

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan membandingkan teori mengenai fasilitas seni pertunjukan dengan kondisi nyata serta suasana yang terbentuk, yang memengaruhi pengalaman pengguna. Teori pembandingan yang digunakan meliputi *Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni* yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata serta buku *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide* karya Ian Appleton.

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada fasilitas seni pertunjukan serta bagaimana suasana yang tercipta dapat memperkuat pengalaman pengguna agar lebih berkesan. Pembahasan diawali dengan identifikasi pemenuhan standar fasilitas seni pertunjukan secara kasat mata, diikuti dengan narasi pengalaman pribadi berdasarkan suasana yang dirasakan selama kunjungan.

Pada akhir penelitian, akan menghasilkan kriteria desain berdasarkan analisis studi kasus yang selaras dengan standar seni pertunjukan dari Kementerian Pariwisata dan Ian Appleton, serta teori pengalaman pengguna. Selain itu, hasil analisis ini juga berkontribusi dalam menentukan pendekatan arsitektur yang paling sesuai untuk perancangan. Kriteria yang diperoleh mencakup aspek kebutuhan fasilitas, kualitas, dan atmosfer dalam gedung seni pertunjukan, yang selanjutnya diterapkan dalam konsep desain bangunan tersebut.

#### 3.2. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang sebagai objek studi, yang dinilai kurang representatif sebagai tempat pagelaran seni. Subjek penelitian mencakup seniman, penonton, dan pengunjung, yang mengungkapkan bahwa fasilitas seni pertunjukan masih tidak memadai, identitas budaya dalam bangunan kurang terepresentasi, serta fasilitas publik yang kurang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, implementasi pendekatan persepsi dalam arsitektur dalam perancangan gedung seni pertunjukan dapat mentransformasi GKC Nyi Mas Rara Santang menjadi bukan hanya pusat kebudayaan, tetapi juga pusat pelestarian dan pengembangan seni pertunjukan Cirebon. Dengan pendekatan ini, bangunan dapat lebih optimal dalam memfasilitasi seni pertunjukan, menghadirkan identitas dan konteks budaya, serta menyediakan fasilitas publik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasilnya, gedung

ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas artistik seni pertunjukan, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih berkesan dan bermakna.

### **3.3. Instrumen Penelitian**

#### **3.3.1. Studi Literatur dan Preseden**

Studi literatur digunakan untuk menggali teori, membangun dasar pengetahuan sebagai dukungan teoritis, serta membentuk interpretasi terhadap hasil penelitian. Melalui studi literatur, peneliti juga dapat mengidentifikasi adanya celah atau kekurangan dalam penelitian sebelumnya. Teori-teori yang digunakan mencakup tipologi gedung seni pertunjukan, persepsi dalam arsitektur, dan pengalaman pengguna, yang seluruhnya menjadi landasan dalam merumuskan kriteria desain.

Sementara itu, studi preseden dilakukan dengan menganalisis bangunan sejenis yang sudah ada. Strategi desain dari preseden dipelajari dan disesuaikan untuk diterapkan dalam proses perancangan. Studi preseden ini difokuskan pada gedung seni pertunjukan dan ruang publik yang menggunakan pendekatan persepsi dalam arsitektur sebagai dasar desainnya.

#### **3.3.2. Studi Lapangan**

##### **a) Observasi**

Observasi dilakukan pada tiga studi kasus gedung seni pertunjukan skala kota, yaitu:

- i) Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang;
- ii) Gedung Kesenian Jakarta;
- iii) Graha Bhakti Budaya, Taman Ismail Marzuki

dilakukan untuk dianalisis guna memahami konsep desain arsitektur, tata ruang, identitas budaya, serta fasilitas gedung seni pertunjukan, termasuk Front of House, Back of House, dan Ruang Terbuka. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen tersebut mempengaruhi pengalaman pengguna, baik dari segi kenyamanan, interaksi, hingga keterlibatan emosional, sehingga mampu menciptakan makna ruang yang mendalam dan berkesan. Hasil analisis ini akan menjadi dasar dalam merancang gedung seni pertunjukan yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna dan konteks budaya setempat.

Berikut adalah dua tahapan dalam penggunaan metode observasi pada studi kasus gedung seni pertunjukan skala kota:

i) Checklist Standar Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan

Standar fasilitas gedung seni pertunjukan dalam penelitian ini didasarkan pada Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 Tahun 2015 serta panduan dari buku *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide* karya Ian Appleton. Kedua pedoman ini akan dikompilasi untuk menyusun checklist standar fasilitas yang mencakup berbagai aspek penting dalam perancangan dan operasional gedung seni pertunjukan. Checklist ini akan diterapkan pada tiga studi kasus yang dianalisis, guna mengevaluasi kesesuaian fasilitas dengan standar yang berlaku serta mengidentifikasi potensi perbaikan yang dapat diterapkan dalam perancangan Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang.

ii) Menarasikan Pengalaman Pribadi selama Kunjungan

Menggambarkan pengalaman pribadi dalam sebuah ruang dapat dilakukan dengan menganalisisnya berdasarkan lima faktor utama dalam proses pembentukan pengalaman pengguna, yaitu sensorik, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan. Dengan memperhatikan perancangan sequence flow dalam penataan ruang, dapat memahami bagaimana alur pergerakan, transisi antar ruang, serta atmosfer yang dihadirkan mampu membentuk pengalaman yang unik bagi setiap pengguna. Setiap ruang dirancang dengan suasana yang sesuai dengan fungsinya, menciptakan kesan dan makna tertentu yang ingin disampaikan kepada penggunanya. Melalui pendekatan ini, pengalaman dalam sebuah bangunan tidak hanya sebatas pada aspek visual, tetapi juga melibatkan indera, emosi, pemahaman kognitif, serta interaksi sosial, sehingga memberikan kesan yang mendalam dan berkesan bagi setiap individu yang mengalaminya.

b) Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada para pengguna Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang untuk menggali persepsi mereka terhadap pengalaman berada di dalam gedung seni pertunjukan tersebut. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner disusun berdasarkan lima faktor utama dalam proses pembentukan pengalaman pengguna, yaitu aspek sensorik, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan sosial. Melalui hasil kuesioner yang diperoleh, peneliti dapat memahami bagaimana suasana ruang terbentuk berdasarkan fungsi dan aktivitas yang

berlangsung, tingkat kenyamanan baik secara artistik maupun fisik, serta persepsi pengguna terhadap elemen-elemen desain yang merepresentasikan identitas dan budaya lokal Cirebon.

### **3.3.3. Studi Data Terpilih**

Studi data terpilih akan terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

#### **a) Data Primer**

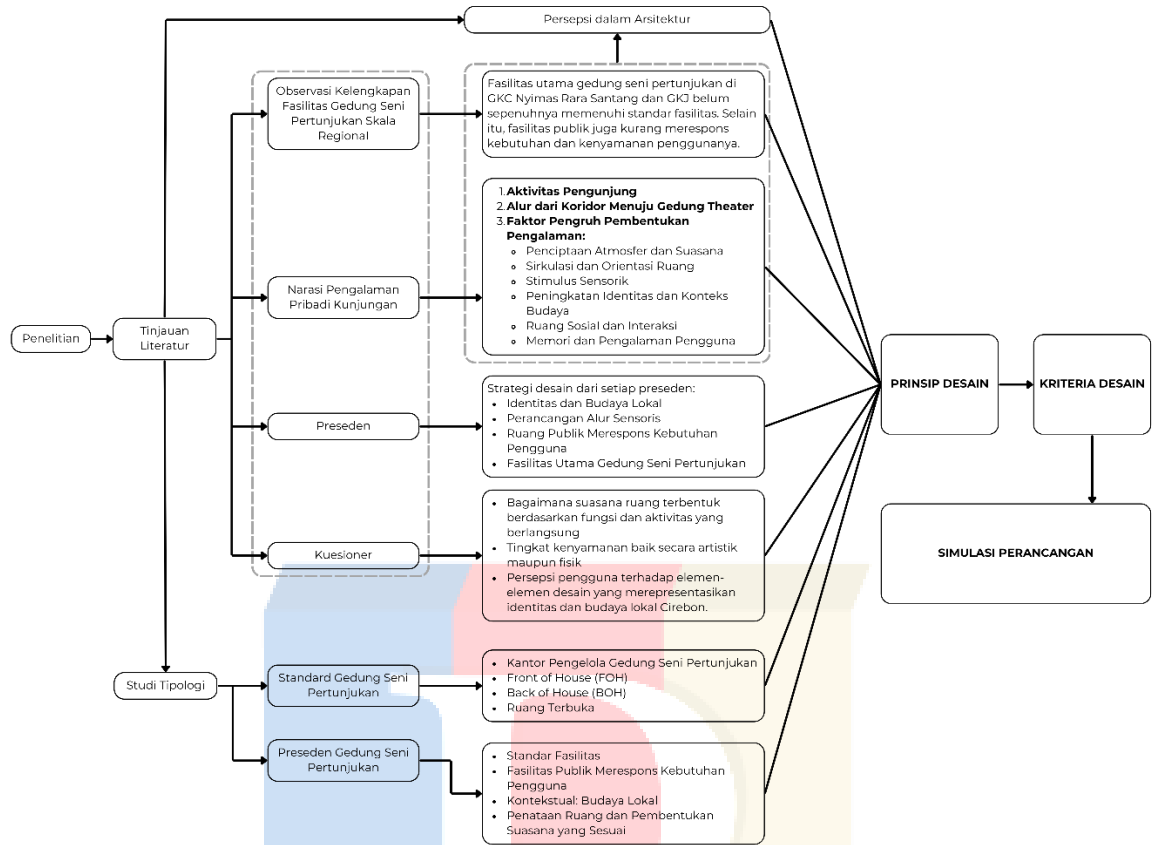
Data primer dalam penelitian tugas akhir ini diperoleh melalui hasil observasi langsung di Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting bangunan, mencakup kualitas fasilitas, aspek ruang, representasi identitas budaya, serta responsivitas terhadap kebutuhan pengguna. Data ini menjadi dasar dalam menganalisis kekurangan yang ada serta merumuskan solusi perancangan yang lebih optimal sesuai dengan pendekatan persepsi dalam arsitektur.

#### **b) Data Sekunder**

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dan studi preseden, yang berperan sebagai alat dan acuan utama dalam merumuskan penelitian tugas akhir ini. Studi literatur digunakan untuk memahami teori, konsep, dan pendekatan arsitektur yang relevan, sementara studi preseden menganalisis kasus - kasus gedung seni pertunjukan dengan pendekatan serupa, sehingga dapat memberikan wawasan dan inspirasi dalam perancangan yang lebih kontekstual dan sesuai dengan tujuan penelitian.

### **3.4. Teknis Analisis Data**

Seluruh data yang diperoleh akan dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi peluang dan prinsip utama dalam merumuskan kriteria desain arsitektur berdasarkan pendekatan persepsi dalam arsitektur. Kriteria desain yang dihasilkan akan diterapkan dalam perancangan gedung seni pertunjukan yang tidak hanya memenuhi standar fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan kualitas artistik yang optimal serta pengalaman pengguna yang berkesan. Dengan demikian, desain yang dihasilkan akan mendukung pembentukan persepsi individu terhadap seni pertunjukan Cirebon, menciptakan ruang yang penuh makna dan memperkuat identitas budaya melalui pengalaman arsitektur yang mendalam.



Gambar 13. Metodologi Penelitian dan Perancangan