana redesain dalam konteks ini bertujuan memastikan setiap elemen bangunan mendukung kebutuhan teknis dan aktivitas pengguna, dengan menitikberatkan pada efisiensi dan kenyamanan.

##### **b) Persepsi dan Pengalaman Ruang**

Menurut teori persepsi dalam arsitektur, pengalaman pengguna terhadap ruang dipengaruhi oleh elemen visual, sensorik, dan kognitif. Redesain yang efektif mempertimbangkan bagaimana ruang dipahami dan dirasakan pengguna, menciptakan kesan yang bermakna melalui tata letak, pencahayaan, material, dan skala ruang.

c) **Konteks dan Identitas Lokal**

Menekankan pentingnya menyesuaikan desain dengan konteks budaya, sejarah, dan lingkungan sekitar dengan mempertahankan atau memperkuat identitas lokal, sehingga mampu mencerminkan nilai budaya dan sejarah yang melekat pada bangunan tersebut.

d) ***Human – Centered Design* (Desain Berpusat pada Pengguna)**

Menekankan bahwa desain harus memenuhi kebutuhan, kenyamanan, dan kesejahteraan pengguna yang melibatkan partisipasi pengguna dalam proses perancangan untuk memastikan hasil akhir mencerminkan kebutuhan dan preferensi mereka.

### 2.1.3. Definisi Seni Pertunjukan

Menurut Murgiyanto (2018), seni pertunjukan adalah sebuah bentuk karya seni yang menyampaikan kisah melalui keindahan ekspresi, gerak, dan musik, dimana ditampilkan secara langsung oleh aktor, penyanyi, pemusik, serta penari kepada penonton.

Suatu karya dapat dikategorikan sebagai seni pertunjukan jika memenuhi beberapa unsur, yaitu:

- a) **Karya Seni**, yang mencakup ekspresi, gerak, dan musik, serta interaksi timbal balik antara seniman dan penonton, karena karya baru dianggap seni ketika dipertontonkan.
- b) **Kreator atau Seniman**, yang terdiri dari seniman utama seperti sutradara di teater, koreografer di tari, dan komponis di musik, didukung oleh aktor, penari, musisi, penyanyi, serta tim penata yang menangani panggung, kostum, rias, pencahayaan, dan elemen lainnya.
- c) **Apresiasi atau Penonton**, yang berperan tidak hanya sebagai penyaksi tetapi juga sebagai pemberi kritik dan masukan yang membantu meningkatkan kualitas seni pertunjukan.

- d) **Tempat dan Waktu Pertunjukan**, di mana lokasi harus mendukung kebutuhan teknis, artistik, dan kenyamanan, sementara pemilihan waktu yang tepat memengaruhi jumlah penonton, relevansi, serta penghayatan terhadap karya seni yang ditampilkan.

Seni pertunjukan lahir dengan fungsi dan tujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Menurut Soedarsono (2003), fungsi seni pertunjukan terbagi menjadi fungsi primer dan sekunder. Fungsi primer meliputi:

- a) **Sarana Ritual**, di mana pertunjukan dilaksanakan sesuai aturan agama atau keyakinan tertentu dengan menjaga kesakralan melalui waktu, tempat, kostum, dan properti yang tetap.
- b) **Seni Ungkapan Pribadi**, yang memungkinkan seniman dan penonton setara, dengan keterlibatan langsung penonton dalam proses pertunjukan.
- c) **Presentasi Estetis**, yang berfokus pada keindahan, memberikan ruang bagi seniman untuk bereksplorasi seiring kemajuan industri.

Sedangkan, fungsi sekunder mencakup:

- a) **Propaganda**, untuk menyampaikan pesan atau gagasan tertentu demi mencapai tujuan.
- b) **Edukasi**, sebagai media pembelajaran seni dan budaya untuk melestarikan tradisi dan memperluas wawasan masyarakat.
- c) **Terapi**, dengan manfaat bagi kesehatan fisik dan mental.
- d) **Persatuan**, sebagai sarana menyampaikan pesan kebersamaan, toleransi, dan identitas bangsa secara kreatif dan inspiratif.

Pertunjukan seni khas Cirebon memiliki ciri khas yang mencerminkan budaya pesisir dengan pengaruh kuat dari tradisi lokal, Hindu-Buddha, dan Islam. Berikut adalah jenis – jenis seni pertunjukannya:

a) **Seni Musik Tradisional**

Musik tradisional, yang dimainkan dengan alat musik khas daerah berbahan alami, memiliki melodi, ritme, lirik, dan penyajian unik, serta berfungsi sebagai hiburan, media komunikasi, ekspresi budaya, dan pelestarian tradisi.

Berikut adalah musik tradisional khas Cirebon yang terkenal antara lain:

Tabel 1. Musik Tradisional Asal Cirebon

No.	Musik Tradisional	Penjelasan
1.	Gamelan Cirebonan	Nada dan irama Gamelan Cirebonan lebih dinamis dengan pengaruh dari budaya pesisir dimana kerap digunakan untuk mengiringi tari topeng, wayang kulit, atau acara adat seperti upacara Ngarot dan Mapag Sri.
2.	Tarling	Musik khas Cirebon abad ke – 20 yang memadukan suara gitar dan suling, biasa ditemukan untuk mengiringi lagu daerah Cirebon dengan Bahasa Jawa Cirebonan, kerap menampilkan cerita rakyat dalam bentuk sandiwara.
3.	Gembyung	Musik gembyung dimainkan dengan alat musik pukul seperti terbang (rebana besar) dan kerap digunakan dalam acara keagamaan atau ritual adat dimana mencerminkan pengaruh kuat dari budaya Islam dan tradisi sufisme.
4.	Sintren	Alunan musiknya bersifat magis, dimainkan dengan alat musik tradisional seperti kendang, gong, dan rebab, menciptakan suasana mistis dan sakral.
5.	Bajidoran	Seni musik yang memadukan instrumen tradisional dengan elemen modern, diiringi dengan tarian rakyat sehingga menghadirkan suasana meriah pada pesta rakyat.

#### b) Seni Tari Tradisional

Tari tradisional mencerminkan adat istiadat, kepercayaan, dan kehidupan sosial daerah asalnya melalui gerakan, kostum, musik pengiring, dan makna yang terkandung dimana berfungsi sebagai hiburan, ritual keagamaan, upacara adat, atau penghormatan kepada leluhur.

Berikut adalah tari tradisional khas Cirebon yang terkenal antara lain:

Tabel 2. Tari Tradisional Asal Cirebon

No.	Tari Tradisional	Penjelasan
1.	Tari Topeng Cirebon	Penari menggunakan topeng yang berbeda-beda, melambangkan karakter tertentu, seperti Panji (kesucian), Samba (kegembiraan), Rummyang (kedewasaan), Tumenggung (kekuasaan), dan Kelana (nafsu). Tari ini sering digunakan untuk menyampaikan cerita tradisional dan nilai-nilai kehidupan.
2.	Tari Sintren	Tarian magis yang melibatkan unsur spiritual dimana penari perempuan akan "dirasuki" roh saat menari, diiringi musik khas yang dimainkan dengan alat seperti rebab. Sintren melambangkan keindahan dan kesakralan dalam budaya pesisir Cirebon.
3.	Tari Lenger	Bentuk hiburan yang kerap ditampilkan di acara-acara rakyat dengan gerakan lembut dan pola yang mencerminkan keseimbangan dan harmoni.
4.	Tari Ngarojeng	Menggambarkan tradisi arak-arakan pengantin atau tokoh penting dalam budaya Cirebon dengan gerakan lincah dan ceria, mencerminkan suasana kebahagiaan.
5.	Tari Gembyung	Berkaitan erat dengan musik tradisional gembyung, alat musik pukul khas Cirebon, biasanya ditampilkan dalam upacara adat atau kegiatan keagamaan.

#### c) Seni Teater Tradisional

Teater tradisional merupakan bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan drama, tari, musik, dan dialog, yang berkembang dalam tradisi budaya suatu daerah,

sering kali menyampaikan cerita rakyat, legenda, mitos, atau pesan moral dengan cara sederhana namun penuh makna, menggunakan bahasa, kostum, dan properti khas daerahnya. Ciri utama teater tradisional adalah fleksibilitas dan spontanitasnya, dengan dialog dan gerakan yang lebih mengandalkan improvisasi serta interaksi langsung dengan penonton, menciptakan suasana akrab dan meriah. Selain hiburan, teater tradisional juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, ritual keagamaan, atau kritik sosial, dan melalui pertunjukan ini, masyarakat tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga pemahaman tentang nilai-nilai budaya, sejarah, dan kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi.

#### d) **Wayang Tradisional**

Wayang tradisional adalah seni pertunjukan mirip teater yang menggunakan boneka atau figur (wayang) untuk memerankan tokoh-tokoh cerita, dengan dalang sebagai narator sekaligus penggerak wayang, yang menyampaikan kisah melalui dialog, narasi, dan gerakan wayang, diiringi musik tradisional.

Tabel 3. Wayang Tradisional Asal Cirebon

No.	Wayang Tradisional	Penjelasan
1.	Wayang Kulit Cirebon	Ciri khas pada bentuk, warna, dan gaya pementasan dengan figur wayang lebih ramping dan warna lebih cerah. Biasa membawakan cerita Mahabharata, Ramayana, serta kisah-kisah lokal yang mengandung nilai spiritual dan moral.
2.	Wayang Cepak	Jenis wayang kayu pipih (mirip wayang klitik) yang membawakan kisah local seperti legenda tokoh Sunan Gunung Jati, babad Cirebon, dan kisah kepahlawanan masyarakat pesisir.
3.	Wang Wong Cirebon	Wayang yang diperankan oleh manusia, memperkuat visualisasi cerita, dengan diiringi oleh gamelan dimana pola gerakan dan alur cerita menyerupai wayang kulit.
4.	Wayang Golek Cepak	Bentuk lain dari wayang kayu tiga dimensi yang digunakan di Cirebon dengan membawakan cerita babad lokal dan legenda masyarakat pesisir.

#### 2.1.4. Definisi Pengalaman Pengguna

Menurut Schmitt (2010) dalam bukunya “*Experiential Marketing*”, pengalaman adalah hasil dari interaksi individu dengan dunia di sekitarnya, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Schmitt menekankan bahwa pengalaman bersifat multidimensi dan melibatkan seluruh indra, emosi, pikiran, serta hubungan sosial. Pine dan Gilmore (2011) dalam “*The Experience Economy*” juga menjelaskan bahwa pengalaman adalah bentuk nilai yang dihasilkan ketika seseorang terlibat dalam

peristiwa yang dirancang secara unik dan berkesan, sehingga meninggalkan dampak emosional pada individu tersebut.

Pengalaman tidak dapat diciptakan begitu saja, melainkan terbentuk melalui serangkaian tahapan yang melibatkan proses internal individu, terdiri dari:

- a) **Persepsi:** Proses sensorik dan kognitif yang memungkinkan seseorang menangkap, memahami, dan menafsirkan suatu situasi atau kejadian yang mereka alami.
- b) **Emosi:** Respon perasaan yang muncul akibat interaksi individu dengan lingkungan atau peristiwa tertentu, yang memberikan warna emosional pada pengalaman tersebut.
- c) **Makna:** Tahap di mana individu memberikan interpretasi subjektif terhadap pengalaman, menciptakan nilai atau arti yang mendalam bagi diri mereka.

Dalam perjalanan pembentukan pengalaman, ada lima faktor utama dari diri individu yang berperan penting dalam memengaruhi proses ini, yaitu:

- a) **Sensorik:** Melibatkan pancaindra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan sentuhan, yang menjadi pintu masuk utama dalam memahami dunia di sekitar.
- b) **Emosional:** Perasaan yang timbul selama pengalaman berlangsung, baik itu kebahagiaan, rasa kagum, atau bahkan kesedihan, yang menambah dimensi emosional pada pengalaman.
- c) **Kognitif:** Aktivitas berpikir yang menghasilkan pemahaman, ide, atau wawasan baru, sehingga memperdalam pengalaman.
- d) **Fisik:** Aktivitas tubuh atau tindakan yang dilakukan selama pengalaman, yang turut memperkuat keterlibatan individu dalam proses tersebut.
- e) **Hubungan:** Interaksi sosial dengan orang lain yang memberikan konteks dan nilai tambahan, menjadikan pengalaman lebih bermakna dan mendalam.

Dengan memahami tahapan dan faktor ini, kita dapat melihat bahwa pengalaman adalah hasil dari proses yang kompleks, di mana setiap tahap dan faktor saling melengkapi untuk menciptakan momen yang bermakna dalam kehidupan individu.

## 2.2. Tinjauan Teori Fasilitas Seni Pertunjukan

### 2.2.1. Definisi Fasilitas Pariwisata

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025, Fasilitas Pariwisata didefinisikan sebagai segala bentuk sarana dan prasarana yang mendukung penyelenggaraan kegiatan pariwisata, baik yang berfungsi secara langsung maupun tidak langsung. Fasilitas ini mencakup akomodasi, restoran, pusat informasi wisata, tempat rekreasi, sarana transportasi, serta infrastruktur penunjang lainnya yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan, kemudahan, dan keamanan bagi wisatawan dalam menikmati destinasi wisata.

### **2.2.2. Definisi Gedung Seni Pertunjukan**

Gedung Seni Pertunjukan adalah sebuah fasilitas yang dirancang khusus untuk menyelenggarakan berbagai bentuk pertunjukan seni, seperti teater, musik, tari, dan pertunjukan budaya lainnya. Gedung ini mencakup berbagai elemen arsitektural dan teknis yang mendukung optimalisasi pengalaman penonton serta kebutuhan para seniman, termasuk ruang auditorium, panggung, area belakang panggung (backstage), serta fasilitas akustik dan pencahayaan yang sesuai dengan standar pertunjukan. Selain sebagai sarana ekspresi seni, gedung seni pertunjukan juga berfungsi sebagai pusat kegiatan budaya yang memperkaya kehidupan sosial dan memperkuat identitas suatu komunitas atau daerah.

## **2.3. Tinjauan Pengguna**

### **2.3.1. Seniman**

Seniman adalah individu yang menciptakan karya seni melalui ekspresi kreativitas, imajinasi, dan keterampilan artistik dalam berbagai medium, seperti lukisan, musik, tari, teater, sastra, patung, dan seni pertunjukan. Seorang seniman tidak hanya menghasilkan karya yang indah secara estetika tetapi juga menyampaikan ide, emosi, nilai budaya, dan pandangan hidup melalui karyanya.

Berikut adalah definisi seniman menurut beberapa ahli:

a) Benedetto Croce

Seniman adalah individu yang mengekspresikan emosi dan pengalaman pribadi melalui bentuk artistik, di mana seni merupakan refleksi dari dunia batin seniman.

b) John Dewey

Seniman adalah perantara yang menghubungkan pengalaman pribadi dengan pengalaman sosial, menciptakan karya seni sebagai bentuk komunikasi yang memberikan makna pada kehidupan.

c) Pierre Bourdieu

Seniman adalah aktor dalam 'field of cultural production' yang berusaha mendapatkan legitimasi dan pengakuan sosial melalui modal kultural dan simbolik yang dimilikinya.

d) Jean-Paul Sartre

Seniman adalah individu yang mengekspresikan kebebasan dan eksistensi melalui karya seni, di mana seni mencerminkan tanggung jawab dan makna hidup seniman.

e) Stuart Hall

Seniman adalah pencipta yang merepresentasikan identitas, pengalaman sosial, dan budaya melalui karya seni, di mana seni berfungsi sebagai media konstruksi identitas yang terus berkembang.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik seniman dalam konteks seni pertunjukan mencakup beberapa aspek penting, yaitu:

- a) **Kreativitas:** Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal.
- b) **Ekspresi Emosional:** Karya seni sering kali mencerminkan perasaan dan pengalaman pribadi.
- c) **Sosial dan Budaya:** Seniman merefleksikan nilai-nilai sosial, budaya, dan identitas dalam karyanya.
- d) **Teknik dan Keterampilan:** Penguasaan teknik dalam medium tertentu, baik visual, audio, maupun pertunjukan.
- e) **Eksplorasi dan Inovasi:** Kemampuan bereksperimen dengan konsep, media, dan gaya baru.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan ruang yang sesuai mencakup:

- a) **Auditorium Utama:** Ruang utama untuk pertunjukan dengan kapasitas besar.
- b) **Studio Eksperimen:** Ruang fleksibel untuk eksplorasi dan inovasi seni.
- c) **Ruang Latihan:** Untuk persiapan dan latihan pertunjukan.
- d) **Ruang Ekspresi Seni:** Untuk menampilkan karya kreatif seniman.
- e) **Galeri Pertunjukan:** Menyediakan ruang pameran dan pertunjukan kecil.
- f) **Ruang Karya dan Produksi:** Untuk pembuatan properti, kostum, dan elemen pendukung lainnya.

- g) **Amphitheater Terbuka:** Ruang luar untuk pertunjukan kasual dan interaktif.
- h) **Ruang Diskusi dan Workshop:** Untuk edukasi, diskusi, dan kolaborasi seni.
- i) **Lobi dan Ruang Apresiasi:** Tempat berinteraksi dan menghargai karya seni.
- j) **Ruang Teknik dan Kontrol:** Untuk mengatur pencahayaan, suara, dan efek panggung.
- k) **Ruang Ganti dan Persiapan:** Bagi seniman mempersiapkan diri sebelum tampil.
- l) **Ruang Arsip dan Dokumentasi:** Untuk menyimpan catatan dan dokumentasi pertunjukan.
- m) **Kafe dan Area Rekreasi:** Tempat bersantai bagi seniman dan pengunjung.

Selain itu, peran seniman dalam masyarakat sangat signifikan, khususnya dalam aspek sosial dan budaya, dengan kontribusi sebagai berikut:

- a) **Pelestari Budaya:** Merekam dan merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan sejarah.
- b) **Agen Perubahan Sosial:** Menyampaikan kritik sosial dan mendorong refleksi masyarakat melalui seni.
- c) **Pencipta Estetika:** Memberikan keindahan visual, auditori, atau pengalaman emosional yang mendalam.
- d) **Inovator:** Mengeksplorasi dan menciptakan tren baru dalam seni dan budaya.

Secara keseluruhan, seniman tidak hanya berperan sebagai pencipta karya estetis, tetapi juga sebagai penyampai pesan, pelestari budaya, dan reflektor sosial dalam kehidupan masyarakat.

### 2.3.2. Penonton

Penonton adalah individu atau sekelompok orang yang menyaksikan dan mengamati suatu pertunjukan, acara, atau karya seni secara langsung maupun melalui media. Penonton berperan sebagai penerima pesan artistik dan emosional yang disampaikan oleh seniman atau pelaku seni. Dalam konteks seni pertunjukan, pengalaman penonton dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan fisik, atmosfer, dan kualitas pertunjukan yang disajikan.

Berikut adalah definisi penonton menurut beberapa ahli:

- a) Susan Bennett

Penonton adalah partisipan aktif dalam pertunjukan yang menciptakan makna melalui interaksi antara apa yang mereka lihat dan pengalaman pribadi mereka.

b) Wolfgang Iser

Penonton bukan hanya penerima pasif, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk makna karya seni berdasarkan interpretasi dan latar belakang mereka.

c) John Dewey

Penonton adalah bagian penting dalam proses seni karena pengalaman yang mereka rasakan menyempurnakan nilai dari karya seni itu sendiri.

d) Jacques Rancière

Penonton adalah subjek yang aktif, bukan sekadar penikmat pasif. Mereka menafsirkan, memaknai, dan membangun pemahaman sendiri atas apa yang mereka lihat.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik penonton dalam konteks seni pertunjukan mencakup beberapa aspek penting, yaitu:

a) **Penerima Pesan:** Menyerap dan menafsirkan nilai artistik serta emosional.

b) **Interaktif:** Berkontribusi dalam menciptakan atmosfer pertunjukan melalui reaksi dan respons.

c) **Beragam Perspektif:** Interpretasi dipengaruhi oleh latar belakang, budaya, dan pengalaman pribadi.

d) **Berperan dalam Pengalaman Kolektif:** Menjadi bagian dari komunitas yang berbagi pengalaman seni yang sama.

Penonton bukan hanya melihat, tetapi juga berpartisipasi secara emosional dan intelektual dalam menciptakan pengalaman seni yang bermakna.

### 2.3.3. Pengunjung

Pengunjung adalah individu atau sekelompok orang yang datang ke suatu tempat dengan tujuan tertentu, seperti rekreasi, edukasi, eksplorasi, atau partisipasi dalam suatu kegiatan. Dalam konteks seni dan budaya, pengunjung dapat merujuk pada orang-orang yang mengunjungi galeri seni, museum, gedung pertunjukan, atau acara seni lainnya untuk menikmati pengalaman artistik dan budaya.

a) Falk & Dierking (1992) - The Museum Experience

Pengunjung adalah individu dengan latar belakang pribadi yang unik, yang membawa harapan dan motivasi tertentu ketika berinteraksi dengan suatu tempat atau pengalaman.

b) Kotler & Kotler (2000) - Museum Strategy and Marketing

pengunjung adalah audiens yang datang dengan berbagai tujuan, termasuk belajar, hiburan, atau interaksi sosial, dan pengalaman mereka dipengaruhi oleh lingkungan fisik serta sosial tempat tersebut.

c) Bitner (1992) - Servicescape Theory

Pengunjung merasakan pengalaman yang dipengaruhi oleh lingkungan fisik (servicescape), yang mencakup tata letak, suasana, dan kenyamanan fasilitas yang mereka kunjungi.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengunjung dalam konteks seni pertunjukan mencakup beberapa aspek penting, yaitu:

- a) **Motivasi Beragam:** Datang dengan tujuan berbeda, seperti hiburan, edukasi, atau sekadar rekreasi.
- b) **Berinteraksi dengan Lingkungan:** Pengalaman dipengaruhi oleh suasana, fasilitas, dan interaksi sosial di tempat yang dikunjungi.
- c) **Fleksibilitas Aktivitas:** Tidak selalu menjadi peserta aktif dalam kegiatan, tetapi lebih sering menjelajahi atau mengamati.
- d) **Durasi Kunjungan Bervariasi:** Lamanya kunjungan bergantung pada minat, kenyamanan, dan kepuasan yang dirasakan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan ruang yang sesuai mencakup:

- a) **Kafe dan Lounge:** Area santai untuk bersosialisasi dan menikmati makanan ringan.
- b) **Ruang Pameran:** Menampilkan karya seni atau sejarah gedung dan pertunjukan.
- c) **Ruang Edukasi:** Tempat diadakannya workshop, seminar, atau diskusi seni.
- d) **Plaza atau Taman Terbuka:** Area luar ruangan untuk bersantai dan menikmati suasana.
- e) **Ruang Selfie atau Photo Booth:** Area kreatif untuk berfoto dan berbagi pengalaman di media sosial.

Ruang-ruang ini bertujuan untuk mendukung kenyamanan, interaksi sosial, dan pengalaman berkesan bagi pengunjung gedung seni pertunjukan.

## 2.4. Tinjauan Tipologi Gedung Seni Pertunjukan

### 2.4.1. Acuan Standar Gedung Seni Pertunjukan

- a) Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni oleh Kementerian Pariwisata

Kementerian Pariwisata telah menerbitkan Peraturan Menteri Pariwisata mengenai Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni, dengan edisi terbaru yang dikeluarkan pada tahun 2015. Peraturan ini bertujuan sebagai pedoman dalam pembangunan gedung seni pertunjukan guna meningkatkan kualitas produk, layanan, manajemen, serta daya saing usaha di bidang ini. Dalam regulasi tersebut, terdapat tiga aspek utama beserta elemen-elemen yang harus dipenuhi, yaitu:

Tabel 4. Standar Usaha Gedung Seni Pertunjukan - Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 Tahun 2015

Unsur	Sub Unsur	
<b>ASPEK PRODUK</b>		
<b>Gedung</b>	1.	Persyaratan tempat pertunjukan seni dengan kelayakan fungsi bangunan, berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) tempat terbuka dan / atau</li> <li>b) tempat tertutup</li> </ul>
	2.	Daya listrik sesuai standar dan / atau ketentuan perundang - undangan.
	3.	Tersedia jalur evakuasi dengan tanda yang jelas.
	4.	Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan (ruang tertutup) minimal 2,5 meter.
	5.	Jarak antara plafon dengan lantai dasar / balkon tertinggi (ruang tertutup) minimal 3 meter.
	6.	Kapasitas gedung minimal 100 tempat duduk.
	7.	Tersedia minimal 2 akses pintu keluar - masuk pengunjung.
	8.	Sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai dengan standar peraturan perundang - undangan untuk ruang tertutup.
<b>Penanda Arah</b>	9.	Tulisan papan nama gedung pertunjukan seni terbaca jelas dan pemasangan sesuai ketentuan perundang - undangan.
	10.	Penanda arah yang menunjukkan fasilitas gedung pertunjukan seni terlihat jelas.
<b>Panggung Pertunjukan</b>	11.	Panggung pertunjukan seni dilengkapi penata suara dan penata cahaya dengan ketentuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) luas panggung di ruangan tertutup minimal berukuran 6 x 8 meter</li> <li>b) tersedia akses keluar masuk panggung</li> <li>c) ketinggian panggung di ruang tertutup minimal 0.8 meter atau disesuaikan dengan kenyamanan pemandangan penonton</li> <li>d) jarak antara panggung dan kursi pengunjung terdepan paling dekat 3 meter</li> <li>e) luas, tinggi, dan penataan panggung di ruang terbuka disesuaikan dengan jenis pementasan</li> <li>f) mampu menahan beban kegiatan pertunjukan seni.</li> </ul>
	12.	Lampu panggung meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) lampu utama (main lighting)</li> <li>b) lampu depan (front lighting)</li> <li>c) lampu samping (side lighting)</li> </ul>
<b>Ruang</b>	13.	Ruang hias dan ganti kostum dilengkapi dengan cermin dan loker, serta toilet pria dan wanita yang terpisah, bersih, dan terawat.

	14.	Ruang operator.
	15.	Tempat duduk sesuai kapasitas ruang pertunjukan.
<b>Penatan dan pencahayaan (sound system dan lighting)</b>	16.	Peralatan sistem suara dengan kekuatan sesuai standar perundang-undangan.
	17.	Pencahayaan / penerangan sesuai dengan rasio luas ruangan.
<b>Promosi</b>	18.	Tersedia area untuk promosi.
	19.	Tersedia bahan promosi dalam bentuk cetak dan / atau digital.
<b>Katalog</b>	20.	Tersedia data dan ilustrasi pertunjukan seni dalam bentuk cetak dan/ atau digital.
<b>Fasilitas Penunjang</b>	21.	Tersedia pintu masuk dan keluar kawasan yang terpisah, dilengkapi dengan pos keamanan.
	22.	Tersedia akses untuk loading dock.
	23.	Fasilitas parkir yang bersih, aman, dan terawat dimana dilengkapi dengan rambu - rambu lalu lintas yang sesuai dengan peraturan perundang - undangan.
	24.	Akses dan fasilitas bagi disabilitas.
	25.	Tempat penjualan ticket.
	26.	Ruang penerimaan tamu dengan meja dan kursi yang bersih dan terawat.
	27.	Tempat penjualan makanan dan minuman yang memenuhi syarat hygiene dan sanitasi.
	28.	Kamar mandi dan toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita sesuai dengan rasio kapasitas penonton, mempertimbangkan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
	29.	Tempat sampah tertutup yang terdiri dari: a) sampah organik b) sampah non - organik.
<b>ASPEK PELAYANAN</b>		
<b>Pelaksanaan Prosedur Operasional Standar (Standard Operating Procedure)</b>	1.	Ketersediaan dan penyampaian informasi: a) produk b) Tarif sewa gedung c) nomor telepon penting (pengelola gedung, kepolisian, pemadam kebakaran, ambulans, dokter, dan rumah sakit atau klinik) d) lokasi seluruh fasilitas (guide map) e) jadwal operasional f) penggunaan Gedung g) kawasan daya tarik wisata sekitar (point of interest).
	2.	Penggunaan gedung pertunjukan seni.
	3.	Pembayaran tunai dan / atau non - tunai.
	4.	Tata tertib pengunjung / penonton.
	5.	Perawatan bangunan gedung.
	6.	Pencegahan dan penanggulangan kebakaran dan / atau keadaan darurat lainnya.
	7.	Keselamatan dan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).
	8.	Penanganan keamanan gedung dan fasilitas.
	9.	Pelaksanaan kebersihan di lingkungan gedung pertunjukan seni.
	10.	Penanganan keluhan pengguna gedung.
<b>ASPEK PENGELOLAAN</b>		
<b>Organisasi</b>	1.	Profil usaha yang terdiri atas: a) struktur organisasi yang terdokumentasi

		b) uraian tugas dan fungsi yang jelas untuk setiap jabatan dan terdokumentasikan.
	2.	Rencah usaha yang lengkap, terukur, dan terdokumentasi.
	3.	Dokumen Prosedur Operasional Standar (Standard Operating Procedure) dan/atau petunjuk pelaksanaan kerja.
	4.	Perjanjian Kerja Bersama (PKB) atau Peraturan Perusahaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan terdokumentasi.
<b>Manajemen</b>	5.	Pelaksanaan evaluasi kinerja karyawan yang terdokumentasi.
	6.	Pelaksanaan program kebersihan dan perawatan bangunan.
	7.	Pelaksanaan program pencegahan dan penanggulangan kebakaran, atau dalam keadaan darurat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
	8.	Pelaksanaan program Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) yang disusun secara lengkap dan terdokumentasi.
<b>Sumber Daya Manusia</b>	9.	Karyawan menggunakan pakaian yang bersih dan sopan dengan mencantumkan identitas.
	10.	Melaksanakan program peningkatan kompetensi dan pengembangan karir bagi karyawan.
<b>Sarana dan Prasarana</b>	11.	Ruang administrasi yang dilengkapi dengan perlengkapan dan peralatan.
	12.	Toilet yang bersih dan terawat untuk karyawan.
	13.	Tempat sampah tertutup terdiri atas: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) sampah organik</li> <li>b) sampah non - organik.</li> </ul>
	14.	Tersedia tempat penampungan sementara sampah organik dan non - organik.
	15.	Peralatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
	16.	Instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang - undangan.
	17.	Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan perundang - undangan.
	18.	Lampu darurat yang berfungsi dengan baik.
	19.	Peralatan komunikasi berupa radio komunikasi dua arah, telepon, dan/atau faksimili.
	20.	Tempat atau area ibadah/shalat yang bersih dan terawat.
	21.	Gudang.

b) *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide* oleh Ian Appleton

Perencanaan gedung pertunjukan seni merupakan langkah krusial dalam menciptakan ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mendukung ekspresi artistik secara optimal. Dalam buku "*Building for the Performing Arts: A Design and Development Guide*", Ian Appleton menekankan beberapa aspek

penting yang harus dipertimbangkan dalam merancang bangunan seni pertunjukan, di antaranya:

Tabel 5. Perancangan dan Pengembangan Gedung Seni Pertunjukan menurut Ian Appleton

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Tujuan dan Fungsi	Mengidentifikasi jenis - jenis pertunjukan seni yang sering diselenggarakan guna memahami kebutuhan spesifik ruang dan memastikan desain yang fleksibel sehingga dapat diadaptasikan untuk aktivitas lainnya seperti latihan pertunjukan seni, aktivitas komunitas, seminar edukasi, dan lainnya.
2.	Pengalaman Audiens	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <b>Kenyamanan Akustik:</b> Memastikan kualitas suara yang terdistribusi merata di seluruh ruang, tanpa adanya area dengan gema berlebihan atau kehilangan detail suara.</li> <li>b) <b>Visual Sightlines:</b> Merancang tata letak tempat duduk dengan jalur pandangan yang bebas dari hambatan menuju panggung, sehingga setiap penonton memiliki sudut pandang optimal.</li> <li>c) <b>Ergonomi Tempat Duduk:</b> Menggunakan desain kursi yang mendukung postur tubuh secara alami untuk kenyamanan selama durasi pertunjukan.</li> <li>d) <b>Kenyamanan Termal:</b> Mengontrol suhu dan kelembapan ruang dengan sistem ventilasi dan HVAC yang efisien untuk menciptakan suasana yang nyaman di segala musim.</li> <li>e) <b>Desain Inklusif:</b> Memberikan aksesibilitas penuh bagi semua kondisi penonton, termasuk pengguna kursi roda, lansia, dan mereka yang memiliki kebutuhan khusus, dengan menyediakan fasilitas seperti ramp, lift, area duduk khusus, dan sistem pendukung audio-visual.</li> </ul>
3.	Kebutuhan Seniman	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <b>Fasilitas Backstage:</b> Menyediakan fasilitas lengkap seperti ruang ganti, ruang istirahat, ruang makeup, serta area penyimpanan properti dengan kualitas yang optimal untuk memastikan seniman dapat menjalankan proses persiapan, pertunjukan, dan pembongkaran dengan lancar.</li> <li>b) <b>Area Latihan:</b> Merancang ruang latihan yang menyerupai kondisi panggung utama, baik dari segi dimensi, pencahayaan, maupun akustik, memungkinkan seniman untuk beradaptasi secara maksimal sebelum tampil di panggung sesungguhnya.</li> <li>c) <b>Desain Panggung:</b> Merancang panggung dengan ukuran dan fasilitas panggung yang dapat mencakup beragam jenis pertunjukan seni.</li> <li>d) <b>Technical Support:</b> Memastikan keberadaan sistem rigging, pencahayaan, dan suara yang terintegrasi dan dapat disesuaikan untuk kebutuhan pertunjukan yang kompleks.</li> </ul>
4.	Pertimbangan Teknis dan Operasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <b>Isolasi Akustik:</b> Memastikan desain ruang memiliki isolasi akustik yang efektif untuk mencegah kebocoran suara dari dalam ke luar maupun sebaliknya, serta mengurangi gangguan dari kebisingan eksternal untuk menjaga kualitas akustik selama pertunjukan berlangsung.</li> <li>b) <b>Sistem Pencahayaan dan Suara:</b> Menggunakan teknologi pencahayaan dan sistem suara yang canggih serta fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan beragam jenis pertunjukan seni.</li> </ul>

		<p>c) <b>Sistem HVAC:</b> Merancang sistem pemanas, ventilasi, dan pendingin udara (HVAC) yang mampu menjaga kenyamanan suhu dan sirkulasi udara di seluruh area, baik untuk seniman di backstage maupun audiens di auditorium.</p> <p>d) <b>Keamanan:</b> Mengintegrasikan standar keamanan yang tinggi, termasuk sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran, rute evakuasi darurat yang jelas dan mudah diakses, serta manajemen keramaian yang efektif untuk memastikan keselamatan semua penghuni bangunan dalam situasi darurat.</p>
5.	Perancangan Spasial	<p>a) <b>Penataan Bangku:</b> Menyusun tata letak bangku yang mengoptimalkan kapasitas tanpa mengorbankan kenyamanan dan keamanan dengan mempertimbangkan sightlines optimal ke panggung, ruang gerak yang memadai, serta akses yang mudah untuk evakuasi darurat.</p> <p>b) <b>Fasilitas Pendukung:</b> Menyediakan fasilitas tambahan seperti area lobi, toilet, ruang tunggu, kafe, dan area parkir untuk mendukung kebutuhan pengunjung dan fasilitas publik seperti area sosial dan komunitas juga dapat dirancang untuk meningkatkan fleksibilitas dan manfaat gedung bagi masyarakat.</p> <p>c) <b>Alur Traffic:</b> Merancang alur sirkulasi yang efisien untuk memisahkan pergerakan penonton, seniman, pengunjung, dan staf untuk meminimalkan kerumunan di satu titik, dengan mempertimbangkan pintu masuk dan keluar yang terpisah, akses backstage yang privat, serta rute evakuasi yang jelas dan aman.</p>
6.	Konteks Budaya	<p>a) <b>Gaya Arsitektur:</b> Mengadopsi gaya yang mencerminkan budaya lokal, identitas masyarakat, dan visi artistic dimana dapat diwujudkan melalui bentuk bangunan, motif, material lokal, dan elemen visual yang memperkuat nilai tradisional sekaligus beradaptasi dengan desain modern.</p> <p>b) <b>Integrasi dengan Lingkungan:</b> Merancang gedung yang selaras dengan konteks lingkungan sekitarnya, baik alam maupun perkotaan dengan memperhatikan skala, proporsi, dan harmoni visual sehingga bangunan tidak hanya menjadi ikon, tetapi juga memperindah lanskap sekitarnya.</p> <p>c) <b>Elemen Artistik:</b> Menghadirkan desain interior yang memperkuat karakter arsitektural gedung, misalnya melalui karya seni, instalasi, detail ornamen, atau penggunaan material dengan tekstur dan warna yang mendukung tema artistik keseluruhan.</p> <p>d) <b>Kebutuhan Masyarakat:</b> Kebutuhan masyarakat terhadap ruang terbuka yang terintegrasi dengan konteks budaya lokal mencerminkan pentingnya hadirnya ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menjadi wadah interaksi sosial, ekspresi budaya, dan pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.</p>

#### 2.4.2. Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan

Dalam arsitektur gedung seni pertunjukan, pembagian ruang sangat penting untuk memastikan kelancaran operasional, kenyamanan pengguna, dan kualitas

pengalaman seni. Pembagian gedung seni pertunjukan secara umum dikelompokkan menjadi tiga bagian utama berdasarkan fungsi dan penggunaannya, yaitu:

a) *Front of House* (FOH)

FOH adalah area yang berhubungan langsung dengan penonton dan berfokus pada kenyamanan serta kemudahan akses. Menurut Ching (2007) dalam *Architecture: Form, Space, and Order*, FOH bertujuan menciptakan pengalaman ruang yang ramah dan menarik bagi pengunjung. Beberapa elemen penting dalam FOH meliputi:

- i) Lobby
- ii) Foyer
- iii) Box Office
- iv) Ticket Check
- v) Auditorium
- vi) Fasilitas Publik
  - Toilet
  - Food and Beverage
  - Galeri atau Pameran
  - Ruang Workshop
  - Studio Latihan
  - Musholla

Bitner (1992) melalui *Servicescape Theory* menyatakan “Pengalaman pengunjung dimulai dari interaksi pertama di ruang publik, di mana suasana, pencahayaan, dan sirkulasi menentukan kualitas pengalaman keseluruhan” mempunyai pemahaman sebagai berikut:

- i) **Interaksi Pertama:** Saat pengunjung tiba di gedung, pengalaman mereka dimulai dari elemen luar seperti plaza, taman, atau area parkir. Lalu berlanjut ke lobi dan foyer, di mana desain ruang, kenyamanan, dan kemudahan akses sangat penting.
- ii) **Suasana (Ambience):** Suasana yang diciptakan melalui arsitektur, dekorasi, musik latar, dan atmosfer memengaruhi mood atau perasaan pengunjung. Suasana yang hangat dan menarik meningkatkan kepuasan.

- iii) **Pencahayaan:** Pencahayaan yang tepat, baik alami maupun buatan, tidak hanya membantu navigasi tetapi juga membentuk suasana emosional. Cahaya lembut di lobi atau area publik membuat pengunjung merasa lebih santai dan nyaman.
- iv) **Sirkulasi:** Tata letak dan alur pergerakan yang baik memastikan pengunjung tidak merasa bingung atau sesak. Arah masuk yang jelas, kemudahan akses ke auditorium, toilet, atau kafe, serta arus keluar yang lancar berkontribusi pada kenyamanan.

Kesan awal yang positif menciptakan ekspektasi tinggi terhadap pertunjukan. Jika pengalaman di ruang publik menyenangkan, pengunjung akan lebih terhubung secara emosional dan lebih menikmati keseluruhan acara. Sebaliknya, suasana yang kurang nyaman, pencahayaan buruk, atau alur sirkulasi yang membingungkan dapat merusak pengalaman, bahkan sebelum pertunjukan dimulai.

b) *Back of House* (BOH)

BOH mencakup area yang tidak terlihat oleh penonton tetapi sangat vital dalam operasional dan persiapan pertunjukan. Menurut Francis D.K. Ching (2007), ruang di balik layar harus dirancang untuk memaksimalkan efisiensi teknis dan kenyamanan kru serta seniman. Elemen penting dalam BOH meliputi:

- i) Panggung
- ii) Backstage
- iii) Ruang Ganti
- iv) Ruang Tata Rias
- v) Ruang Kontrol
- vi) Ruang Produksi dan Penyimpanan
- vii) Loading Dock
- viii) Gedung Pengelola

Howard (2003) dalam *Theatre Architecture and Design* menyatakan "Sebuah pertunjukan yang sukses tidak hanya bergantung pada panggung, tetapi juga pada efisiensi ruang di balik layar".

Keberhasilan sebuah pertunjukan adalah hasil dari sinergi antara apa yang terlihat di panggung dan apa yang terjadi di belakang layar. Ruang yang efisien dan terorganisir di BOH memungkinkan pertunjukan berjalan lancar, dengan transisi yang halus, waktu yang tepat, dan dukungan teknis yang optimal. Tanpa ruang dan sistem yang baik di balik layar, hasil akhir di panggung tidak akan mencapai potensi maksimalnya.

c) Ruang Eksternal (*Outdoor Spaces*)

Ruang eksternal mencakup area di luar gedung yang mendukung aktivitas pra dan pasca-pertunjukan. Menurut **Whyte (1980)** dalam *The Social Life of Small Urban Spaces*, ruang luar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan menciptakan kesan mendalam. Elemen penting dalam ruang eksternal meliputi:

- i) Area Parkir
- ii) Area Foto atau Landmark
- iii) Plaza dan Taman Terbuka
- iv) Studio Latihan

Gehl (2010) dalam *Cities for People* menyatakan "Ruang luar adalah titik awal pengalaman yang membentuk kesan awal pengunjung terhadap tempat seni".

Susunan program ruang pada fasilitas gedung seni pertunjukan dirancang sesuai dengan jenis seni pertunjukan khas Cirebon yang sering diadakan di Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang.

## 2.5. Tinjauan Teori Pendekatan

### 2.5.1. Persepsi

Persepsi adalah proses yang dialami setiap individu untuk menangkap, mengenali, dan memahami informasi melalui rangsangan sensorik dari panca indera, seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, perasaan, dan sentuhan. Proses ini melibatkan pengalaman kognitif yang membantu individu membentuk pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya (Robert J. Sternberg, 2009).

Menurut Kotler (2009), pada pembentukan persepsi terdapat tiga tahap utama yang dilalui:

- a) **Seleksi:** Memfokuskan perhatian pada rangsangan tertentu.
- b) **Organisasi:** Menyusun informasi yang diterima menjadi pola yang terstruktur.
- c) **Interpretasi:** Memberikan makna pada informasi berdasarkan pengalaman kognitif untuk memastikan keakuratannya.

Persepsi bersifat subjektif karena setiap individu dapat memberikan interpretasi yang berbeda terhadap rangsangan yang sama, tergantung pada perhatian, pengalaman, dan pandangan pribadinya. Dengan demikian, persepsi bukan sekadar menerima

rangsangan sensorik, tetapi juga melibatkan pemahaman, pengaturan, dan penafsiran informasi untuk menghasilkan pengalaman yang bermakna.

Proses pembentukan persepsi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal meliputi pengalaman masa lalu, kepribadian, sikap terhadap hal baru, kebutuhan untuk memvalidasi rasa ingin tahu, dan kepercayaan yang dapat memperkuat dugaan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup intensitas stimulus yang diterima, situasi dan konteks lingkungan, serta pengaruh budaya atau media (Alex Sobur, 2003). Pengalaman masa lalu individu memiliki pengaruh signifikan terhadap cara mereka memproses dan memahami hal-hal baru yang diterima melalui panca indera dan saraf sensorik. Faktor ini, bersama dengan aspek personal lainnya, menyebabkan setiap individu memiliki respons atau persepsi yang berbeda terhadap stimulus yang sama.

### 2.5.2. Persepsi dalam Arsitektur

Dalam buku "*Basics of Perception in Architecture*", Grütter menyatakan bahwa persepsi adalah proses dimana manusia menginterpretasikan stimulus dari lingkungan sekitar menjadi pengalaman yang bermakna. Ketika persepsi dipahami dalam arsitektur, maka persepsi bukan hanya sekedar proses fisiologis tetapi juga melibatkan psikologis, sosial, dan budaya seseorang dikarenakan berperan sebagai landasan penting dalam merancang ruang arsitektural yang mempengaruhi pembentukan pengalaman yang berkesan.

#### a) Proses Pembentukan Persepsi Arsitektural

Persepsi arsitektural terbentuk melalui integrasi pengalaman sensoris yang mencakup lima elemen utama, sebagai berikut:

- i) **Visual:** Bentuk, warna, pencahayaan, dan perspektif mempengaruhi pengalaman ruang dan kualitas spasial.
- ii) **Auditori:** Suara dalam ruang, meliputi musik, dialog, dan kebisingan menciptakan atmosfer yang mempengaruhi persepsi penghuni.
- iii) **Taktil:** Tekstur material menghadirkan sensasi fisik yang mampu memperdalam hubungan manusia dengan ruang.
- iv) **Olfaktori:** Aroma dalam ruang membangkitkan memori dan koneksi emosional, menciptakan pengalaman yang lebih bermakna.

- v) **Termal:** Suhu dan kelembapan ruang berkontribusi pada kenyamanan sekaligus memengaruhi kesan pengguna terhadap ruang tersebut.

Melalui harmonisasi kelima elemen ini, ruang dapat memberikan pengalaman yang kaya dan mendalam bagi penggunanya.

Menurut Arnheim (1954), pembentukan persepsi merupakan proses bertahap yang melibatkan beberapa dimensi pengalaman manusia sebagai berikut:

- i) **Persepsi indrawi:** Informasi stimulus mulai diorganisasi dan diolah oleh otak melalui integrasi sensoris, membentuk pola yang bermakna sebagai respons awal terhadap rangsangan.
  - ii) **Interpretasi:** Individu memberikan makna terhadap pengalaman sensoris berdasarkan pengetahuan, konteks budaya, serta pengalaman masa lalu, sehingga setiap persepsi menjadi unik dan personal.
  - iii) **Respon emosional:** Pengalaman yang diinterpretasikan memunculkan emosi tertentu, di mana perbedaan cara interpretasi menghasilkan variasi emosi di antara individu.
  - iv) **Pemahaman kognitif:** Proses reflektif secara intelektual terjadi, di mana individu mulai memahami, menilai secara kritis, dan mengembangkan cara pandang yang lebih dalam terhadap pengalaman yang diterima.
  - v) **Persepsi holistik:** Individu menyatukan seluruh elemen pengalaman, termasuk latar belakang dan konteks personal, membentuk kesan akhir yang terkadang mengalami transformasi seiring dengan hadirnya pengalaman baru.
- b) Prinsip Persepsi dalam Arsitektur

Grütter (1996) mengidentifikasi sejumlah prinsip persepsi yang dapat diintegrasikan ke dalam desain arsitektur untuk memengaruhi pembentukan persepsi arsitektural individu, yaitu:

- i) **Skala dan proporsi**

Dimensi ruang serta hubungan antar elemen di dalamnya memengaruhi kenyamanan dan persepsi pengguna terhadap ruang tersebut. Skala yang sesuai menciptakan rasa kedekatan, sedangkan proporsi yang harmonis memberikan keseimbangan visual dan psikologis.

- ii) **Kontras dan keseimbangan**

Kombinasi elemen seperti pencahayaan, tekstur, serta bentuk organik dan geometris dapat menciptakan daya tarik visual jika dipadukan dengan harmoni dan keseimbangan yang tepat.

iii) **Ritme dan pola**

Pengulangan elemen-elemen arsitektural menciptakan ritme yang membantu pengguna menavigasi dan memahami ruang secara intuitif. Pola-pola ini menciptakan kontinuitas dan prediktabilitas dalam pengalaman ruang.

iv) **Intensitas, arah, dan warna cahaya**

Cahaya, baik alami maupun buatan, memainkan peran penting dalam membangun suasana serta mempertegas karakter ruang. Intensitas dan arah cahaya dapat mengarahkan perhatian dan memengaruhi persepsi psikologis pengguna terhadap suatu ruang.

Penerapan prinsip-prinsip ini memungkinkan perancang menciptakan pengalaman ruang yang lebih bermakna dan berdampak bagi penggunanya.

Ruang tidak hanya dimaksudkan untuk dilihat, tetapi juga untuk dirasakan melalui interaksi panca indera manusia, di mana kolaborasi antar indera menciptakan pengalaman yang kaya dan mendalam. Sebagai contoh, dalam pertunjukan seni, hubungan antara pencahayaan dan melodi akustik dapat membangun suasana yang kuat dan menyampaikan pesan emosional kepada penonton. Seorang arsitek yang ingin merancang ruang dengan pengalaman multisensorial harus mampu mempertimbangkan berbagai elemen desain dan kualitas spasial. Hal ini mencakup penyediaan kenyamanan fisik dan emosional, serta pemahaman mendalam terhadap konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi proses perancangan. Dengan pendekatan ini, ruang tidak hanya berfungsi, tetapi juga bermakna secara emosional dan budaya.

c) **Strategi Perancangan Berdasarkan Pendekatan Persepsi dalam Arsitektur**

Pendekatan persepsi dalam arsitektur berfokus pada bagaimana manusia merasakan, memahami, dan berinteraksi dengan ruang melalui pancaindra dan pengalaman pribadi. Strategi ini bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman emosional dan kognitif yang bermakna.

Berikut adalah beberapa strategi perancangan dengan pendekatan persepsi dalam arsitektur yang dapat diaplikasikan pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang (J. Pallasmaa, 2005):

i) Penciptaan Atmosfer dan Suasana (*Atmospheric Design*)

Atmosfer dalam arsitektur merujuk pada proses yang dialami setiap individu untuk menangkap, mengenali, dan memahami informasi melalui rangsangan sensorik dari panca indera yang melibatkan pengalaman kognitif.

Ini bukan hanya tentang bagaimana ruang terlihat secara visual, tetapi juga bagaimana ruang tersebut terasa melalui perpaduan berbagai elemen seperti **pencahayaan, warna, tekstur, suara, suhu, dan skala ruang**.

Tujuan: Membangkitkan perasaan tertentu sesuai dengan fungsi dan konteks ruang.

**Strategi Desain:**

- Memanfaatkan pencahayaan alami dan buatan untuk membentuk mood tertentu.
- Menggunakan warna dan material yang selaras dengan fungsi ruang.
- Menambahkan elemen akustik untuk menciptakan ketenangan atau dinamika.

Contoh: Penggunaan pencahayaan hangat dan material kayu di foyer gedung seni pertunjukan menciptakan suasana ramah dan eksklusif.

ii) Sirkulasi dan Orientasi Ruang (*Spatial Navigation*)

Pernyataan tersebut merujuk pada sirkulasi dan orientasi ruang dalam arsitektur, yaitu bagaimana pengguna bergerak dan menavigasi suatu ruang dengan mudah, lancar, dan tanpa kebingungan. Ini berkaitan dengan **tata letak (layout), jalur sirkulasi, garis pandang, dan penanda arah** yang membantu pengguna memahami ruang secara intuitif.

**Strategi Desain:**

- Menyusun alur sirkulasi yang logis dengan jalur utama yang jelas.
- Memastikan garis pandang terbuka ke titik-titik orientasi seperti pintu masuk atau tangga.
- Menggunakan tanda arah yang intuitif dan mudah dipahami.

Contoh: Koridor dengan pencahayaan alami dan signage yang informatif di gedung teater.

### iii) Stimulus Sensorik (*Sensory Design*)

Pendekatan perancangan yang mempertimbangkan pengalaman melalui lima indra utama:

- **Penglihatan (Visual):** Warna, pencahayaan, tekstur, dan bentuk ruang.
- **Suara (Auditori):** Akustik ruang, gema, dan kebisingan.
- **Sentuhan (Taktil):** Tekstur material, suhu permukaan, dan kenyamanan fisik.
- **Penciuman (Olfaktori):** Aroma alami atau buatan yang memengaruhi suasana.
- **Rasa (Gustatori):** Kadang relevan dalam ruang kuliner atau pengalaman khusus.

#### **Strategi Desain:**

- Menggunakan tekstur material yang berbeda untuk membedakan fungsi ruang.
- Menambahkan elemen aroma di lobi atau ruang publik untuk menciptakan suasana tertentu.
- Memanfaatkan akustik yang sesuai dengan jenis aktivitas di dalam ruang.

Contoh: Material alami seperti batu dan kayu pada dinding dengan tekstur yang berbeda untuk memberikan sensasi taktil yang unik.

### iv) Peningkatan Identitas dan Konteks Budaya (*Contextual Design*)

Pendekatan perancangan yang mencerminkan nilai-nilai budaya, tradisi, dan identitas lokal dalam elemen arsitektural. Tujuan utamanya adalah menciptakan koneksi emosional antara pengguna dan ruang dengan menghargai kekayaan budaya di mana bangunan itu berada dengan kehadiran **ornamen, pola, warna, dan simbol budaya lokal**.

#### **Strategi Desain:**

- Mengadopsi pola tradisional atau simbol budaya ke dalam fasad dan interior.
- Menggunakan material lokal yang khas.
- Memasukkan elemen naratif yang menceritakan sejarah atau budaya setempat.

Contoh: Motif Mega Mendung pada fasad Gedung Kesenian Cirebon (GKC).

### v) Ruang Sosial dan Interaksi (*Social Interaction Design*)

Pendekatan perancangan yang **mendorong pertemuan, komunikasi, dan kebersamaan** di antara pengguna ruang. Tujuannya adalah menciptakan **pengalaman kolektif** di mana orang dapat berinteraksi secara spontan atau berkumpul dalam kegiatan bersama, sehingga terbentuk rasa kebersamaan dan komunitas.

**Strategi Desain:**

- Menciptakan ruang semi-terbuka untuk mendorong interaksi antar pengguna.
- Menyediakan fasilitas seperti kafe atau area duduk yang nyaman.
- Menggunakan tata letak yang fleksibel untuk berbagai aktivitas.

Contoh: Plaza di depan gedung seni yang berfungsi sebagai ruang berkumpul, menyelenggarakan acara komunitas, atau menyaksikan pertunjukan publik.

vi) Memori dan Pengalaman Pengguna (*Experiential Design*)

Pendekatan perancangan yang bertujuan menciptakan **kesan mendalam** dan **kenangan positif** bagi pengguna. Ini terjadi ketika ruang tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga **membangkitkan emosi, memberikan inspirasi, dan meninggalkan kesan** yang bertahan lama.

**Strategi Desain:**

- Menyediakan elemen daya tarik visual yang unik.
- Menggunakan pencahayaan dinamis yang berubah sesuai waktu.
- Memanfaatkan pemandangan atau elemen air untuk menciptakan kesan damai.

Contoh: Instalasi seni interaktif yang mengundang pengunjung berpartisipasi dan auditorium dengan akustik dan pencahayaan yang optimal Membuat penonton benar-benar merasakan kedalaman dan emosi dalam pertunjukan.

Strategi perancangan arsitektur dengan pendekatan persepsi tidak hanya bertujuan memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional dan psikologis yang bermakna bagi pengguna. Dengan mempertimbangkan aspek atmosfer, sirkulasi, sensorik, identitas budaya, interaksi sosial, dan pengalaman pribadi, arsitektur dapat memberikan dampak positif dan berkesan dalam jangka panjang.

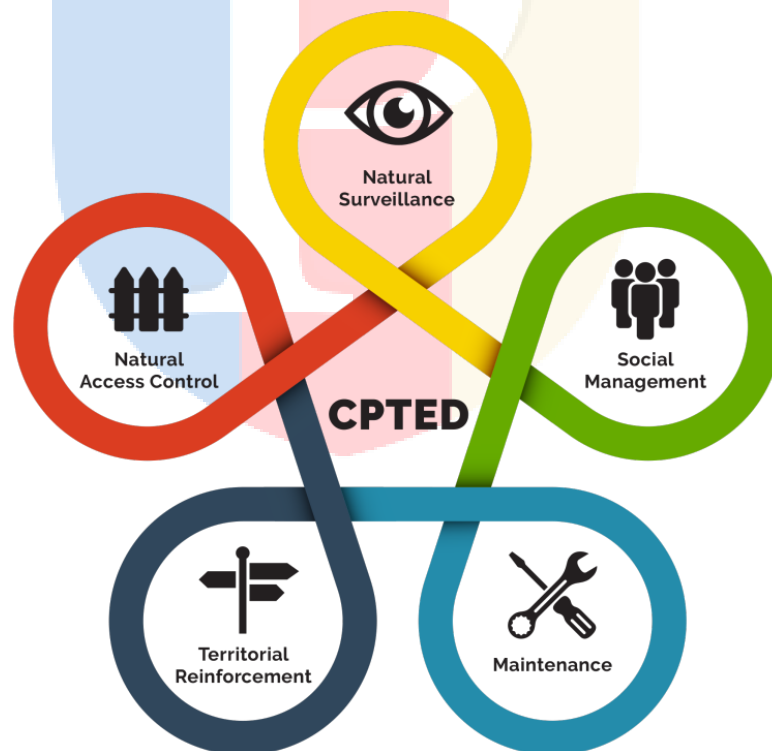
## 2.6. Tinjauan Teori Pendukung

### 2.6.1. Crime Prevention Through Environmental Design (CPTED)

Buku “The Crime Prevention Through Environmental Design Guidebook” yang diterbitkan oleh National Crime Prevention Council (NCPC) di Singapura menjelaskan teori Crime Prevention Through Environmental Design (CPTED) dengan pendekatan yang lebih praktis dan aplikatif dalam desain kota dan arsitektur.

Buku ini menegaskan bahwa CPTED berfokus pada perancangan lingkungan yang dapat mencegah kejahatan secara proaktif dengan mengubah persepsi dan perilaku pelaku kriminal serta meningkatkan rasa aman bagi masyarakat. Penerapan CPTED ini dalam perancangan jalur pejalan kaki di koridor depan gedung seni pertunjukan sejalan dengan tujuan utama desain, yaitu mencegah aktivitas balap liar, tindak kejahatan, dan aksi vandalisme.

Berdasarkan *The Crime Prevention Through Environmental Design Guidebook*, CPTED memiliki **5 prinsip utama**, yang merupakan pengembangan dari teori awal:



Gambar 2. 5 Prinsip CPTED

Sumber: Thornton Tomasetti

a) *Natural Surveillance* (Pengawasan Alami)

Meningkatkan visibilitas area untuk mengurangi kesempatan kriminal bersembunyi dan beraksi melalui strategi:

- i) **Pencahayaan optimal** untuk menghilangkan area gelap yang rawan kejahatan, seperti pemasangan lampu jalan dengan jarak ideal sekitar 10 – 15 meter).
- ii) **Bangunan dengan jendela besar** menghadap ke jalan atau ruang publik untuk meningkatkan interaksi visual.
- iii) **Menghindari hambatan visual** seperti pagar tinggi atau vegetasi yang rimbun.
- iv) **Penempatan CCTV** di lokasi strategis.

b) *Natural Access Control* (Kontrol Akses Alami)

Mengontrol akses ke suatu area untuk membatasi pergerakan pelaku kriminal melalui strategi:

- i) **Jalur pedestrian yang jelas** untuk memandu pergerakan pejalan kaki dan kendaraan dengan pemasangan material yang berbeda.
- ii) **Penggunaan bollard, planter box, atau street furniture** untuk mencegah kendaraan ilegal masuk ke area pejalan kaki.
- iii) **Gerbang atau pintu masuk yang terbatas** untuk meningkatkan kontrol akses di bangunan publik.

c) *Territorial Reinforcement* (Penguatan Teritorial)

Membantu orang mengenali batas suatu ruang untuk meningkatkan rasa kepemilikan dan mengurangi tindakan kriminal melalui strategi:

- i) **Penanda jalan** untuk membedakan zona publik, semi – publik, dan privat.
- ii) **Street furniture, tanaman, dan pagar rendah** untuk memperjelas kepemilikan ruang.
- iii) **Identitas visual** seperti mural seni atau elemen budaya yang dapat meningkatkan rasa keterikatan warga dengan ruang publik untuk mengurangi vandalisme dan memperkuat identitas ruang.

d) *Maintenance and Management* (Pemeliharaan dan Pengelolaan)

Lingkungan yang bersih dan terawat mengurangi persepsi bahwa area tersebut rentan terhadap kejahatan melalui strategi:

- i) **Pemeliharaan rutin fasilitas umum** seperti bangku, lampu, dan CCTV.
- ii) **Grafiti dan vandalisme segera dibersihkan** untuk mencegah efek *Broken Windows Theory*.
- iii) **Pemasangan material anti – vandal** pada dinding dan street furniture.

- iv) **Program keterlibatan komunitas** untuk mengisi ruang dengan karya seni sehingga ruang publik tetap terasa aman dan nyaman.
- e) *Social Management* (Managemen Sosial)
  - Mendorong aktivitas positif di ruang publik untuk meningkatkan rasa aman dan mengurangi tindakan kriminal melalui strategi:
    - i) **Menjadikan area publik lebih hidup** dengan acara seni, pertunjukan jalanan, atau pasar kreatif.
    - ii) **Menyediakan fasilitas interaktif** seperti tempat duduk nyaman, taman bermain, atau area olahraga.
    - iii) **Mengintegrasikan ruang publik dengan kegiatan komunitas** untuk mencegah ruang menjadi kosong dan rawan kriminalitas.
    - iv) Mengadakan **pertunjukan seni jalanan atau instalasi seni temporer** di jalur pedestrian depan gedung seni untuk menjaga keramaian positif.

## 2.7. Tinjauan Preseden

Pemilihan studi preseden didasarkan pada gedung seni pertunjukan yang menerapkan pendekatan persepsi dalam arsitektur, di mana desainnya dipengaruhi oleh konteks lingkungan, budaya lokal, serta kebutuhan penggunanya. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan bukan sekadar bangunan pertunjukan seni, tetapi juga ruang interaksi sosial dan budaya yang mampu mewadahi, melestarikan, dan mengembangkan seni pertunjukan. Dengan mempertimbangkan aspek keterbukaan, konektivitas, serta pengalaman ruang yang dinamis, studi preseden ini menjadi referensi dalam merancang bangunan yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki makna yang mendalam bagi masyarakat dan lingkungannya.

### 2.7.1. Yang Liping *Performing Arts Center*, Dalí, China



Gambar 3. Open Plaza Yang Liping Performance Arts Center

Sumber: Han, Shuangyu. 2021. (archdaily.com)

Yang Liping *Performing Arts Center*, yang berlokasi di Dali, Yunnan, berada di **wilayah pegunungan** dekat perbatasan Vietnam, Laos, dan Burma. Meskipun sering terasa **terlupakan**, kawasan ini menyimpan **keindahan alam yang menakjubkan** dan **warisan budaya yang kaya**. Pusat seni pertunjukan ini merupakan dedikasi Yang Liping, seorang penari asal etnis minoritas Bai di Tiongkok, yang berkomitmen untuk **menjelajahi dan mendalami seni tari tradisional Yunnan**. Dengan bakatnya yang luar biasa, Yang Liping berhasil menembus panggung global dan meraih rekognisi internasional. Tidak mengherankan jika Studio Zhu-Pei mendesain Yang Liping *Performing Arts Center* dengan inspirasi yang kuat dari **konteks lingkungan, budaya lokal, dan gerakan tari khas Yang Liping**, menciptakan ruang yang tidak hanya menampilkan seni, tetapi juga merayakan identitas budaya dan keindahan alam Yunnan.



Gambar 4. Atap Yang Liping Performing Arts Center

Sumber: Han, Shuangyu. 2021. (archdaily.com)

Desain atap Yang Liping *Performing Arts Center* tidak hanya terinspirasi dari keindahan alam, tetapi juga dari gerakan tarian khas Yang Liping dan **filosofi Yin dan Yang** dalam kepercayaan Tiongkok. Dari tampak depan, bentuk atap secara keseluruhan terlihat tegas dengan garis horizontal yang **menyelaraskan diri dengan garis lanskap**. Atap ini membentuk bukit yang melambangkan **Gunung Cangshan**, merepresentasikan **gedung pertunjukan utama**. Kemudian, terdapat **penurunan** pada atap yang melambangkan **Zhonghe Stream**, aliran sungai yang melewati kota kuno Dali, dengan **jalur pejalan kaki yang meliuk, melambangkan gerakan tarian**.



Gambar 5. Fasilitas Pendukung Yang Liping Performing Arts

Sumber: Han, Shuangyu. 2021. (archdaily.com)

Kota kuno Dali menjadi **titik pusat** yang **menghubungkan amphitheater dan gedung seni pertunjukan**, menciptakan interaksi dinamis antara arsitektur dan budaya lokal. Sementara itu, atap yang menyerupai lembah melambangkan Danau Erhai, yang difungsikan sebagai **amphitheater**. Di antara bentuk-bentuk organik ini, terdapat struktur persegi yang merepresentasikan **permukiman** kota Dali yang memperkuat kesan **keterikatan dengan komunitas lokal** dimana merupakan **fasilitas pendukung** bagi komunitas seni.

Konsep desain atap bertujuan untuk menciptakan kesan bahwa Yang Liping *Performing Arts Center* menyatu dengan alam sekitarnya, mengaburkan batas antara **arsitektur, budaya, dan lingkungan**. Hal ini mencerminkan harmoni yang dalam antara manusia dan alam, sebagaimana tersirat dalam filosofi tradisional Tiongkok.

Yang Liping *Performing Arts Center* bukan sekadar gedung seni pertunjukan yang biasa **dipersepsikan sebagai kotak hitam besar** yang tertutup dan terisolasi dari dunia luar, di mana fenomena alam seperti cahaya, suara, dan angin sering dianggap sebagai gangguan yang harus dihilangkan. Sebaliknya, gedung ini berusaha mengubah persepsi tersebut dengan **mengintegrasikan elemen alam sebagai bagian dari pengalaman teater**.



Gambar 6. Desain Multifungsi Yang Liping Performing Arts Center

Sumber: Griffiths, Alyn. 2021. (dezeen.com)

Cahaya alami, suara angin, dan perubahan cuaca diizinkan masuk, menciptakan suasana yang **dinamis dan interaktif**, sehingga setiap pertunjukan menjadi **unik dan kontekstual**. Proyek ini tidak hanya bertujuan membangun gedung teater yang fungsional, tetapi juga ingin **menyajikan pengalaman baru** dengan mengaburkan batas antara ruang dalam dan luar, serta antara **seni pertunjukan dan alam**.

Ini adalah konsep teater baru yang menawarkan pengalaman berbeda, di mana **konteks lingkungan dan budaya** memainkan peran penting dalam membangun **suasana dan emosi** di setiap pertunjukan, menciptakan **hubungan yang mendalam antara penonton, seni, dan alam**.

Dalam Yang Liping *Performing Arts Center*, pendekatan persepsi dalam arsitektur digunakan bukan hanya untuk menciptakan **ruang fungsional** sesuai tipologinya saja, tetapi juga **membangkitkan emosional, membentuk memori dari pengalaman, dan hubungan dengan arsitekturnya**. Dengan melibatkan indera melalui **penerapan cahaya, material, gerak, dan skala ruang**, Studio Zhu – Pei

mampu menciptakan **perjalanan sensoris** di mana pengunjung tidak hanya mengamati, tetapi juga **mengeksplorasi dan mendalami suasana ruang** yang diciptakan.

### 2.7.2. Pingshan *Performing Arts Center*, Shenzhen, China



Gambar 7. Keindahan Pingshan Performing Arts Center di Malam Hari

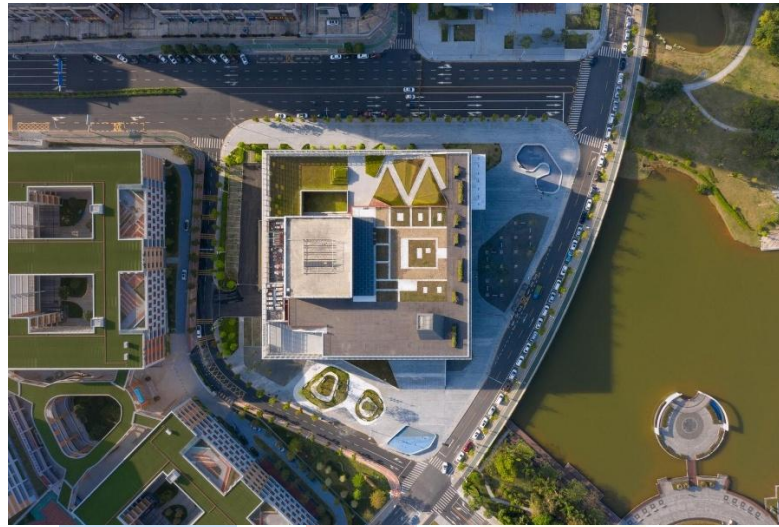
Sumber: Zeng, Tian Pei. 2019. (divisare.com)

Dalam satu dekade terakhir, seiring dengan terjadinya fase economic boom dan urbanisasi pesat di China, pembangunan gedung teater banyak bermunculan di seluruh penjuru negara China. Gedung – gedung teater tersebut dapat dipastikan mempunyai eksterior yang megah dan kerap mempunyai ruang yang monoton dan **terputus dari kehidupan masyarakat serta dinamika perkotaan sehari-hari**. Akibatnya gedung teater yang seharusnya berperan sebagai ruang publik kurang dapat dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut mendorong *OPEN Architecture* untuk mencoba menjajahi **persepsi baru** terkait arsitektur gedung seni pertunjukan yang **lebih terbuka, kontekstual, dan berorientasi pada masyarakat**.

Mengingat bahwa Pingshan *Performing Arts Center* terletak di wilayah padat permukiman dan bersebelahan dengan taman kota yang menarik banyak pengunjung, *OPEN Architecture* merancang bangunan ini bukan hanya sebagai gedung teater, tetapi juga sebagai **pusat aktivitas edukasi dan sosial** yang tetap berkaitan dengan seni pertunjukan. Selain itu, hadirnya fasilitas F&B menambah daya tarik bagi masyarakat umum untuk **sekadar berkunjung dan menikmati suasana**.

Dengan perancangan taman dan ruang terbuka yang terintegrasi secara harmonis dengan arsitektur bangunan dan lingkungan sekitarnya, kompleks ini

menciptakan **kesan welcoming** dan dapat diakses oleh semua orang. Dengan mematahkan persepsi konvensional terhadap tipologi landmark budaya yang berfungsi tunggal, gedung ini menjadi contoh baru **dalam mempromosikan inklusi sosial dalam arsitektur bangunan sipil**. Tidak hanya melayani penonton teater, tetapi juga menyediakan **ruang publik** yang terbuka dan dinamis, menciptakan **interaksi sosial** yang lebih luas dan menghadirkan pengalaman perkotaan yang lebih **hidup dan inklusif**.



Gambar 8. Site Plan Pingshan Performing Arts Center

Sumber: Zeng, Tian Pei. 2019. (divisare.com)

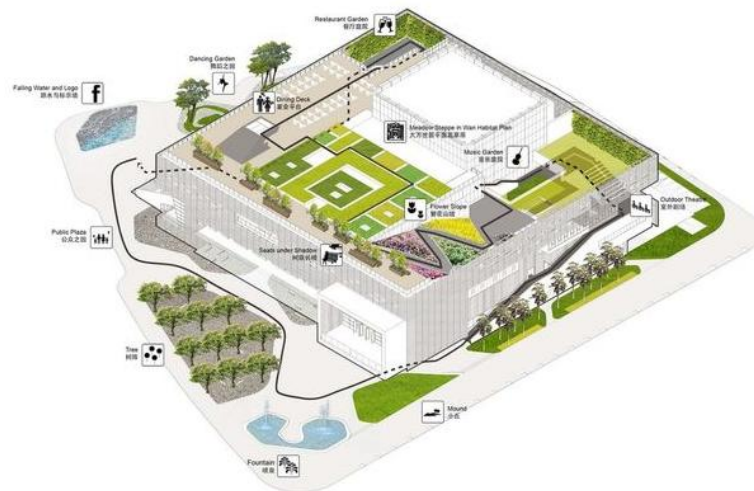
Mengingat bahwa Pingshan *Performing Arts Center* berlokasi di wilayah padat permukiman dan bersebelahan dengan taman kota, *OPEN Architecture* merancang sebuah gedung pertunjukan yang **berintegrasi dengan lingkungan sekitarnya**, seolah-olah lokasi gedung ini merupakan **extension dari taman kota** tersebut. Hal ini diwujudkan melalui perancangan lantai dasar, di mana gedung pertunjukan ditempatkan di pusat lokasi, dikelilingi oleh taman terbuka dan ruang publik yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk beragam aktivitas sepanjang hari.



Gambar 9. Fasad Pingshan Performing Arts Center

Sumber: Zeng, Tian Pei. 2019. (divisare.com)

Desain gedung pertunjukan ini menantang persepsi konvensional yang umumnya berbentuk masif dan tertutup dari dunia luar. Meskipun tetap mengadopsi bentuk persegi yang fungsional, *OPEN Architecture* memanfaatkan **elemen fasad, material, dan pencahayaan** untuk menciptakan kesan ringan dan terbuka. Fasad *perforated aluminum* berbentuk *V sections* dirancang untuk **memainkan cahaya dan bayangan**, menghasilkan **pola dinamis** yang berubah sepanjang hari. Selain itu, desain fasad ini juga berfungsi sebagai **respons terhadap iklim**, mampu menghalau cahaya matahari berlebih, meningkatkan ventilasi alami, serta **mengurangi konsumsi energi** - sebuah solusi inovatif untuk bangunan teater yang umumnya boros energi.



Gambar 10. Alur Pingshan Performing Arts Center

Sumber: Wong, Joanna. 2018. (archdaily.com)

Keunikan lainnya terletak pada alur masuk ke dalam gedung pertunjukan. Berbeda dengan teater pada umumnya yang memiliki pintu masuk utama di lantai dasar, gedung ini justru menawarkan **pengalaman yang lebih dinamis** dengan beberapa **pilihan jalur** menuju ruang teater. Pengunjung diarahkan untuk **menjelajahi berbagai**

**rute**, termasuk taman-taman terbuka di **rooftop**, yang tidak hanya menjadi ruang aktivitas tambahan, tetapi juga berfungsi sebagai **titik masuk utama ke dalam teater**.

Perancangan alur sirkulasi dan program ruang dalam gedung ini mengundang **interaksi dan pergerakan**, menciptakan transisi halus antara ruang publik dan privat. Pengunjung dapat berpindah secara alami dari plaza kota menuju pusat seni pertunjukan, sehingga batas antara kota dan bangunan menjadi kabur. Tata ruangnya dirancang untuk mencerminkan fluiditas, selaras dengan dinamika seni pertunjukan yang hidup dan selalu berubah, menjadikan Pingshan *Performing Arts Center* sebagai ruang budaya yang **terbuka, interaktif, dan inovatif**.

Pingshan *Performing Arts Center* menghadirkan konsep baru dalam persepsi arsitektur, dengan menantang gagasan konvensional tentang gedung seni pertunjukan. Melalui cahaya, tekstur, material, dan pergerakan, bangunan ini menawarkan pengalaman yang terus berubah, tergantung pada waktu dan sudut pandang. Sebagai sebuah ikon budaya, gedung ini tidak hanya menjadi tempat seni pertunjukan, tetapi juga ruang yang menginspirasi, menghubungkan, dan berinteraksi dengan masyarakat serta lingkungan urban sekitarnya.

### **2.7.3. Radjawali Semarang Cultural Center (SCC)**

Radjawali Semarang *Cultural Center* dibangun dengan tujuan untuk menciptakan ruang seni dan budaya yang inklusif bagi masyarakat Semarang dan sekitarnya. Pendirian gedung ini berawal dari kebutuhan akan **fasilitas seni pertunjukan yang representatif** di kota Semarang, yang dapat memwadahi berbagai kegiatan seni, mulai dari musik, tari, teater, hingga pameran budaya. Selain itu, Semarang sebagai kota dengan warisan budaya yang kaya membutuhkan **sebuah pusat kebudayaan** yang tidak hanya berfungsi sebagai **tempat pertunjukan**, tetapi juga sebagai **ruang interaksi bagi komunitas seni dan masyarakat umum**.

Pemilihan lokasi Radjawali Semarang *Cultural Center* mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk **aksesibilitas, keterjangkauan, dan konektivitas dengan lingkungan sekitarnya**. Lokasi yang dipilih berada di kawasan yang strategis dan mudah dijangkau, sehingga memungkinkan masyarakat dari berbagai kalangan untuk mengaksesnya dengan mudah. Selain itu, keberadaannya di tengah kota juga bertujuan untuk **menghidupkan kembali aktivitas seni dan budaya** di Semarang, sekaligus menjadi bagian dari pengembangan infrastruktur kota yang lebih berorientasi pada

keberagaman seni dan budaya lokal. Dengan konsep yang terbuka dan terintegrasi dengan lingkungan, gedung ini diharapkan menjadi pusat kebudayaan yang tidak hanya menjadi landmark baru bagi Semarang, tetapi juga menjadi **ruang yang menginspirasi dan membangkitkan ekosistem seni yang lebih dinamis.**



Gambar 11. Fasad Radjawali Semarang Cultural Center

Fasad Radjawali Semarang *Cultural Center* (SCC) mengangkat filosofi **kekayaan alam dan budaya** Indonesia, yaitu hutan, laut, dan batik, yang diterjemahkan melalui **warna material coklat** sebagai simbol kedekatan dengan alam. Konsep **hutan** diwujudkan pada sisi kiri bangunan, dengan fasad yang menyerupai **pertumbuhan pohon yang menjulang tinggi**, melambangkan kehidupan dan keberlanjutan. Konsep **laut** tercermin pada sisi kanan bangunan, dengan bentuk fasad yang menyerupai **pergerakan air laut**, menggambarkan dinamika dan kebebasan dalam berkesenian. Sementara itu, konsep batik dihadirkan melalui **motif parang** yang diterapkan pada fasad, di mana motif ini memiliki makna **keagungan dan cita-cita mulia**, sejalan dengan tujuan Radjawali SCC sebagai pusat seni dan budaya yang menginspirasi serta merayakan kearifan lokal. Integrasi ketiga elemen ini menciptakan kesan fasad yang unik, dinamis, dan sarat makna, memperkuat identitas bangunan sebagai landmark budaya yang mencerminkan kekayaan alam dan warisan tradisi Indonesia.

Alur penataan ruang Radjawali Semarang *Cultural Center* (SCC) diawali dengan **open plaza** yang luas, menciptakan kesan *welcoming* dan mengundang masyarakat untuk **berkunjung serta berinteraksi** tanpa batasan yang kaku. Plaza ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang transisi, tetapi juga sebagai area publik yang fleksibel, di mana tangga plaza kadang digunakan sebagai tempat **pertunjukan**

**terbuka**, serta mewadahi berbagai aktivitas seperti **berolahraga, latihan kesenian, dan diskusi komunitas**. Dari plaza, pengunjung akan menaiki tangga menuju **multifunction room**, sebuah ruang yang luas dan hangat yang menjadi titik temu antara seniman dan publik. Ruang ini tidak hanya berisi black box dan area resepsionis, tetapi juga berfungsi sebagai lobi utama yang dapat digunakan untuk berbagai **kegiatan seni** seperti workshop, pameran, hingga diskusi budaya.



Gambar 12. Auditorium Radjawali Semarang Cultural Center

Sumber: Antoni, Ahmad. 2023

Di lantai atas, terdapat ruang **pertunjukan utama**, yang menjadi wadah utama bagi para seniman untuk menyampaikan karya mereka kepada penonton. Di sinilah seni pertunjukan dari Semarang dan sekitarnya diperkenalkan serta dinikmati, menjadikan bangunan ini sebagai **jembatan antara kreativitas, masyarakat, dan budaya lokal**.

Penggunaan material yang serasi di seluruh penjuru bangunan pertunjukan seni menciptakan **harmoni visual dan memperkuat identitas desain yang kohesif**. Pemilihan material yang tepat tidak hanya mempertimbangkan estetika, tetapi juga aspek fungsionalitas, akustik, serta respons terhadap lingkungan sekitar. Dengan konsistensi dalam **tekstur, warna, dan karakter material**, bangunan mampu memberikan pengalaman ruang yang menyatu, baik dari eksterior maupun interior, menciptakan suasana yang mendukung ekspresi seni dan interaksi publik secara optimal.

Dengan desain yang khas namun tetap menghargai konteks lokal, Radjawali Semarang Cultural Center menjadi landmark budaya yang menambah kekayaan lanskap arsitektur kota Semarang. Lebih dari sekadar gedung pertunjukan seni, bangunan ini juga berfungsi sebagai ruang komunitas, tempat masyarakat dapat

berkumpul, berkreasi, dan merasakan beragam ekspresi budaya. Mengadopsi pendekatan persepsi dalam arsitektur, Radjawali SCC tidak hanya hadir sebagai bangunan fisik, tetapi juga sebagai **simbol interaksi, keberagaman, dan dinamika budaya** di Semarang. Dengan menekankan keterbukaan, fleksibilitas ruang, pemilihan material yang hangat, serta integrasi dengan alam, pusat seni ini menghadirkan pengalaman ruang yang **dinamis, interaktif, dan berorientasi pada masyarakat**, menciptakan pengalaman multisensori yang memperkuat hubungan antara **seni, manusia, dan lingkungan** sekitarnya.

## 2.8. Kesimpulan Pisau Analisis

Dari teori – teori yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Melalui proses perancangan, isu dan permasalahan yang terdapat pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang dianalisis secara kritis dan mendalam, sehingga dapat disimulasikan serta diwujudkan dalam bentuk Tugas Akhir ini sebagai upaya penyelesaian berbasis arsitektur yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pengguna.
2. Fasilitas pariwisata, khususnya gedung seni pertunjukan, perlu dirancang secara optimal agar menjadi wadah penyelenggaraan pertunjukan yang representatif serta berperan sebagai pusat pelestarian dan pengembangan budaya. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji standar fasilitas gedung seni pertunjukan guna memastikan kualitas artistik yang maksimal, menyediakan fasilitas publik yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat setempat, serta memahami penataan ruang dan suasana yang mendukung pembentukan pengalaman pengguna secara menyeluruh.
3. Identitas sebuah gedung seni pertunjukan akan memiliki karakter yang berbeda-beda, tergantung pada implementasi konteks budaya lokal yang diusung, guna menciptakan keterikatan emosional yang kuat antara bangunan dan pengunjungnya.