

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Dalam bab pembahasan ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari studi literatur, studi preseden, observasi langsung, dan kuesioner. Selanjutnya, data yang telah diolah akan dianalisis untuk menghasilkan kriteria desain, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam simulasi perancangan.

##### 4.1.1. Observasi Lapangan

Tahapan observasi lapangan dilakukan pada tiga studi kasus gedung seni pertunjukan skala regional, yaitu:

- a) Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang
- b) Gedung Kesenian Jakarta
- c) Graha Bhakti Budaya, Taman Ismail Marzuki



Gambar 14. Gedung Seni Pertunjukan Skala Regional

Hal ini dilakukan untuk membandingkan fasilitas serta memahami bagaimana perancangan gedung seni pertunjukan berdasarkan identitas dan konteks budaya, penataan ruang serta penciptaan suasana dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Pengaruh tersebut dianalisis melalui lima faktor utama, yaitu sensorik, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan, yang kemudian diinterpretasikan menjadi sebuah makna yang membentuk persepsi individu terhadap gedung seni pertunjukan tersebut.

##### 4.1.2. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami persepsi pengguna Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang berdasarkan pengalaman pribadi yang meliputi aspek sensorik, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan individu. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk menilai apakah fasilitas gedung seni pertunjukan

telah memenuhi kebutuhan pengguna, sejauh mana karakteristik Kota Cirebon tercermin dalam perancangan guna menghadirkan identitas dan konteks budaya, serta relevansi penciptaan suasana pada setiap ruangan sesuai dengan fungsi dan maknanya.

#### 4.1.3. Korelasional Literatur dan Preseden

Kajian literatur yang digunakan dalam observasi studi preseden adalah teori persepsi dalam arsitektur yang dikemukakan dalam buku “*Basics of Perception in Architecture*” dan pernyataan Keiningham et al. (2017) mengenai lima faktor yang mempengaruhi pembentukan pengalaman pengguna yaitu sensorik, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan. Kemudian, teori standar fasilitas gedung seni pertunjukan yang diterbitkan oleh Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 Tahun 2015 serta panduan dari buku *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide* karya Ian Appleton. Teori ini akan disandingkan dengan ketiga studi preseden yaitu:

- a) Yang Liping *Performing Arts Center*, Dali, China



Gambar 15. Yang Liping Performing Arts Center, Dali, China

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

Kota yang terletak di perbatasan negara dengan warisan budaya yang kaya, terutama dalam tarian lokalnya, mulai menghadapi ancaman kelupaan, mendorong seorang penari terkenal, Yang Liping, untuk mewujudkan visi membangun sebuah gedung seni pertunjukan. Terinspirasi kuat oleh konteks lingkungan pegunungan yang indah, budaya lokal, dan gerakan tarian yang menjadi identitasnya. Perancangan gedung seni pertunjukan yang tidak hanya sebagai ruang untuk pertunjukan, tetapi juga sebagai wahana yang membangun suasana dan emosi dalam setiap penampilannya. Dengan pendekatan ini, gedung tersebut menciptakan

hubungan yang mendalam antara penonton, seni, dan alam, sekaligus berfungsi sebagai sarana untuk melestarikan tarian lokal Dali, menghubungkan masa lalu dengan masa depan, serta menghadirkan pengalaman yang memperkuat identitas budaya daerah tersebut.

b) Pingshan *Performing Arts Center*, Shenzhen, China



Gambar 16.. Pingshan Performing Arts Center, Shenzhen, China

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

Pembangunan gedung teater di China selama satu dekade terakhir seringkali menonjolkan eksterior yang megah dan cenderung memiliki ruang yang monoton, memberikan kesan eksklusif yang memutus hubungan antara gedung seni pertunjukan dan kehidupan masyarakat serta dinamika perkotaan sehari-hari. Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan persepsi baru terhadap desain gedung seni pertunjukan yang lebih terbuka, kontekstual, dan berorientasi pada masyarakat. Dengan merancang ruang yang dapat menghubungkan seni pertunjukan dengan kehidupan publik, gedung seni tidak hanya menjadi tempat bagi penonton, tetapi juga ruang interaktif yang menciptakan pengalaman sosial dan budaya yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat dalam keseharian mereka.

c) Radjawali Semarang *Cultural Center*, Indonesia



Gambar 17. Visualisasi Radjawali Semarang Cultural Center

Sumber: Radjawali Semarang Cultural Center (radjawaliscc.co.id)

Kota Semarang, sebagai salah satu kota dengan kekayaan budaya dan sejarah yang mendalam, sangat membutuhkan fasilitas seni pertunjukan yang representatif untuk mewadahi berbagai kegiatan kesenian dan menyediakan ruang interaksi yang inklusif bagi komunitas seni serta masyarakat umum. Fasilitas ini tidak hanya akan berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan seni pertunjukan, tetapi juga sebagai pusat kegiatan budaya dan sosial yang memperkuat hubungan antar individu, komunitas, dan identitas kota Semarang itu sendiri.



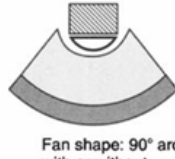
## 4.2. Analisis Temuan Lapangan

### 4.2.1. Analisis Hasil Observasi Standar Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan

Berikut adalah hasil analisis standar fasilitas gedung seni pertunjukan yang dikelompokkan berdasarkan fungsi dan penggunaannya:

Tabel 6. Hasil Checklist Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan

No.	Fasilitas	Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang	Gedung Kesenian Jakarta	Graha Bhakti Budaya
<b>Front of House (FOH)</b>				
1.	Public Entrance			
	a) External display b) Lobby	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓
2.	Entrance Foyer			
	a) Ticket Check b) Ruang Tunggu	✓ ✗	✓ ✓	✓ ✓

	c) Display Pameran	✓	✓	✓
3.	Box Office	X	X	✓
4.	Pertokoan	X	X	✓
5.	Toilet	✓	✓	✓
6.	Ruang P3K	X	X	✓
7.	Auditorium			
	a) Tipe Auditorium	Middle scale drama	Middle scale drama	Drama Theatre
	b) Kapasitas Penonton	300 – 400 orang	451 orang	954 orang
	c) Skala Gedung	Regional	Regional	Regional
8.	FnB	✓	X	✓
9.	Pameran	X	X	✓
10.	Ruang Meeting	X	X	✓
11.	Studio Latihan	X	X	✓
<b>Back of House (BOH)</b>				
12.	Panggung			
	a) Jenis Pertunjukan	Tarian, musik, nyanyian, teater (tradisional + modern)	Teater, musik (klasik + tradisional), tarian, orkestra	Teater, musik, tari (klasik, modern, dan tradisional)
	b) Tipe Panggung	 Rectangular	 Rectangular box with balconies and side boxes	 Fan shape: 90° arc, with or without rear balcony
13.	Backstage	✓	✓	✓
14.	Ruang Ganti	X	✓	✓
15.	Ruang Tata Rias	X		
16.	Green Room	✓	✓	✓
17.	Ruang Latihan <i>Pre - Performance</i>	X	X	✓
18.	Light Control Room	✓	✓	✓
19.	Sound Control Room	✓	✓	✓
20.	Multimedia Room	✓	✓	✓
21.	Ruang Observasi Direktur	X	X	
22.	Ruang Produksi dan Penyimpanan			
	a) Properti Panggung	X	X	✓
	b) Alat musik	X	X	✓
	c) Kostum	X	X	✓
	d) Light Equipment	X	X	✓
	e) Sound Equipment	X	X	✓
23.	Loading Dock	✓	✓	✓
24.	Kantor Pengelola	X	✓	✓

25.	Pos Keamanan	X	✓	✓
26.	Mushola	X	✓	✓
<b>Ruang Terbuka</b>				
27.	Area Parkir	✓	✓	✓
28.	Landmark	X	X	X
29.	Taman	✓	✓	✓
30.	Area Komunal dan Sosial			
	a) Open plaza	✓	X	✓
	b) Amphitheater	✓	X	✓
	c) Ruang diskusi interakasi	✓	X	✓

Dari hasil observasi standar fasilitas Gedung seni pertunjukan melalui metode checklist atau audit dapat diketahui bahwa:

- a) Skala gedung seni pertunjukan ditentukan oleh berbagai aspek utama yang berkaitan dengan fungsi, kapasitas, serta pengalaman audiens. Faktor-faktor ini meliputi:
- i) Tipe Auditorium dan Kapasitas Penonton  
Skala auditorium bergantung pada jenis pertunjukan yang akan diakomodasi, di mana setiap tipe memiliki jumlah kapasitas penonton yang berbeda.
  - ii) Kualitas Artistik
    - Semakin besar kapasitas penonton, semakin luas pula auditorium yang dibutuhkan, sehingga perhatian terhadap kualitas akustik menjadi krusial untuk memastikan distribusi suara yang optimal.
    - Jarak pandang audiens yang semakin jauh memerlukan tata cahaya yang efektif serta desain geometri seating layout yang memastikan visibilitas optimal tanpa terhalang oleh elemen struktural auditorium.
  - iii) Konteks dan Lokasi
    - Kepadatan kawasan serta efisiensi aksesibilitas ke lokasi dapat mempengaruhi skala gedung seni pertunjukan, terutama di lingkungan urban.
    - Keberadaan dalam kawasan budaya, pariwisata, atau area dengan daya tarik tinggi dapat mendorong peningkatan skala untuk menampung lebih banyak pengunjung dan target *touring company* yang lebih besar.
  - iv) Kebutuhan Fasilitas Pendukung

- Jenis auditorium dan kapasitas penonton berpengaruh terhadap skala produksi seni pertunjukan, termasuk kebutuhan ruang bagi touring company yang akan menggelar pertunjukan.
- Seiring dengan meningkatnya skala produksi, program ruang akan semakin tersegmentasi dengan jumlah dan kelengkapan fasilitas yang lebih spesifik, seperti area backstage, ruang latihan, serta fasilitas teknis lainnya.

b) Integrasi Fasilitas Pendukung dalam Gedung Seni Pertunjukan

Beberapa fasilitas dalam gedung seni pertunjukan dirancang secara terpadu untuk meningkatkan efisiensi ruang dan operasional. Sebagai contoh, di Graha Bhakti Budaya, ruang tata rias dan ruang ganti digabungkan dalam satu area guna menciptakan tata ruang yang lebih kompak dan fungsional, sehingga mempermudah mobilitas serta mengoptimalkan penggunaan ruang.

c) Standarisasi Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan

Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang dan Gedung Kesenian Jakarta masih belum sepenuhnya memenuhi standar fasilitas seni pertunjukan sebagaimana yang diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 Tahun 2015 serta panduan desain dari *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide* karya Ian Appleton (2008). Ketidaksesuaian ini terjadi karena kedua gedung tersebut telah dibangun sebelum standar dan pedoman tersebut diterbitkan, sehingga beberapa aspek desain dan fasilitasnya belum mengakomodasi kebutuhan pertunjukan secara optimal.

d) Integrasi Konteks Budaya dalam Desain Gedung Seni

Ketiga studi kasus memiliki kesamaan dalam penerapan nilai budaya Indonesia dalam desain arsitekturalnya. Identitas budaya lokal dan sejarah arsitektur Indonesia tercermin dalam bentuk, ornamen, maupun elemen desain yang digunakan. Selain itu, hubungan antara seni dan alam juga diinterpretasikan melalui integrasi elemen-elemen alami dalam perancangan ruang serta lanskap, menciptakan lingkungan yang harmonis dengan konteks budaya dan lingkungan sekitarnya.

#### 4.2.2. Analisis Pengalaman Pribadi di Gedung Seni Pertunjukan

Berikut adalah hasil analisis dari menarasikan pengalaman pribadi berdasarkan lima faktor yang mempengaruhi proses pembentukan pengalaman individu, sebagai berikut:

Tabel 7. Faktor Sensorik pada Tiga Gedung Kesenian di Indonesia Berdasarkan Pengalaman Pribadi

No.	Gedung Seni Pertunjukan	Narasi Pengalaman Pribadi
<b>FAKTOR SENSORIK</b>		
Melibatkan pancaindra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan sentuhan, yang menjadi pintu masuk utama dalam memahami dunia di sekitar.		
1.	Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Pengalaman sensorik dimulai dari kondisi lanskap dan akses menuju gedung. Kurangnya perencanaan vegetasi dan keberadaan pedagang kaki lima menghalangi pandangan terhadap bangunan, membuatnya kurang menonjol secara visual. Di dalam auditorium, kurangnya elemen budaya khas Cirebon juga mengurangi daya tarik visual.</li> <li>• Auditori Akustik auditorium yang kurang memadai menyebabkan suara pertunjukan tidak tersebar dengan baik, sehingga mempengaruhi pengalaman sensorik dalam menikmati seni pertunjukan.</li> <li>• Termal Kurangnya trotoar yang memadai dan minimnya pohon peneduh membuat perjalanan menuju gedung terasa panas dan tidak nyaman. Di dalam auditorium, ventilasi yang buruk menciptakan suasana pengap.</li> <li>• Sentuhan Material batu alam di amphitheater memberikan kesan alami dan nyaman saat digunakan untuk duduk serta beraktivitas seni. Selain itu, penerapan material yang sama di setiap ruang menciptakan pengalaman sensorik yang kurang menyenangkan.</li> </ul>
2.	Gedung Kesenian Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Arsitektur neoklasik dengan elemen pilar, lengkungan, dan ornamen klasik menciptakan kesan megah. Warna putih, merah tua, dan emas di auditorium memperkuat suasana elegan. Layout auditorium yang melengkung membantu pandangan ke panggung, meskipun beberapa tempat duduk terhalang oleh kolom.</li> <li>• Auditori Akustik auditorium dirancang dengan baik untuk pertunjukan seni, terutama opera, yang memberikan pengalaman mendalam dalam menikmati suara.</li> <li>• Termal Kurangnya pepohonan di sekitar area membuat suhu terasa panas, mengurangi kenyamanan sensorik saat di luar gedung.</li> <li>• Sentuhan</li> </ul>

		Material yang digunakan di auditorium memberikan sensasi kemewahan.
3.	Graha Bhakti Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Arsitektur modern dengan elemen budaya Indonesia, seperti motif batik Betawi dan bentuk fasad yang terinspirasi dari not balok. Interior gedung dengan kombinasi beton polished dan material kayu memberikan kesan kokoh sekaligus hangat. Pencahayaan artistik di auditorium memungkinkan penekanan detail pertunjukan, baik ekspresi seniman maupun kostum. Auditorium didesain tanpa hambatan sightlines, sehingga semua penonton dapat menikmati pertunjukan dengan optimal.</li> <li>• Auditori Auditorium memiliki desain akustik yang optimal, memastikan distribusi suara yang merata dan menghindari gema.</li> <li>• Termal Suasana luar yang sejuk berkat pepohonan rindang di area taman memberikan pengalaman yang lebih menyegarkan sebelum memasuki auditorium.</li> <li>• Sentuhan Material auditorium yang berkualitas, kursi empuk, dan suhu ruangan yang sejuk meningkatkan kenyamanan penonton.</li> </ul>

Dalam proses pembentukan pengalaman, hal yang paling mendasar adalah membangkitkan kesadaran sensoris individu. Oleh karena itu, perancangan tidak hanya berfokus pada area gedung seni pertunjukan, tetapi dimulai dari aksesibilitas menuju lokasi, jalur pejalan kaki, hingga perjalanan memasuki auditorium. Setiap elemen dalam perjalanan tersebut harus dirancang secara cermat untuk merangsang panca indera—mulai dari tekstur jalur, pencahayaan, elemen visual, hingga atmosfer ruang—agar mampu menciptakan pengalaman yang kaya dan mendalam. Perancangan yang mempertimbangkan sensoris sejak awal tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga membangun keterhubungan emosional yang lebih kuat antara pengguna dan ruang, sehingga memperkaya pengalaman seni secara keseluruhan.

Tabel 8. Faktor Emosional pada Tiga Gedung Kesenian di Indonesia Berdasarkan Pengalaman Pribadi

No.	Gedung Seni Pertunjukan	Narasi Pengalaman Pribadi
<b>FAKTOR EMOSIONAL</b>		
Perasaan yang timbul selama pengalaman berlangsung, baik itu kebahagiaan, rasa kagum, atau bahkan kesedihan, yang menambah dimensi emosional pada pengalaman.		
1.	Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterlibatan Budaya Gedung ini memiliki potensi besar dalam membangkitkan kebanggaan budaya lokal, dengan penggunaan elemen arsitektur khas Cirebon seperti gapura batu bata merah. Namun, kurangnya representasi budaya di dalam</li> </ul>

		<p>auditorium mengurangi keterhubungan emosional dengan seni yang ditampilkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasa Aman dan Nyaman Perjalanan menuju gedung menimbulkan rasa tidak nyaman dan kurang aman karena infrastruktur trotoar yang tidak memadai serta risiko kecelakaan akibat kedekatan dengan jalur kendaraan.</li> <li>• Kedekatan Sosial Interaksi antar komunitas seni dan pengunjung menciptakan suasana yang dinamis dan hangat, memperkuat keterikatan emosional dengan gedung sebagai pusat seni dan budaya.</li> </ul>
2.	Gedung Kesenian Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesan Megah dan Historis Gedung ini membawa aura eksklusif dan sejarah panjang sejak zaman kolonial, menciptakan rasa kagum dan nostalgia bagi pengunjung.</li> <li>• Kesan Intim Warna merah tua dan langit-langit rendah di foyer memberikan suasana yang lebih akrab dibandingkan dengan lobby yang luas dan megah.</li> <li>• Kurangnya Keterbukaan Publik Area luar yang didominasi oleh parkir mencerminkan keterbatasan akses bagi publik, sehingga mengurangi rasa keterlibatan komunitas dengan gedung ini.</li> </ul>
3.	Graha Bhakti Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspektasi dan Antisipasi Perjalanan menuju auditorium dirancang untuk membangun perasaan penasaran dan ekspektasi, mulai dari koridor semi-outdoor, lorong yang lebih intim, hingga masuk ke dalam ruang pertunjukan yang megah.</li> <li>• Rasa Kebanggaan dan Identitas Perpaduan desain modern dan tradisional menciptakan suasana yang sesuai dan membangkitkan kebanggaan terhadap budaya Indonesia.</li> <li>• Kenyamanan dan Keterlibatan Lingkungan yang hijau dan teduh memberikan ketenangan sebelum memasuki gedung pertunjukan. Fasilitas bagi penonton, seperti jalur akses yang inklusif dan tempat duduk yang nyaman, meningkatkan pengalaman menonton.</li> <li>• Ruang dan Alur Transisi ruang dari taman hijau ke lorong sempit hingga auditorium megah menciptakan efek dramatis yang meningkatkan ekspektasi terhadap pertunjukan.</li> </ul>

Emosi yang terbentuk dalam suatu ruang tidak hanya berasal dari pengalaman sensoris individu, tetapi juga dipengaruhi oleh perancangan arsitektur gedung seni pertunjukan dan lanskap yang berakar pada identitas serta konteks budaya. Perancangan ini bertujuan menciptakan suasana yang selaras dengan fungsi ruang, sekaligus mempererat hubungan antara alam dan kesenian. Selain itu, ketersediaan fasilitas publik yang mendukung beragam aktivitas, baik yang berkaitan dengan seni

maupun yang tidak sehingga dapat mendorong interaksi antara komunitas seni dan pengunjung. Dengan demikian, tercipta suasana yang dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya memperkuat keterikatan emosional dengan gedung seni pertunjukan sebagai pusat seni dan budaya.

Tabel 9. Faktor Kognitif pada Tiga Gedung Kesenian di Indonesia Berdasarkan Pengalaman Pribadi

No.	Gedung Seni Pertunjukan	Narasi Pengalaman Pribadi
<b>FAKTOR KOGNITIF</b>		
Aktivitas berpikir yang menghasilkan pemahaman, ide, atau wawasan baru, sehingga memperdalam pengalaman.		
1.	Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pemahaman Sejarah dan Budaya</b> Gedung ini memiliki nama dan elemen desain yang mencerminkan warisan budaya Cirebon, membantu pengunjung memahami sejarah dan nilai budaya yang diusung. Namun, kurangnya elemen budaya di interior auditorium melemahkan kesan ini.</li> <li>• <b>Navigasi dan Orientasi</b> Lokasi gedung yang tertutup oleh pedagang kaki lima dan kurangnya penataan lanskap membuatnya sulit ditemukan, menciptakan tantangan dalam orientasi dan navigasi bagi pengunjung baru.</li> <li>• <b>Pemahaman Informasi</b> Penggunaan warna, material, dan bentuk dalam desain arsitektur dapat membantu memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai budaya yang ingin ditonjolkan.</li> </ul>
2.	Gedung Kesenian Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sejarah dan Budaya</b> Gedung ini menjadi simbol pelestarian seni dan arsitektur kolonial, memberikan wawasan tentang bagaimana seni berkembang di Jakarta dari masa ke masa dan awal mula munculnya gedung seni pertunjukan karena pengaruh budaya Barat.</li> <li>• <b>Perbedaan Fokus Pertunjukan</b> Desain auditorium lebih cocok untuk opera dan pertunjukan berbasis akustik, namun kurang fleksibel untuk seni pertunjukan lain seperti teater yang membutuhkan ruang gerak lebih luas dan visibilitas atau <i>sightlines</i> yang lebih optimal.</li> </ul>
3.	Graha Bhakti Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apresiasi Budaya dan Seni</b> Desain bangunan yang mengusung elemen budaya Indonesia menciptakan pemahaman yang lebih mendalam terhadap seni dan tradisi lokal. Keberadaan komunitas seni dan kegiatan edukatif di area terbuka memperkuat peran TIM sebagai pusat pembelajaran budaya.</li> <li>• <b>Keterlibatan Sosial</b> Kawasan TIM menjadi tempat interaksi bagi berbagai kelompok, dari seniman, akademisi, hingga masyarakat umum.</li> <li>• <b>Fungsi dan Fleksibilitas Ruang</b></li> </ul>

		Graha Bhakti Budaya tidak hanya digunakan untuk pertunjukan seni tetapi juga seminar dan diskusi, menunjukkan fleksibilitasnya sebagai ruang budaya.
--	--	--

Pusat seni dan budaya tidak hanya berperan sebagai destinasi pariwisata, tetapi juga sebagai wadah untuk melestarikan, mengedukasi, dan mengembangkan seni serta budaya kota. Pemahaman terhadap sejarah dan budaya dapat diperoleh melalui penampilan seni pertunjukan dan berbagai fasilitas publik yang tersedia di gedung seni pertunjukan, seperti pameran, seminar edukasi, workshop, serta komunitas yang memungkinkan masyarakat mempelajari seni pertunjukan lokal secara lebih mendalam. Selain itu, pentingnya perancangan gedung seni pertunjukan dengan fasad yang terinspirasi dari konteks budaya lokal melalui pemilihan warna, material, dan bentuk dimana dapat memperkuat nilai-nilai budaya yang ingin ditonjolkan sekaligus menghadirkan identitasnya sebagai pusat seni dan budaya. Dengan demikian, pengunjung tidak hanya menikmati pertunjukan seni, tetapi juga dapat lebih mengapresiasi dan memahami warisan budaya yang dihadirkan.

Tabel 10. Faktor Fisik pada Tiga Gedung Kesenian di Indonesia Berdasarkan Pengalaman Pribadi

No.	Gedung Seni Pertunjukan	Narasi Pengalaman Pribadi
<b>FAKTOR FISIK</b>		
Aktivitas tubuh atau tindakan yang dilakukan selama pengalaman, yang turut memperkuat keterlibatan individu dalam proses tersebut.		
1.	Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aksesibilitas Infrastruktur yang tidak memadai seperti trotoar yang buruk dan absennya jalur pejalan kaki yang aman menyebabkan tantangan dalam mencapai gedung.</li> <li>• Pengalaman Menonton Auditorium yang kurang mendukung akustik dan pencahayaan optimal serta minimnya fasilitas di backstage membuat pengalaman pengguna kurang maksimal, baik bagi penonton maupun seniman.</li> <li>• Kegiatan Publik Ketersediaan fasilitas publik mampu mengundang publik untuk berkegiatan di lokasi gedung kesenian, entah berhubungan dengan kesenian ataupun tidak.</li> </ul>
2.	Gedung Kesenian Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aksesibilitas Transportasi umum cukup mendukung dengan halte dan JPO, namun penyebrangan masih kurang nyaman bagi pejalan kaki.</li> <li>• Fasilitas Publik Minimnya fasilitas ruang terbuka hijau dan dominasi area parkir membuat lingkungan sekitar terasa kurang nyaman untuk interaksi sosial sebelum dan sesudah pertunjukan.</li> </ul>
3.	Graha Bhakti Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aksesibilitas Stasiun kereta Cikini dan halte TransJakarta di depan TIM memudahkan aksesibilitas bagi pengunjung, serta tersedia</li> </ul>

		<p>jalur pejalan kaki yang inklusif dengan guiding block untuk tunanetra dan ramp untuk pengguna kursi roda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenyamanan Ruang Kehadiran taman hijau memberikan keseimbangan antara bangunan dan alam, menciptakan suasana yang lebih nyaman untuk beraktivitas.</li> <li>• Fasilitas Pendukung Ruang tunggu seniman, backstage, serta fasilitas penyimpanan mendukung efisiensi kerja seniman dalam mempersiapkan pertunjukan.</li> </ul>
--	--	--

Setiap individu yang melakukan suatu kegiatan pasti melibatkan fisik mereka, di mana aktivitas yang terjadi selama berada di gedung seni pertunjukan dapat memperkuat keterlibatan dan menciptakan memori yang berkesan. Aktivitas fisik ini dimulai sejak awal, dari aksesibilitas menuju gedung seni pertunjukan, yang menuntut kenyamanan infrastruktur bagi pejalan kaki. Keberagaman fasilitas publik di sekitar gedung seni pertunjukan mengundang pengunjung untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan komunitas seni maupun sesama pengunjung, sehingga memperkaya pengalaman mereka. Kehadiran taman hijau di sekitar gedung menciptakan keseimbangan antara bangunan dan alam, memberikan suasana yang lebih nyaman dan mendukung berbagai aktivitas. Selain itu, pengalaman menonton seni pertunjukan semakin maksimal dengan auditorium yang dirancang secara optimal untuk mendukung kualitas artistik, baik dari segi akustik, pencahayaan, maupun visibilitas, sehingga setiap pertunjukan dapat dinikmati dengan penuh kenyamanan dan apresiasi.

Tabel 11. Faktor Hubungan Sosial pada Tiga Gedung Kesenian di Indonesia Berdasarkan Pengalaman Pribadi

No.	Gedung Seni Pertunjukan	Narasi Pengalaman Pribadi
<b>FAKTOR HUBUNGAN SOSIAL</b> Interaksi sosial dengan orang lain yang memberikan konteks dan nilai tambahan, menjadikan pengalaman lebih bermakna dan mendalam.		
1.	Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang	a) Interaksi Sosial Gedung ini menjadi ruang berkumpul bagi komunitas seni dan masyarakat, menciptakan dinamika yang positif dalam membangun relasi sosial. b) Hubungan dengan Kota Keberadaan gedung di lokasi strategis dengan akses transportasi yang cukup baik membuatnya memiliki peran penting dalam ekosistem seni dan budaya Cirebon. Namun, kurangnya integrasi dengan fasilitas pejalan kaki menghambat kenyamanan aksesnya. c) Hubungan dengan Sejarah dan Budaya Elemen arsitektur tradisional yang digunakan dalam desain gedung memperkuat hubungan dengan budaya Cirebon, meskipun implementasi di bagian interior masih dapat

		ditingkatkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermakna.
2.	Gedung Kesenian Jakarta	<p>d) Koneksi dengan Kota Lokasi strategis di Pasar Baru memudahkan akses pengunjung, tetapi kurangnya integrasi dengan ruang terbuka publik membatasi interaksi lebih luas dengan masyarakat sekitar.</p> <p>e) Relasi dengan Pengunjung Gedung ini masih membawa kesan eksklusif karena sejarahnya yang dahulu diperuntukkan bagi kalangan elit, meskipun kini telah dibuka untuk publik.</p> <p>f) Konektivitas dengan Budaya Lokal Desain interior dan eksterior lebih menonjolkan arsitektur Eropa dibandingkan unsur budaya Indonesia, sehingga kurang mencerminkan identitas kesenian lokal secara langsung.</p>
3.	Graha Bhakti Budaya	<p>g) Konektivitas dengan Kota Lokasi strategis di Cikini menjadikannya pusat kesenian yang mudah dijangkau.</p> <p>h) Keterlibatan Masyarakat Area terbuka di TIM sering digunakan untuk kegiatan komunitas, menjadikan tempat ini lebih dari sekadar pusat pertunjukan, tetapi juga ruang interaksi sosial.</p> <p>i) Dukungan bagi Seniman Fasilitas yang dirancang dengan baik untuk seniman memungkinkan mereka lebih fokus dalam berkarya dan menampilkan pertunjukan berkualitas tinggi.</p>

Pusat seni dan budaya membutuhkan kehadiran fasilitas publik sebagai daya tarik yang mengundang orang untuk berkunjung. Tanpa adanya fasilitas publik dan hanya bergantung pada pengunjung gedung seni pertunjukan yang datang sebagai penonton, suasana akan terasa sepi dan hanya ramai saat ada pertunjukan. Oleh karena itu, fasilitas publik memiliki peran penting dalam menciptakan interaksi sosial, baik bagi pengunjung yang sekadar menikmati suasana maupun mereka yang ingin berbaur dengan komunitas seni dan belajar lebih dalam tentang seni pertunjukan lokal. Keberadaan fasilitas ini menciptakan dinamika yang positif dalam membangun relasi sosial dan memperkuat keterikatan masyarakat dengan seni dan budaya. Selain itu, lokasi strategis, aksesibilitas yang baik, serta fasilitas pejalan kaki yang nyaman turut mendukung konektivitas gedung seni pertunjukan dengan kota dan lingkungan sekitarnya. Kehadiran unsur sejarah dan budaya lokal yang diimplementasikan dalam elemen arsitektural, interior, serta lanskap semakin memperkaya pengalaman individu. Hal ini menciptakan hubungan yang kuat antara seni pertunjukan dengan konteks gedung seni pertunjukan itu sendiri, yang berfungsi sebagai wadah bagi seniman untuk

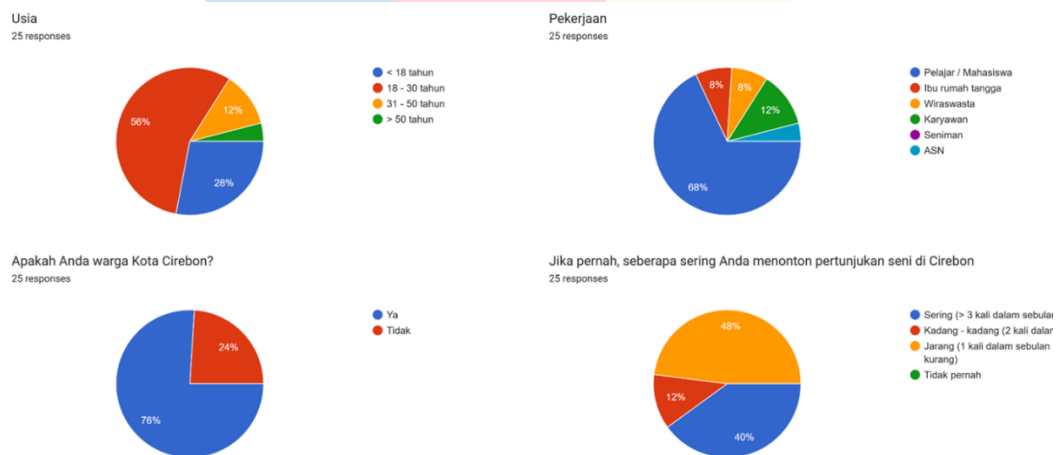
bereksplorasi, berkreasi, dan menampilkan karya seni yang merepresentasikan identitas budaya.

#### 4.2.3. Analisis Hasil Kuesioner

Berikut adalah hasil analisis kuesioner yang telah dibagikan kepada pengguna Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang:

##### a) Data Responden

Bagian awal kuesioner berfungsi untuk mengumpulkan data responden guna mengidentifikasi profil dan karakteristik pengguna, yang menjadi dasar dalam memahami segmentasi serta preferensi target pengunjung sebagai acuan dalam perancangan ruang yang relevan dan responsif terhadap kebutuhan mereka.



Gambar 18. Hasil Data Responden melalui Kuesioner

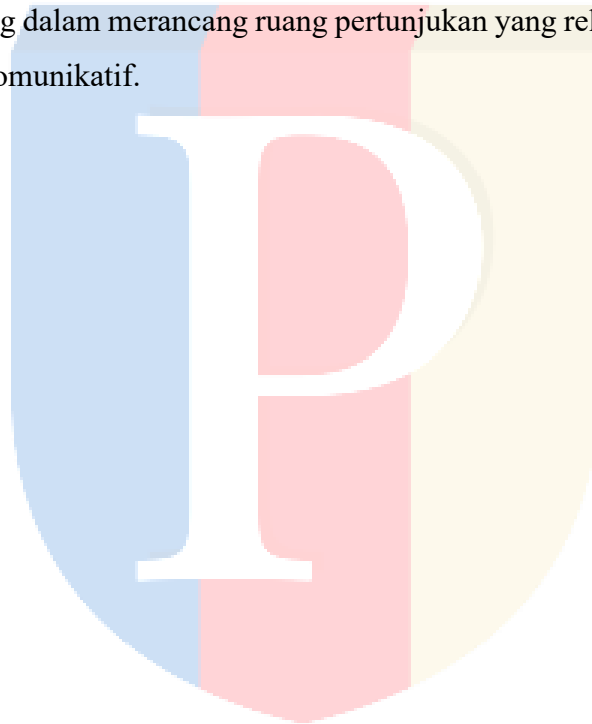
Pengelompokan usia pengunjung, mulai dari anak-anak komunitas (<18 tahun) yang datang untuk berdiskusi dan berlatih seni, usia 18–30 tahun yang memanfaatkan ruang untuk aktivitas komunitas maupun refleksi individu, hingga usia 31–50 tahun yang umumnya merupakan orang tua pendamping, mencerminkan bahwa desain ruang perlu mempertimbangkan keberagaman aktivitas lintas generasi — mulai dari ruang eksploratif bagi anak, ruang fleksibel untuk mengakomodasi berbagai kegiatan pengunjung, hingga area bersosialisasi yang nyaman bagi orang tua.

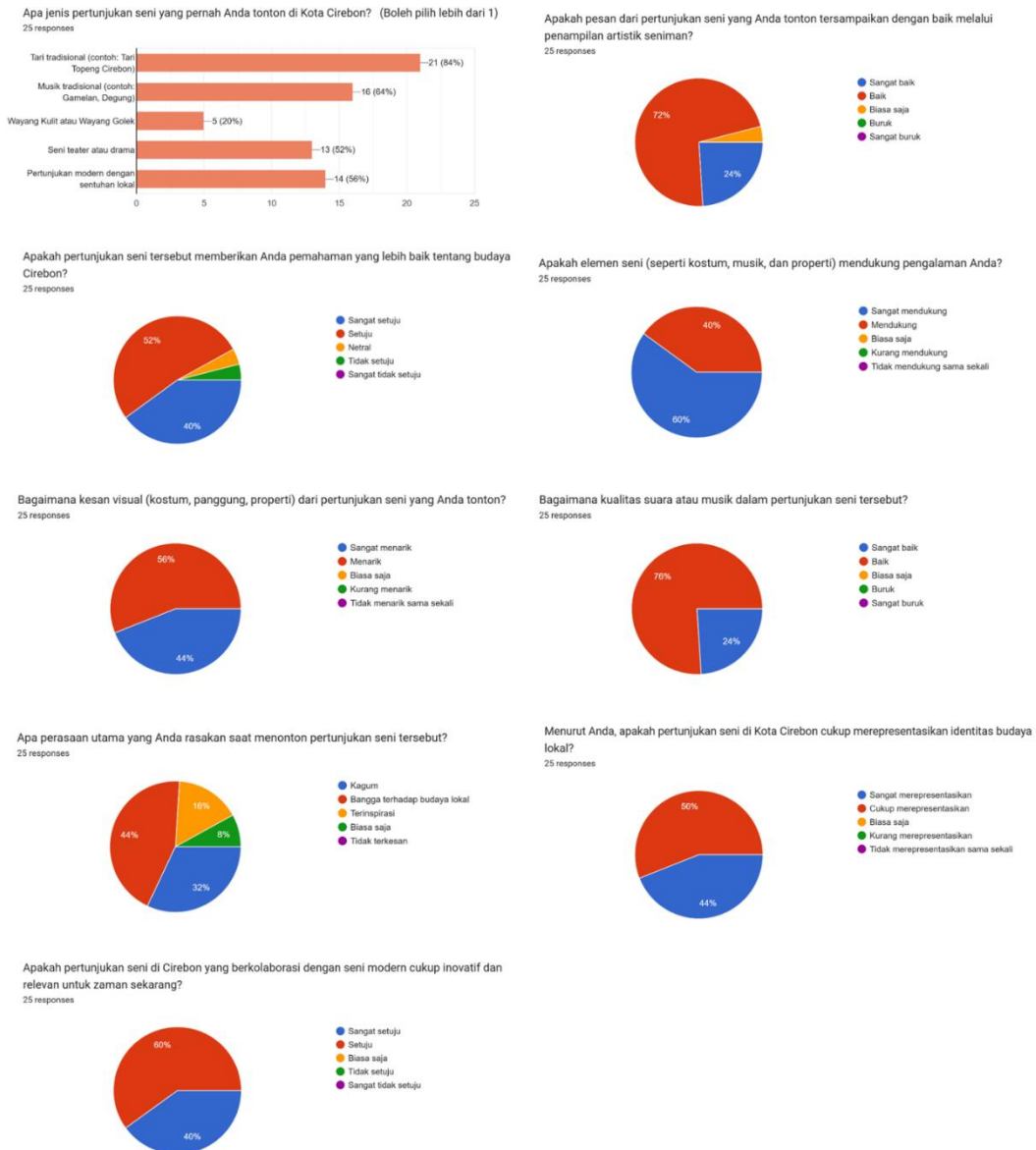
76% pengunjung adalah warga lokal Cirebon dan 24% berasal dari luar kota, mencerminkan bahwa rancangan bangunan perlu menekankan identitas lokal sebagai elemen utama, sekaligus mampu bersikap representatif dan terbuka untuk menyambut pengunjung dari luar sebagai sarana diplomasi budaya.

Terlihat jelas bahwa pengunjung yang jarang maupun sering menonton seni pertunjukan memiliki persentase yang hampir seimbang, mencerminkan bahwa bangunan perlu dirancang dengan pendekatan yang inklusif dan fleksibel dimana mampu mengakomodasi baik audiens yang telah akrab dengan seni pertunjukan maupun mereka yang baru mulai mengeksplorasi pengalaman tersebut.

b) Persepsi Terhadap Seni Pertunjukan di Kota Cirebon

Melalui pengisian kuesioner pada bagian persepsi pengunjung terhadap seni pertunjukan di Kota Cirebon, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai jenis-jenis seni pertunjukan yang kerap diselenggarakan serta sejauh mana keberhasilan penyampaian nilai artistik dapat diterima oleh audiens, sehingga dapat menjadi indikator penting dalam merancang ruang pertunjukan yang relevan secara kultural dan efektif secara komunikatif.





Gambar 19. Hasil Data Persepsi Terhadap Seni Pertunjukan di Kota Cirebon melalui Kuesioner

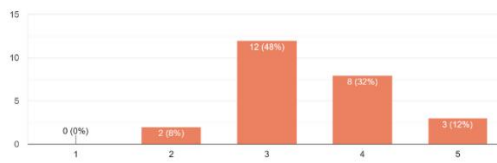
Jenis seni pertunjukan yang beragam—mulai dari tari, musik, hingga teater, baik tradisional maupun modern—memiliki kebutuhan visual dan akustik yang berbeda, sehingga menuntut desain panggung yang fleksibel untuk mengakomodasi dinamika ruang gerak serta kebutuhan teknis setiap pertunjukan. Oleh karena itu, digunakan format panggung rectangular box dengan lengkungan pada sisi depan yang menjorok ke arah penonton sebagai respons terhadap layout tempat duduk berbentuk fan-shaped. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki kualitas pandang dan sebaran suara, tetapi juga menciptakan kedekatan visual antara seniman dan audiens, sehingga meskipun ruang pentas bersifat formal, suasana yang dihadirkan tetap intim dan hangat.

Desain ruang pertunjukan harus memperhatikan kenyamanan akustik agar pesan yang disampaikan melalui dialog maupun musik dapat tersalurkan dengan jelas dari seniman kepada penonton. Di saat yang sama, kenyamanan visual juga menjadi aspek krusial untuk memungkinkan audiens menangkap ekspresi wajah seniman, memahami dimensi emosional pertunjukan, serta mempelajari karakteristik seni pertunjukan khas Kota Cirebon melalui detail kostum dan properti. Selain itu, pengintegrasian elemen-elemen lokal Cirebon ke dalam desain arsitektural menjadi penting untuk memperkuat identitas budaya serta membangun ruang pertunjukan yang kontekstual dan bermakna.

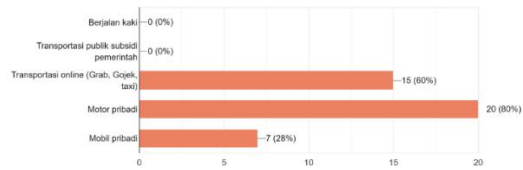
c) Aksesibilitas Lokasi Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang + Faktor Fisik

Desain ruang pertunjukan harus memperhatikan kenyamanan akustik agar pesan yang disampaikan melalui dialog maupun musik dapat tersalurkan dengan jelas dari seniman kepada penonton. Di saat yang sama, kenyamanan visual juga menjadi aspek krusial untuk memungkinkan audiens menangkap ekspresi wajah seniman, memahami dimensi emosional pertunjukan, serta mempelajari karakteristik seni pertunjukan khas Kota Cirebon melalui detail kostum dan properti. Selain itu, pengintegrasian elemen-elemen lokal Cirebon ke dalam desain arsitektural menjadi penting untuk memperkuat identitas budaya serta membangun ruang pertunjukan yang kontekstual dan bermakna.

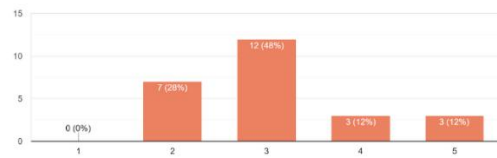
Apakah lokasi Gedung Kesenian Nyimas Rara Santang strategis?  
25 responses



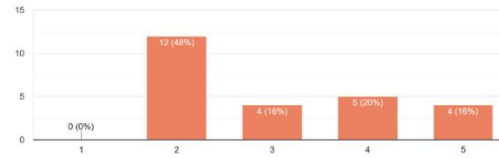
Mode transportasi apa yang anda gunakan untuk akses menuju gedung kesenian? Boleh pilih lebih Dari 1  
25 responses



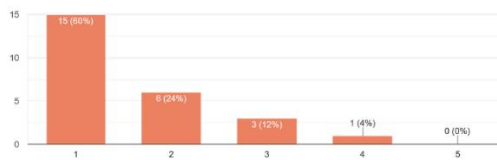
Apakah gedung kesenian mudah dijangkau dengan transportasi umum (tidak termasuk Gojek, Grab, dan taxi)?  
25 responses



Apakah akses pejalan kaki sepanjang jalan sekitar gedung kesenian aman dan tertib?  
25 responses



Apakah terdapat akses khusus bagi penyandang disabilitas dan lansia?  
25 responses



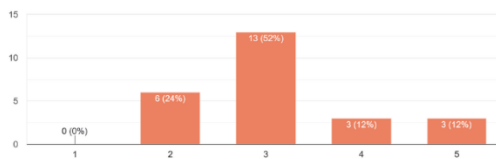
Gambar 20. Hasil Data Aksesibilitas Lokasi Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang + Faktor Fisik melalui Kuesioner

Lokasi Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang tergolong strategis dengan ketersediaan berbagai moda transportasi, termasuk transportasi publik yang difasilitasi oleh pemerintah. Namun, pemanfaatan transportasi publik tersebut belum optimal, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dari pihak pemerintah serta rendahnya kesadaran masyarakat. Selain itu, akses pejalan kaki di sekitar tapak dinilai belum aman dan nyaman, sehingga mendorong perlunya perencanaan koridor pedestrian yang lebih baik. Hal ini menjadi penting karena area akses di bagian depan gedung memainkan peran krusial dalam membentuk pengalaman awal pengunjung secara sensoris, baik secara visual, auditif, maupun emosional.

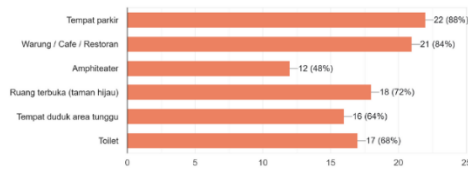
#### d) Fasilitas Pendukung + Faktor Fisik

Melalui bagian kuesioner ini, dapat diperoleh pemahaman mengenai kebutuhan dasar serta aktivitas para pengunjung, khususnya terkait ketersediaan dan kualitas fasilitas yang menunjang kenyamanan, fungsionalitas, dan pengalaman ruang selama berada di lingkungan gedung seni pertunjukan.

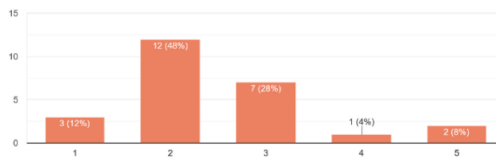
Apakah fasilitas sekitar cukup mendukung aktivitas di gedung kesenian? (Boleh pilih lebih dari 1)  
25 responses



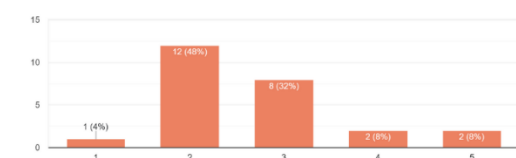
Apakah fasilitas publik yang disediakan oleh pihak gedung kesenian sudah memenuhi kebiasaan kebutuhan para penggunanya?  
25 responses



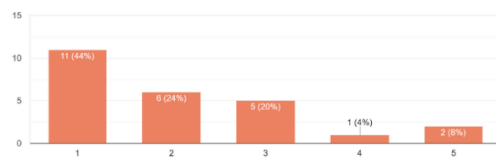
Apakah desain dari fasilitas yang tersedia di lahan gedung kesenian dapat mengakomodasi penyandang disabilitas dan lansia (ramp, guiding block, dll)?  
25 responses



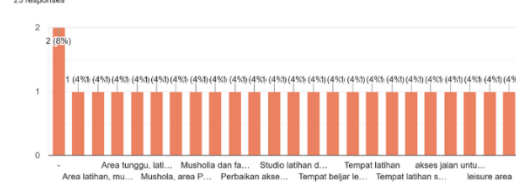
Apakah fasilitas pendukung yang ingin anda tambahkan ke dalam lahan gedung kesenian? (Ex: Area pameran, studio latihan, ruang terbuka untuk sosial / komunitas, dll)?  
25 responses



Apakah desain dari fasilitas yang tersedia di lahan gedung kesenian dapat mengakomodasi penyandang disabilitas dan lansia (ramp, guiding block, dll)?  
25 responses



Apakah fasilitas pendukung yang ingin anda tambahkan ke dalam lahan gedung kesenian? (Ex: Area pameran, studio latihan, ruang terbuka untuk sosial / komunitas, dll)?  
25 responses

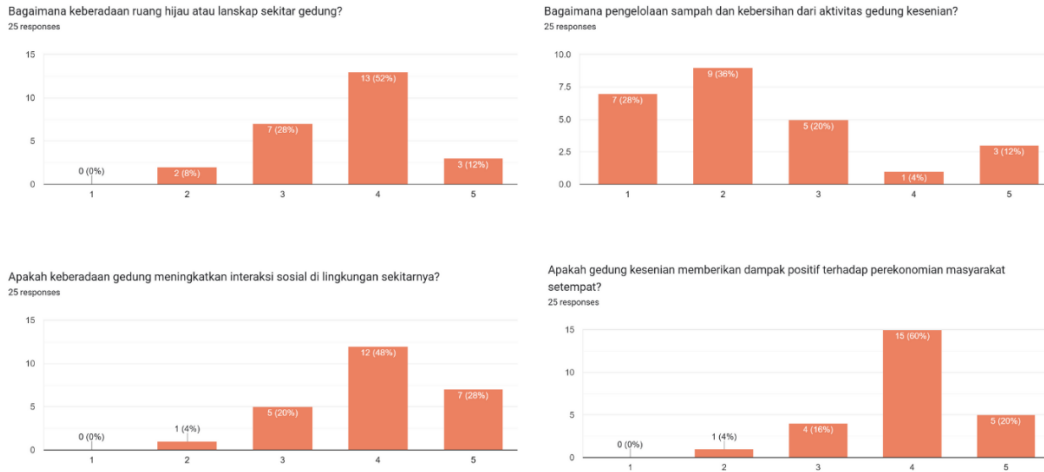


Gambar 21. Hasil Data Fasilitas Pendukung + Faktor Fisik melalui Kuesioner

Fasilitas di sekitar lokasi GKC Nyi Mas Rara Santang dinilai cukup mendukung aktivitas yang berlangsung, namun fasilitas publik yang berada di dalam area gedung masih belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dasar dan aktivitas penggunaannya. Aksesibilitas menuju fasilitas tersebut juga kurang ramah bagi penyandang disabilitas dan lansia. Selain itu, pengunjung menyampaikan keprihatinan terhadap kualitas kebersihan fasilitas serta kebutuhan akan perbaikan akses dan penambahan ruang pendukung seperti studio latihan, musholla, area leisure, area tunggu, dan fasilitas lainnya. Hal ini menunjukkan perlunya perencanaan fasilitas publik yang lebih responsif, serta zoning yang tepat untuk menunjang kenyamanan, efisiensi sirkulasi, dan kemudahan orientasi di area gedung.

#### e) Dampak Terhadap Lingkungan, Sosial, dan Ekonomi + Faktor Hubungan

Hal ini dilakukan guna memahami sejauh mana kehadiran gedung memberikan dampak terhadap hubungan dan keterkaitannya dengan konteks lingkungan sekitarnya, baik dari segi lingkungan, sosial, maupun ekonomi, sehingga dapat menjadi dasar dalam merumuskan strategi desain yang responsif terhadap tapak dan komunitas lokal.



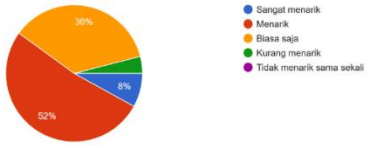
Gambar 22. Hasil Data Dampak Terhadap Lingkungan, Sosial, dan Ekonomi + Faktor Hubungan melalui Kuesioner

Pengelolaan sampah yang kurang tepat, seperti praktik pembakaran sampah di area tanah terbuka, menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan dan kesehatan pengunjung. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan sistem pengelolaan sampah yang lebih baik, termasuk pengalokasian Tempat Pembuangan Sementara (TPS) yang terintegrasi dengan desain tapak. Di sisi lain, keberadaan gedung ini memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif sebagai ruang sosial yang mendorong interaksi masyarakat serta menggerakkan roda perekonomian lokal melalui dukungan terhadap UMKM dan sektor pariwisata. Dengan demikian, perancangan identitas arsitektural gedung tidak hanya berfungsi sebagai pusat kesenian, tetapi juga sebagai katalisator bagi pembangunan sosial dan ekonomi masyarakat sekitarnya.

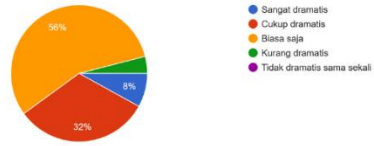
#### f) Faktor Sensoris dalam Pembentukan Pengalaman Pengguna

Melalui pengisian kuesioner, dapat dipahami bagaimana pengaruh rangsangan sensoris terhadap panca indera—seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, dan persepsi ruang—berperan dalam membentuk pengalaman pengguna secara holistik. Aspek sensoris ini menjadi elemen penting dalam perancangan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan keterhubungan emosional dan kedalaman makna dalam interaksi antara pengguna dan lingkungan arsitektural.

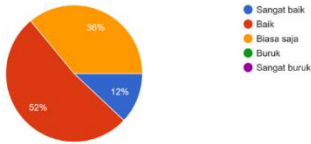
Bagaimana kesan visual Anda terhadap Gedung Kesenian (bentuk, warna, desain arsitektur)?  
Visual -  
25 responses



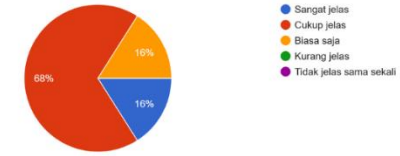
Apakah pencahayaan alami maupun buatan di gedung kesenian ini memberikan pengalaman yang dramatis? - Visual -  
25 responses



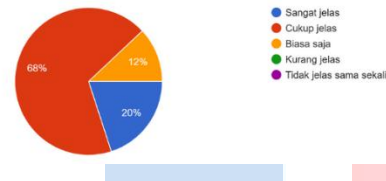
Bagaimana Anda menilai akustik atau kualitas suara di dalam auditorium gedung kesenian ini? Auditori -  
25 responses



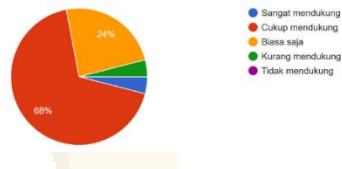
Apakah suara musik dan lagu terdengar dengan jelas oleh anda? - Auditori -  
25 responses



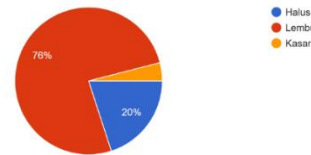
Apakah pelafan kata atau suara dialog terdengar dengan jelas oleh anda?  
25 responses



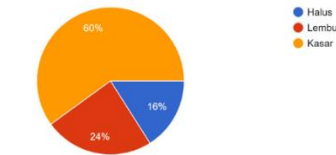
Apakah material dan tekstur gedung ini mendukung aktivitas seni atau budaya yang berlangsung di dalamnya dari segi kualitas dan suasana ruang? - Taktil -  
25 responses



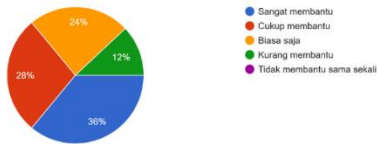
Bagaimana tekstur di ruang auditorium gedung kesenian? - Taktil -  
25 responses



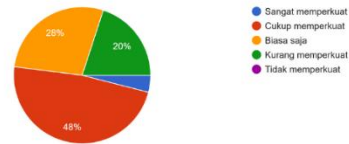
Bagaimana tekstur di amphitheaternya? - Taktil -  
25 responses



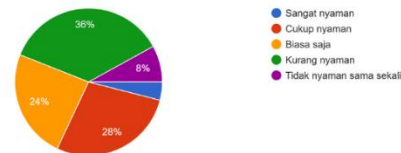
Apakah perbedaan penggunaan material pada setiap ruang atau area dapat membantu pengguna tunanetra dalam mengenali ruangan?  
25 responses



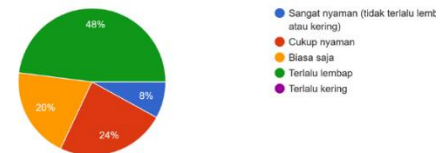
Menurut Anda, apakah aspek taktil (tekstur dan material) sudah cukup memperkuat identitas budaya pada Gedung Kesenian Nyimas Rara Santang? - Taktil -  
25 responses

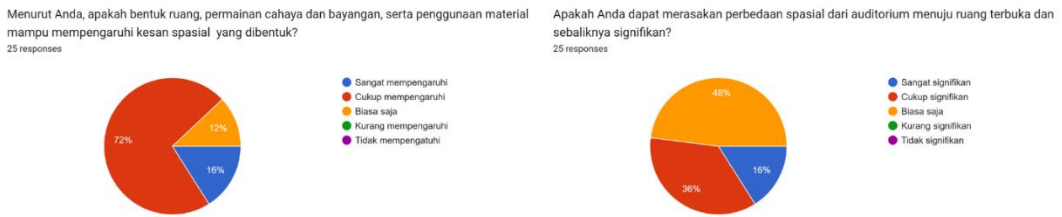


Bagaimana suhu di dalam gedung kesenian ini? - Termal -  
25 responses



Bagaimana tingkat kelembapan di dalam gedung kesenian ini? - Termal -  
25 responses

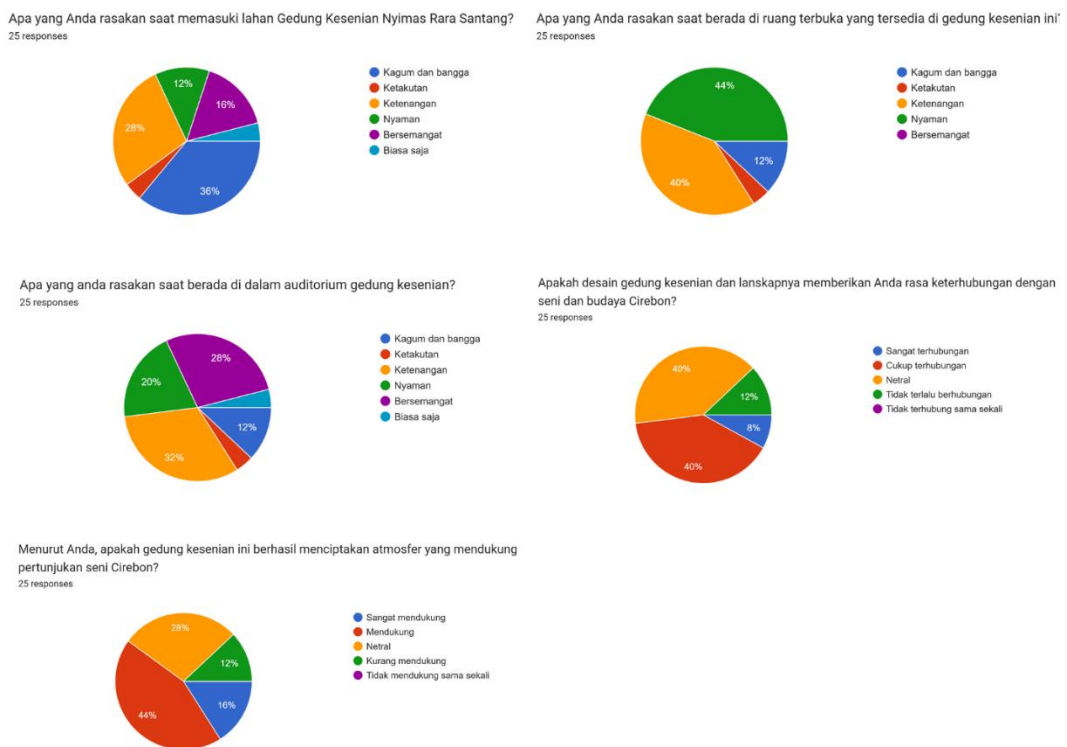




Gambar 23. Hasil Data Faktor Sensoris dalam Pembentukan Pengalaman Pengguna melalui Kuesioner

Perancangan bangunan dan area terbuka sekitarnya perlu didasarkan pada pertimbangan faktor sensoris manusia, guna menciptakan pengalaman ruang yang holistik dan bermakna. Integrasi elemen-elemen visual, auditif, taktil, hingga atmosferik menjadi krusial dalam membentuk kualitas spasial yang mampu merespons persepsi, emosi, dan kenyamanan pengguna, sehingga ruang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga hadir sebagai medium interaksi inderawi antara manusia dan arsitektur.

### g) Faktor Emosional dalam Pembentukan Pengalaman Pengguna

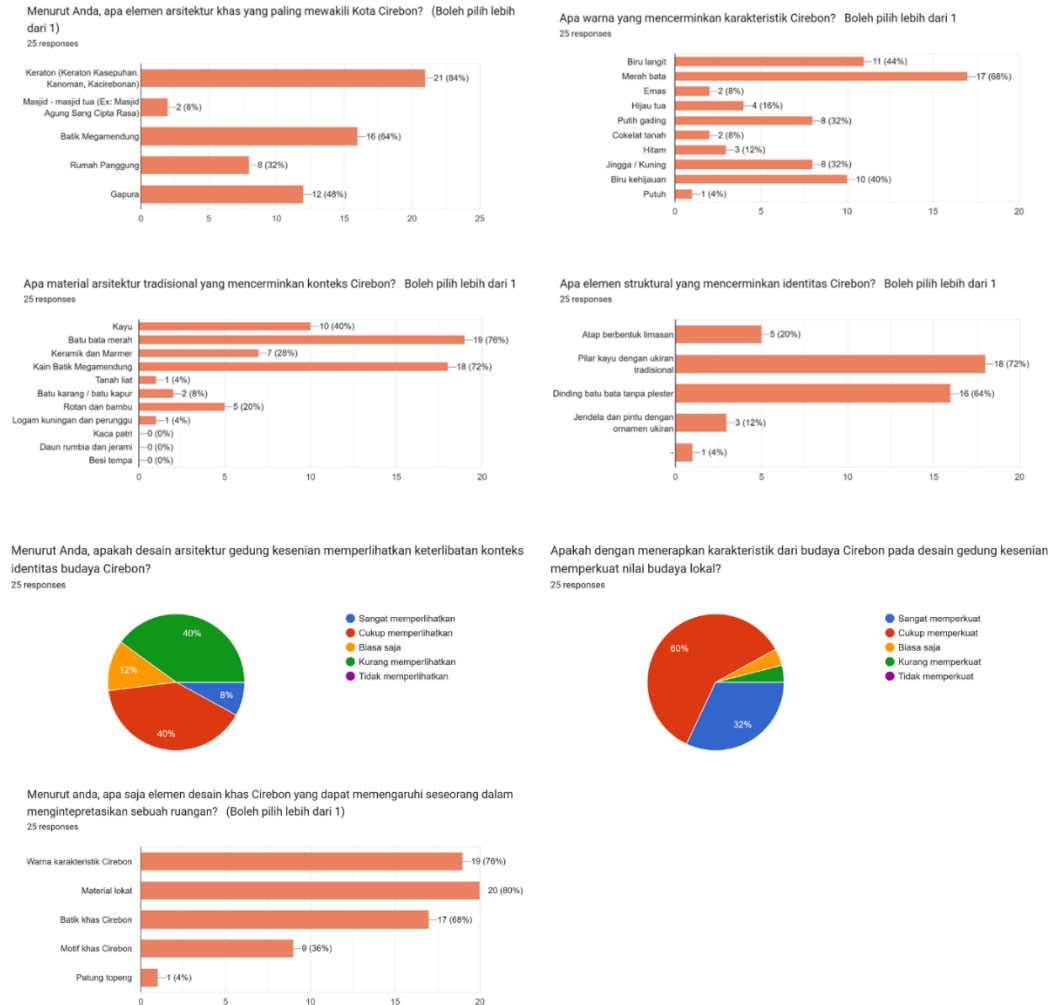


Gambar 24. Hasil Data Faktor Emosional dalam Pembentukan Pengalaman Pengguna melalui Kuesioner

Mengarahkan strategi desain dengan menghadirkan rangsangan sensoris yang mampu membangkitkan respon emosional pengguna, melalui pengolahan elemen-elemen ruang seperti pencahayaan alami dan buatan, kualitas akustik, tekstur material,

serta komposisi visual yang mendukung atmosfer pertunjukan. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat keterlibatan inderawi pengunjung, menciptakan pengalaman yang immersif, dan mendukung penyampaian makna seni pertunjukan khas Kota Cirebon secara lebih mendalam dan kontekstual.

## h) Faktor Kognitif dalam Pembentukan Pengalaman Pengguna

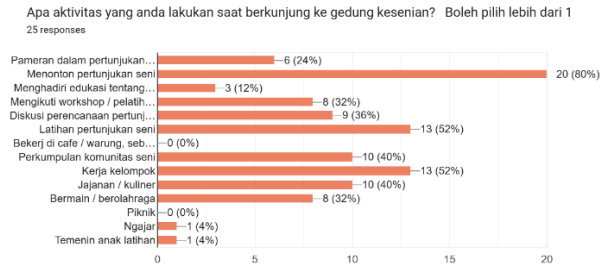


Gambar 25. Hasil Data Faktor Kognitif dalam Pembentukan Pengalaman Pengguna melalui Kuesioner

Faktor kognitif memainkan peran penting dalam pembentukan pengalaman pengguna, di mana persepsi, interpretasi, dan pemahaman terhadap ruang terbentuk melalui asosiasi memori, nilai simbolik, serta pemrosesan visual dan spasial. Dalam konteks desain arsitektur, penggunaan elemen dan material secara arsitektural dan structural yang merepresentasikan karakteristik khas Cirebon tidak hanya memperkaya dimensi estetika, tetapi juga memperkuat keterhubungan pengguna dengan identitas budaya lokal. Elemen-elemen seperti orientasi ruang, kemudahan navigasi, keterbacaan

tata letak, dan kejelasan fungsi ruang menjadi aspek fundamental untuk membangun pengalaman ruang yang intuitif, bermakna, dan kontekstual.

#### i) Faktor Fisik + Hubungan Sosial



Gambar 26. Hasil Data Faktor Fisik + Hubungan Sosial melalui Kuesioner

Dengan memahami aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung selama kunjungan, perancang dapat mengidentifikasi kebutuhan ruang secara lebih tepat, sehingga faktor-faktor fisik maupun relasi sosial yang mendukung pembentukan pengalaman ruang dapat terpenuhi. Hal ini berkontribusi dalam memperkuat dan memperdalam persepsi individu terhadap ruang, baik secara fungsional maupun emosional, serta memungkinkan terciptanya desain yang lebih responsif terhadap perilaku dan pola interaksi pengguna.

#### 4.2.4. Kesimpulan Hasil Temuan Lapangan

Berdasarkan hasil observasi terhadap ketiga studi kasus gedung seni pertunjukan yang berkaitan dengan standar fasilitas serta faktor pembentukan pengalaman pengguna, dapat disimpulkan beberapa temuan penting yang dapat diterapkan dalam perancangan gedung seni pertunjukan di Kota Cirebon dengan skala regional, tipe auditorium middle scale drama, dan kapasitas penonton hingga 500 orang.

Fokus utama dari sebuah gedung seni pertunjukan tentu adalah sebagai tempat diselenggarakannya pertunjukan seni. Namun, kegiatan pertunjukan umumnya hanya berlangsung pada momen-momen tertentu seperti akhir pekan atau musim liburan, ketika daya tarik penonton tinggi dan penjualan tiket dapat mencapai kapasitas maksimal. Pertanyaannya, bagaimana pemanfaatan ruang pada hari-hari biasa ketika tidak ada jadwal pertunjukan? Untuk itu, diperlukan pendekatan perancangan yang lebih strategis agar gedung ini tetap menjadi destinasi yang hidup dan menarik setiap harinya.

Perancangan dimulai dari aksesibilitas yang aman dan nyaman, khususnya bagi pejalan kaki dan pengguna transportasi publik. Penataan koridor dan trotoar harus

memperhatikan kenyamanan pedestrian dengan menghindari keberadaan pedagang kaki lima atau parkir liar yang dapat menghambat jalur sirkulasi. Dari area depan, desain arsitektur fasad gedung harus mencerminkan identitas lokal melalui elemen budaya dan sejarah Cirebon, sekaligus menciptakan titik landmark atau node yang memperkuat eksistensinya sebagai pusat seni dan budaya yang ikonik di kota.

Lahan pusat seni dan budaya tidak hanya berfungsi sebagai tempat berdirinya gedung pertunjukan, namun juga mencakup ruang terbuka seperti area parkir bagi pengunjung maupun touring company, taman yang mempererat hubungan antara seni dan alam, serta fasilitas publik yang mampu merespons berbagai aktivitas penggunanya, baik seniman, penonton, maupun pengunjung umum. Kehadiran studio latihan, area F&B, open plaza, amphitheater, dan area komunal akan mengundang partisipasi aktif masyarakat dan menciptakan dinamika sosial yang hidup setiap harinya. Dengan begitu, hubungan interaksi antara komunitas seni dan masyarakat dapat terjalin erat, menjadikan kompleks ini sebagai *culture hub* untuk mempelajari sejarah dan perkembangan seni pertunjukan lokal.

Desain gedung seni pertunjukan juga perlu menerapkan prinsip *universal design*, agar dapat diakses oleh semua kalangan tanpa terkecuali, baik dari segi usia maupun kondisi fisik. Fokus tetap diberikan pada ruang auditorium, di mana pemilihan rectangular proscenium stage format sangat ideal untuk pertunjukan drama dan tari yang membutuhkan ruang gerak luas dan tampilan panggung yang tertib. Sementara itu, penggunaan seating geometry berbentuk fan shape mendukung kapasitas yang lebih besar dengan atmosfer yang lebih intimate, serta visibilitas optimal dengan sightline maksimal 20 meter untuk menangkap ekspresi wajah, gerakan tari, dan kostum secara detail.

Tak kalah penting, fasilitas back of house sebagai ruang pendukung untuk touring company harus dirancang dengan segmentasi yang jelas dan fasilitas yang lengkap, seperti ruang ganti, tata rias, ruang latihan, dan storage, untuk memastikan kelancaran proses produksi pertunjukan.

Dengan merancang gedung seni pertunjukan yang sesuai standar fasilitas serta mempertimbangkan lima faktor pembentukan pengalaman pengguna, yaitu sensoris, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan sosial dengan konteks budaya dan alam, maka akan tercipta sebuah pengalaman yang bermakna dan berkesan bagi setiap individu yang datang. Hal ini pada akhirnya akan memperkuat persepsi dan apresiasi masyarakat

terhadap seni pertunjukan Cirebon, menjadikannya bagian penting dalam pelestarian dan pengembangan budaya lokal.

### 4.3. Analisis Preseden dan Pendekatan Perancangan

#### 4.4.1. Yang Liping *Performing Arts Center*, Dali, China










Gambar 27. Yang Liping Performing Arts Center di Dali, China

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

Yang Liping Performing Arts Center merupakan pusat seni pertunjukan yang dibangun di kota Dali, Yunnan, China, sebuah wilayah yang terletak dekat perbatasan Vietnam, Laos, dan Burma, serta dikenal dengan keindahan alamnya yang mempesona. Namun, karena lokasinya yang terpencil dan sering terlupakan, warisan tari lokal Dali kurang mendapatkan perhatian dan pelestarian yang memadai. Kondisi ini mendorong Yang Liping, seorang penari legendaris asal Tiongkok, untuk mendedikasikan hidupnya dalam menggali dan melestarikan seni tari tradisional, termasuk tari khas Yunnan. Tak heran, Yang Liping Performing Arts Center dirancang dengan inspirasi yang kuat dari konteks alam, budaya lokal, serta ekspresi gerakan tari Yang Liping sendiri, sehingga menciptakan ruang pertunjukan yang bukan hanya menyajikan seni, tetapi juga merayakan identitas budaya dan pesona alam Yunnan yang autentik.

Tabel 12. Pembentukan dan Pengaruh Persepsi pada Yang Liping Performing Arts Center di Dali, China

No.	Pembentukan Persepsi	Pengaruh
1.	Harmonis dengan identitas kota. 	Kehadiran gedung seni pertunjukan sebagai landmark arsitektural beridentitas lokal adalah terciptanya simbol kebanggaan budaya yang mengangkat dan melestarikan seni pertunjukan tradisional, seperti tari lokal yang mulai dilupakan. Identitas kuat yang ditampilkan tidak hanya

	 <p>Sumber: world-architects.com</p>	<p>memperkuat rasa memiliki masyarakat terhadap warisan budayanya, tetapi juga menarik perhatian wisatawan luar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi dan citra kota di mata publik yang lebih luas.</p>
2.	<p>Keterhubungan emosional dengan budaya setempat.</p>  <p>Sumber: world-architects.com</p>	<p>Sentuhan keindahan alam kota Dali yang selaras dengan filosofi Yin-Yang pada bentuk desain atap adalah terciptanya harmoni visual yang kontekstual dan bermakna. Pendekatan ini memperkuat identitas lokal dengan mengangkat nilai-nilai budaya dan alam setempat, sekaligus menciptakan hubungan yang erat antara arsitektur dan lingkungan sekitarnya. Desain yang seimbang ini tidak hanya estetis, tetapi juga merefleksikan keselarasan antara manusia, bangunan, dan alam.</p>
3.	<p>Keterhubungan spasial dengan kultur budaya.</p>  <p>Sumber: world-architects.com</p>	<p>Desain atap tidak hanya berakar pada fungsinya sebagai respons terhadap iklim, tetapi juga pada kemampuannya bertransformasi menjadi ruang publik, sebuah open plaza dengan amphitheater—yang mendorong interaksi langsung antara seniman dan pengunjung. Bentuk atap yang organik dan melengkung, seolah mengikuti aliran sungai, menciptakan pengalaman visual yang menenangkan dan membangun keterhubungan emosional. Melalui ruang ini, pengunjung tidak hanya menonton pertunjukan, tetapi juga merasakan keterpaduan antara arsitektur, alam, dan nilai budaya secara lebih mendalam.</p>
4.	<p>Interaktif melalui keterlibatan sosial.</p>  <p>Sumber: archdaily.com</p>	<p>Proporsi ruang terbuka yang lebih besar dibandingkan bangunan gedung seni pertunjukannya adalah terciptanya ruang yang mendorong interaksi sosial dan aktivitas komunitas. Ruang ini menjadi wadah bersosialisasi antara pengunjung dan komunitas seni, memperkuat ikatan sosial, serta membangun suasana yang inklusif dan relaks. Dengan menempatkan ruang publik sebagai elemen utama, desain ini menekankan pentingnya kebersamaan dalam pengalaman berarsitektur.</p>
5.	<p>Keterbukaan dan keselarasan antar ruang dan aktivitas pengunjung.</p>  <p>Sumber: world-architects.com</p>	<p>Penggunaan material kaca pada gedung seni pertunjukan adalah terciptanya kesan keterbukaan dan keterhubungan antara ruang dalam dan luar. Transparansi ini menyelaraskan aktivitas di dalam gedung dengan area sekitarnya, membangun suasana yang lebih intim dan inklusif bagi pengunjung, baik yang berada di dalam maupun di luar gedung. Pendekatan ini secara langsung menantang persepsi lama bahwa gedung seni pertunjukan adalah ruang tertutup seperti 'black box' yang terisolasi dari lingkungannya. Sebaliknya, desain ini menjadikan elemen alam sebagai bagian integral dari pengalaman teater, menghadirkan ruang seni yang lebih hidup, terbuka, dan kontekstual.</p>
6.	<p>Pembentukan suasana dinamis dan mendalam dengan memainkan pencahayaan.</p> 	<p>Desain plafon kayu yang disusun secara ritmis yang mampu menciptakan pengalaman ruang yang imersif dan dinamis, yang berubah seiring waktu. Pada siang hari, cahaya matahari yang masuk menciptakan bayangan dinamis di antara sela-sela kayu, membentuk atmosfer yang hangat dan hidup. Sementara pada malam hari, pencahayaan buatan yang</p>

	<p>Sumber: world-architects.com</p>  <p>Sumber: archdaily.com</p>	<p>menyusup melalui celah-celah tersebut menghadirkan pemandangan dramatis yang memikat. Efek ini tidak hanya memperkaya nilai estetika, tetapi juga memperdalam hubungan emosional pengunjung terhadap ruang pertunjukan, menjadikannya sebagai pengalaman visual dan batiniah yang tak terlupakan.</p>
7.	<p>Inklusivitas untuk membangun keterikatan emosional pengguna dengan ruang.</p>  <p>Sumber: divisare.com</p>	<p>Menciptakan ruang yang inklusif dan nyaman, sehingga menjadi daya tarik bagi masyarakat setempat untuk beraktivitas, bersosialisasi, dan membangun kedekatan emosional dengan ruang tersebut. Selain itu juga memperkuat hubungan antara manusia, alam, dan budaya lokal.</p>

#### 4.4.2. Pingshan Performing Arts Center, Shenzhen, China








Gambar 28. Pingshan Performing Arts Center di Shenzhen, China

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

Pingshan Performing Arts Center yang terletak strategis di kawasan padat pemukiman Shenzhen dan bersebelahan langsung dengan taman kota yang ramai, hadir sebagai representasi arsitektur gedung seni pertunjukan yang terbuka dan inklusif. Dirancang oleh OPEN Architecture, bangunan ini menantang persepsi konvensional teater yang tertutup dan eksklusif, dengan menghadirkan pendekatan yang kontekstual, ramah masyarakat, dan terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya. Lebih dari sekadar gedung pertunjukan, Pingshan Performing Arts Center berfungsi sebagai pusat edukasi dan aktivitas sosial yang mendorong interaksi publik melalui kehadiran ruang F&B, taman terbuka, serta fasilitas umum lainnya. Integrasi harmonis antara arsitektur dan lanskap menjadikan gedung ini sebagai contoh arsitektur sipil baru yang mendukung

inklusi sosial dan menciptakan pengalaman kota yang hidup, terbuka, serta relevan bagi masyarakat lintas usia dan latar belakang.

Tabel 13. Pembentukan dan Pengaruh Persepsi pada Pingshan Performing Arts Center, Shenzhen, China

No.	Pembentukan Persepsi	Pengaruh
1.	<p>Terbuka untuk mengundang daya tarik publik.</p>  <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>Penggunaan natural boundary seperti pepohonan, bukan pagar fisik dan diperkuat dengan kehadiran ruang terbuka publik yang luas di area depan, menciptakan kesan yang welcoming serta mendorong interaksi sosial antar pengunjung secara leluasa dan nyaman.</p>
2.	<p>Pembentukan suasana dinamis yang merepresentasikan kegiatan seni pertunjukan.</p>  <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>Penggabungan material kaca dengan fasad berbentuk kisi tidak hanya berfungsi sebagai respons terhadap iklim—dengan meredam intensitas cahaya matahari, mendukung ventilasi alami, dan menekan penggunaan energi—tetapi juga menghasilkan dinamika visual berupa permainan cahaya dan bayangan yang terus berubah seiring waktu. Pola visual yang muncul menjadi representasi arsitektural yang dinamis, bergantung pada posisi serta sudut pandang pengamat.</p>
3.	<p>Eksploratif dan interaktif melalui alternatif rute dan aktivitas.</p>  <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>Penyediaan berbagai alternatif jalur menuju ruang teater diperkaya dengan keberagaman aktivitas di sepanjang perjalanan. Pengunjung diajak untuk mengeksplorasi beragam rute, termasuk taman-taman terbuka di area rooftop yang tidak hanya menjadi ruang aktivitas tambahan, tetapi juga berfungsi sebagai salah satu akses utama menuju teater. Pendekatan ini menciptakan pengalaman spasial yang dinamis dan berlapis, mendorong terjadinya interaksi dan eksplorasi ruang secara aktif.</p>
4.	<p>Inklusif bagi semua umur, kondisi, dan aktivitas pengguna.</p>  <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>Penerapan konsep universal design melalui ramp guna mempermudah dan memberi kenyamanan secara mobilitas bagi pengunjung.</p>
5.	<p>Keterhubungan spasial dengan lingkungan sekitarnya.</p>  <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>Penggunaan jendela kaca menciptakan suasana ruang yang hangat, terbuka, dan penuh kehidupan. Masuknya cahaya alami secara maksimal tidak hanya meningkatkan kenyamanan visual dan kualitas atmosfer ruang, tetapi juga menghadirkan pemandangan kota yang dapat dinikmati dari dalam bangunan. Hal ini memperkuat hubungan antara interior dengan konteks urban di sekelilingnya, menghadirkan pengalaman spasial yang lebih terintegrasi dengan lingkungan luar.</p>
6.	<p>Hubungan seni dengan alam untuk memperkuat pembentukan pengalaman sensoris.</p>	<p>Penciptaan jalur yang lebih menarik menuju gedung teater, dengan elemen hijau yang menyejukkan secara visual, memperindah pemandangan dan membangun atmosfer yang lebih ramah serta alami. Kehadiran ruang hijau ini tidak hanya</p>

	 <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>memperkaya pengalaman pengunjung sejak memasuki area pertunjukan, tetapi juga mempererat hubungan antara seni, arsitektur, dan lingkungan alam, menciptakan kesatuan yang harmonis.</p>
7.	<p>Keterlibatan masyarakat dalam beraktivitas.</p>  <p>Sumber: <a href="http://www.archdaily.com">www.archdaily.com</a></p>	<p>Penciptaan ruang yang mendukung para seniman untuk berkarya dan berekspresi secara maksimal. Fasilitas ini tidak hanya menyediakan wadah bagi komunitas seni untuk berkembang, tetapi juga berfungsi sebagai daya tarik yang mengundang masyarakat untuk berpartisipasi dan berinteraksi. Dengan demikian, ruang seni menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sosial sehari-hari, memperkuat hubungan antara seni dan masyarakat.</p>

#### 4.4.3. Radjawali Semarang *Cultural Center*, Indonesia



Gambar 29. Pembangunan Radjawali Semarang Cultural Center

Sumber: Wijaya Kusuma Contractors ([wkc.co.id](http://wkc.co.id))

Radjawali Semarang Cultural Center dibangun di pusat Kota Semarang yang dikenal akan kekayaan warisan budayanya. Sayangnya, kota ini sebelumnya belum memiliki pusat seni dan budaya, khususnya seni pertunjukan, yang representatif. Oleh karena itu, perancangan Radjawali Semarang Cultural Center hadir sebagai solusi untuk menyediakan fasilitas seni pertunjukan yang memadai serta menjadi wadah bagi para seniman dalam bereksplorasi, berkarya, dan turut melestarikan serta mengembangkan seni pertunjukan khas Semarang. Kehadiran open plaza di dalam kawasan ini juga

berperan penting dalam menarik masyarakat untuk datang, beraktivitas, dan membangun interaksi sosial dengan komunitas seni maupun antar pengunjung. Meskipun berdiri di atas lahan yang terbatas, gedung ini tetap menjalin hubungan antara seni dan alam melalui taman kecil yang menyambut di pintu masuk serta elemen arsitektural pada fasad dan material bangunan yang merepresentasikan kekayaan alam Indonesia.

Tabel 14. Pembentukan dan Pengaruh Persepsi pada Radjawali Semarang Cultural Center

No.	Pembentukan Persepsi	Pengaruh
1.	<p>Keterikatan emosional melalui identitas dan konteks budaya.</p>  <p>Sumber: radjawaliscc.co.id</p>	<p>Elemen fasad yang terinspirasi dari kekayaan alam Indonesia tercermin melalui pemilihan warna dan material yang merepresentasikan karakteristik lokal. Pendekatan ini mencerminkan warisan budaya Indonesia yang kaya sekaligus memperlihatkan eksistensi gedung sebagai pusat seni dan budaya. Penggunaan warna coklat alami turut menghadirkan kesan hangat, membangun hubungan emosional yang erat antara kesenian, arsitektur, dan alam, serta memperkuat identitas lokal dalam wujud yang kontemporer namun kontekstual.</p>
2.	<p>Place attachment terhadap gedung yang berlandaskan kebudayaan lokal.</p>  <p>Sumber: radjawaliscc.co.id</p>	<p>Sculpture burung Radjawali sebagai landmark gedung seni pertunjukan adalah terciptanya identitas visual yang kuat dan mudah dikenali. Sebagai simbol kebebasan, kekuatan, dan kejayaan budaya lokal, kehadiran sculpture ini tidak hanya memperkaya karakter kawasan, tetapi juga membangun keterikatan emosional antara masyarakat dan ruang budaya yang diwakilinya. Landmark ini menjadi penanda yang bermakna, memperkuat citra gedung sebagai pusat seni yang berakar pada nilai-nilai lokal.</p>
3.	<p>Keterbukaan, kebersamaan, dan inklusivitas.</p>  <p>Sumber: radjawaliscc.co.id</p>	<p>Konsep <i>open plaza</i> untuk menciptakan ruang terbuka yang bersifat inklusif dan welcoming, yang dapat diakses oleh publik untuk berbagai aktivitas seperti pertunjukan seni, bersosialisasi, hingga penyelenggaraan berbagai event. Keberadaan plaza ini mendorong terjadinya interaksi antara komunitas seni dan masyarakat, sekaligus menciptakan suasana yang ramah, terbuka, dan mengundang, sehingga memperkuat peran ruang seni sebagai bagian dari kehidupan sosial sehari-hari.</p>
4.	<p>Rasa semangat dan identitas yang kuat.</p>  <p>Sumber: radjawaliscc.co.id</p>	<p>Dominasi bentuk segitiga pada interior gedung teater merefleksikan makna simbolik yang erat kaitannya dengan identitas burung Radjawali. Bentuk segitiga ini merepresentasikan siluet sayap yang terbentang, menjadi lambang semangat, kebebasan, dan kekuatan seni serta budaya lokal. Melalui elemen ini, ruang teater tidak hanya menjadi tempat pertunjukan, tetapi juga ruang yang menyuarakan identitas dan semangat yang ingin diangkat dalam setiap ekspresi seni yang ditampilkan.</p>

#### 4.4. Analisis Teori

#### 4.5.1. Sejarah Kesenian Kota Cirebon



Gambar 30. Keraton Kasepuhan Cirebon

Sumber: Wartaevent.com

Berdasarkan naskah Babad Tanah Sunda dan Carita Purwaka Caruban Nagari, Cirebon pada awalnya hanyalah sebuah dukuh kecil yang didirikan oleh Ki Gedeng Tapa, yang kemudian berkembang menjadi wilayah yang ramai dan dikenal dengan nama Kampung Caruban. Nama ini mencerminkan keberagaman yang terbentuk dari percampuran para pendatang dari berbagai suku, bangsa, agama, bahasa, adat istiadat, latar belakang, hingga mata pencaharian, yang datang dengan tujuan untuk berdagang atau menetap.

Sebagian besar masyarakat Cirebon pada masa awal bekerja sebagai nelayan, khususnya menangkap ikan dan rebon (udang kecil) yang kemudian diolah menjadi terasi. Air bekas pembuatan terasi inilah yang menjadi asal mula nama Cirebon, yaitu dari kata “cai” (air) dan “rebon” (udang kecil).

Kota Cirebon berkembang menjadi pelabuhan yang ramai dan penting di pesisir utara Pulau Jawa, menjadi pusat perdagangan dan pelayaran antar kepulauan Nusantara maupun dengan berbagai negara asing. Letaknya yang strategis menjadikan kota ini sebagai pusat peradaban multikultural, menarik pedagang dari Tionghoa, Arab, India, hingga Eropa. Akibatnya, budaya Cirebon menjadi sangat dinamis dan berlapis, dengan pengaruh besar dari budaya Hindu baik dari Jawa maupun Sunda.

Sebelum masuknya pengaruh Hindu, masyarakat Cirebon hidup dalam kepercayaan animisme dan memuja manifestasi alam seperti laut, sungai, gunung,

angin, serta roh nenek moyang. Dalam konteks ini, kesenian merupakan bagian dari ekspresi spiritual yang diwujudkan dalam bentuk ragam hias dan benda fungsional, seperti pola swastika, pohon hayat, dan bentuk khas Wadas, yang memiliki makna kerohanian dan religiusitas dari masa pra-Hindu.

Masuknya agama Islam membawa transformasi penting dalam kesenian Cirebon, di mana para wali, seperti Sunan Kalijaga, menjadikan kesenian sebagai media dakwah. Bentuk seni tradisional dikembangkan agar tetap sesuai dengan kebutuhan rohaniyah dan artistik masyarakat muslim, namun tetap sarat akan simbol-simbol lokal.

Kesenian Cirebon kemudian tumbuh dalam berbagai medium seperti musik, tari, seni lukis, seni pahat, dan arsitektur. Arsitektur Cirebon masih mempertahankan aturan bangunan Jawa kuno, ditambah dengan iringan gamelan Sekaten pada perayaan tertentu. Pola-pola ragam hias menjadi semakin kompleks, mencerminkan perpaduan antara budaya Hindu, Islam, Persia, Tiongkok, dan lokal.

Pengaruh Islam tidak serta-merta menghapus penggambaran bentuk manusia dan hewan, justru larangan tersebut justru memperkaya imajinasi para seniman. Tradisi kuno tetap dipertahankan dan dipadukan dengan pola Timur Tengah, Persia, dan India. Contohnya adalah umbul-umbul hadiah dari Keraton Cirebon kepada Pangeran Mangkunegara di Solo, yang menampilkan gambar harimau putih dikelilingi ayat Al-Qur'an, melambangkan Singa Allah (Ali bin Abi Thalib) dan menjadi simbol spiritual dan perlindungan bagi para seniman.

Keunikan kesenian Cirebon terletak pada keragaman bentuk dan simbol, seperti liong, singa, gajah, mega mendung, ayam jago, dan tumbuhan menjalar yang semuanya sarat makna—lambang kekuatan, keberanian, dan identitas yang kuat dari masyarakat pesisir yang lama terlupakan oleh dunia luar.

Pahatan kayu, lukisan kaca, tekstil, tari, musik, bahkan kuliner Cirebon memperlihatkan satu kesatuan nilai estetika dan spiritual yang lahir dari percampuran banyak budaya. Inilah yang membuat kesenian Cirebon begitu variatif, kolaboratif, dan kompleks, menjadikannya menarik untuk dipelajari dan sangat indah untuk dinikmati hingga hari ini.

#### **4.5.2. Kaitan antara Persepsi dalam Arsitektur dengan Fenomena di Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang**

Di tengah fenomena yang teramati di Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang, tampak sebuah potensi besar untuk mengembangkan peran gedung seni pertunjukan sebagai lebih dari sekadar tempat pementasan. Gedung ini memiliki peluang untuk menjadi ruang publik yang inklusif, tidak hanya mewadahi seniman dalam menampilkan karya, tetapi juga merespons kebutuhan sosial dan kultural masyarakat melalui penyediaan fasilitas publik yang beragam. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri dalam mengundang kehadiran publik, menghidupkan suasana, dan menciptakan ruang interaksi antara komunitas seni dengan pengunjung dari berbagai latar belakang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa desain Gedung Kesenian di Cirebon masih membutuhkan perhatian khusus terhadap kebutuhan dan persepsi penggunaannya. Keterlibatan aktif pengguna GKC Nyi Mas Rara Santang, termasuk seniman, pengunjung, dan komunitas lokal, menjadi kunci penting dalam proses perancangan. Pandangan mereka terhadap fasilitas, kenyamanan ruang, serta pengalaman yang diharapkan, perlu diintegrasikan secara menyeluruh, seiring dengan pengangkatan budaya lokal sebagai identitas yang khas. Gedung ini tidak hanya perlu menampung aktivitas pertunjukan, namun juga ruang-ruang fleksibel untuk kegiatan seperti latihan seni, diskusi, bersantai, hingga kegiatan sosial sehari-hari.

Melalui pendekatan teori persepsi dalam arsitektur, proses perancangan tidak semata berorientasi pada standar dan pedoman, tetapi juga menekankan kolaborasi erat dengan komunitas pengguna. Persepsi menjadi media penting dalam merekonstruksi kembali fungsi dan makna gedung seni pertunjukan yang selama ini cenderung eksklusif dan statis. Konsep ruang yang fleksibel, terutama dalam desain auditorium, memungkinkan adaptasi terhadap berbagai format pertunjukan, sementara penyediaan fasilitas publik yang interaktif mendorong keberagaman aktivitas dan pengalaman pengunjung.

Pentingnya penciptaan atmosfer yang menyentuh aspek sensorik, emosional, kognitif, fisik, dan hubungan, menjadi aspek krusial dalam memperkuat pengalaman berarsitektur. Selain itu, keterkaitan antara arsitektur dan alam juga perlu dipertahankan

melalui elemen-elemen hijau, material lokal, dan pencahayaan alami sebagai bagian dari narasi ruang yang selaras dengan konteks Cirebon.

Dengan mengadopsi konsep persepsi dalam arsitektur, GKC Nyi Mas Rara Santang dapat mengalami transformasi positif, baik secara fungsional maupun kultural. Tidak hanya menjadi tempat pertunjukan, tetapi juga pusat interaksi budaya, sosial, dan edukatif. Transformasi ini akan memperkuat identitas lokal, menumbuhkan rasa memiliki di kalangan penggunanya, serta menciptakan ruang yang bermakna dan signifikan bagi masyarakat Cirebon.

Secara keseluruhan, persepsi dalam arsitektur di GKC Nyi Mas Rara Santang membuka jalan bagi hadirnya ruang seni yang lebih kontekstual dan partisipatif—sebuah tempat yang merepresentasikan semangat kolaboratif antara seniman dan masyarakat, serta menjadi pusat pelestarian dan pengembangan seni pertunjukan yang tidak hanya hidup di atas panggung, tetapi juga di dalam keseharian publik kota.

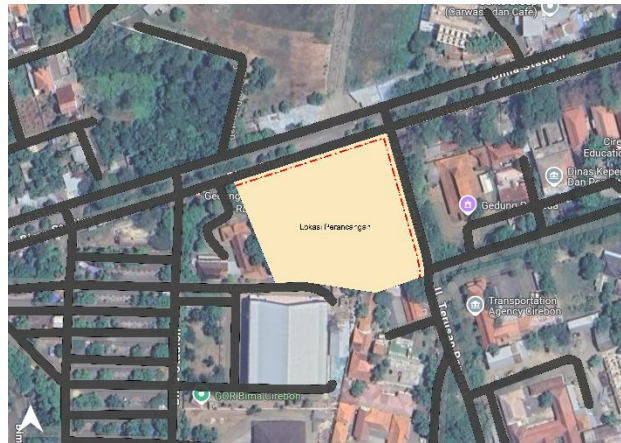
#### **4.5. Kesimpulan Analisis Temuan Lapangan, Preseden, dan Teori**

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dan diuraikan secara mendalam, penulis menyimpulkan bahwa penerapan teori persepsi dalam arsitektur dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat keterhubungan antara Gedung Kesenian Cirebon Nyi Mas Rara Santang dengan para penggunanya, yakni seniman, penonton, dan pengunjung. Melibatkan masyarakat, terutama mereka yang secara aktif menggunakan gedung seni pertunjukan, dapat membangun ikatan yang kuat antara komunitas seni dan publik, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan sosial dan kultural di sekitarnya. Oleh karena itu, integrasi antara teori persepsi dalam arsitektur, konsep tipologi gedung seni pertunjukan, serta teori-teori arsitektur pendukung lainnya dapat menjadi fondasi yang kokoh dalam menciptakan gedung seni pertunjukan yang lebih kontekstual, inklusif, dan relevan bagi kota Cirebon.

#### **4.6. Analisis Data Lokasi Tapak**

##### **4.3.1. Kondisi Fisik Lokal**

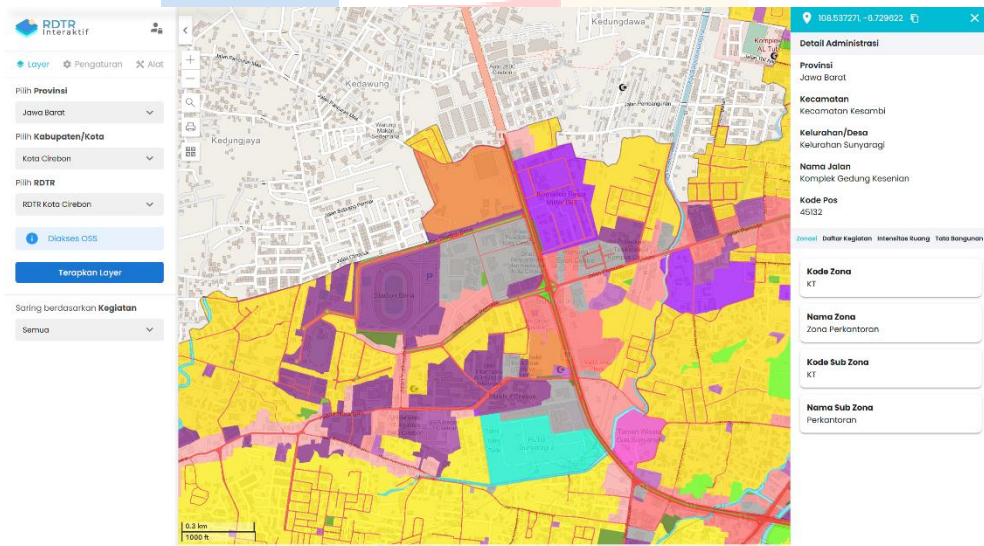
Batas lahan perancangan sebagai berikut:



Gambar 31. Lokasi Perancangan Gedung Seni Pertunjukan  
(Google Map, 2025)

- Batas Utara : Bima Stadion
- Batas Timur : Jl. Terusan Pemuda
- Batas Selatan : Sport Hall Bima, Dinas Pemadam Kebakaran dan Penyelamatan Kota Cirebon
- Batas Barat : Indonesia National Sports Committee KONI Cirebon

#### 4.3.2. Peraturan Bangunan pada Kawasan Setempat



Gambar 32. Letak Tapak dan Peraturan  
(RDTR Interaktif, 2025)

Komplek Stadion Bima, Sunyaragi, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45132

Luas Tapak : 9,449.85 m<sup>2</sup>

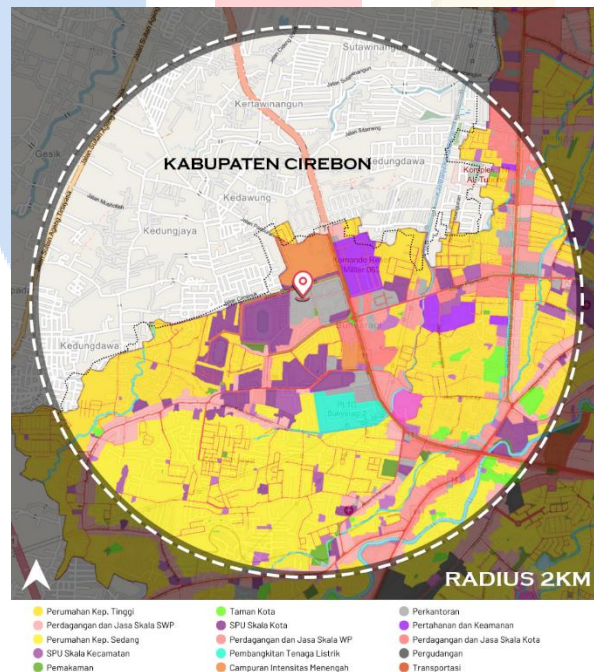
Zona Tapak : Zona Perkantoran (Sub Zona Perkantoran)

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) :  $80\% \times 9,449.85 \text{ m}^2 = 7,559.88 \text{ m}^2$
- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) :  $7.2 \times 9,449.85 \text{ m}^2 = 68,038.92 \text{ m}^2$
- KB (Ketinggian Bangunan) : Maksimal **45 meter**
- KDH (Koefisien Dasar Hijau) :  $10\% \times 9,449.85 \text{ m}^2 = 944.985 \text{ m}^2$
- KTB (Koefisien Tapak Basement) : -
- GSB (Garis Sepadan Bangunan) :  $0.5 \text{ m} \times 6 \text{ m} = 3 \text{ m}$  (Utara dan Timur)

#### 4.4. Analisis Tapak

##### 4.4.1. Analisis *Neighborhood*

Lokasi tapak dikelilingi oleh berbagai fasilitas umum (fasum) dan fasilitas sosial (fasos) seperti perkantoran pemerintahan, institusi pendidikan, fasilitas olahraga, komunitas, serta tempat ibadah, yang seluruhnya dapat dijangkau dengan berjalan kaki. Secara strategis, tapak ini juga memiliki potensi akses yang kuat dari kawasan pemukiman dan zona pendidikan di sekitarnya, sehingga dapat memperluas jangkauan pengunjung pusat seni pertunjukan.



Gambar 33. Analisis Bangunan Sekitar Tapak

(RDTR Integrasi, 2025)

##### 4.4.2. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

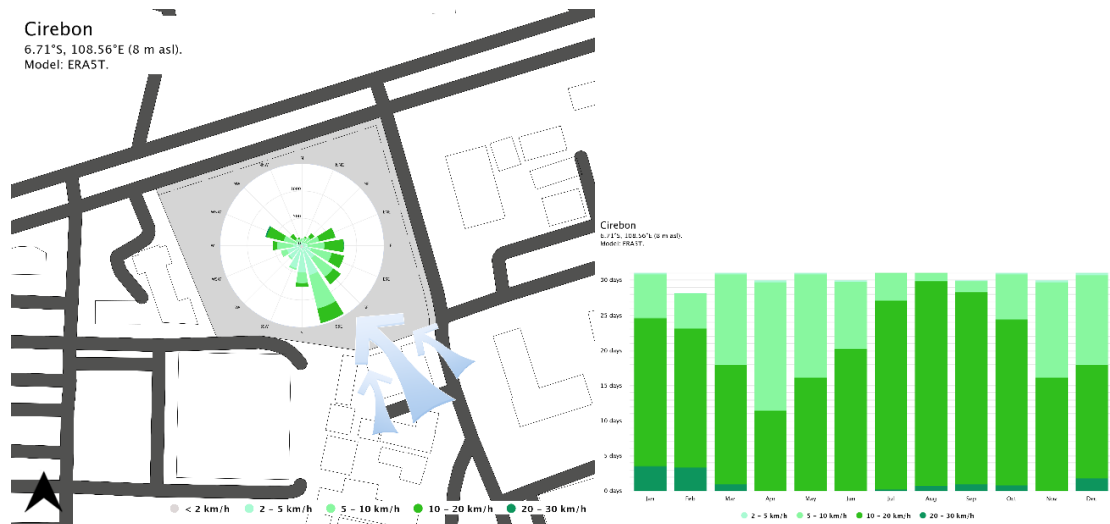
Terdapat beberapa potensi akses menuju tapak Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang yang terbagi ke dalam dua kategori, yaitu akses untuk kendaraan dan akses untuk pejalan kaki. Dengan demikian, tersedia berbagai alternatif bagi pengunjung GKC maupun masyarakat sekitar, antara lain:

- a) Menyediakan halte yang layak dan nyaman untuk mendukung pengguna transportasi publik.
- b) Merancang jalur pejalan kaki yang aman dan nyaman berdasarkan pedoman *Pedestrian First* dari ITDP.
- c) Mengoptimalkan akses bagi pengguna transportasi publik, pesepeda, dan pengguna kursi roda dari titik kumpul naik-turun BRT Trans Cirebon Koridor 1 – Lingkar Luar.
- d) Menghubungkan tapak dengan fasilitas umum terdekat seperti halte Dinas Pendidikan, sekolah, GOR, dan tempat ibadah melalui jalur pejalan kaki.
- e) memanfaatkan potensi membuat area *drop off* di Jl. Terusan Pemuda, mengingat tingginya aktivitas pejalan kaki dari kawasan GOR, pendidikan, dan komunitas.
- f) Mengembangkan potensi *drop off* di Bima Stadion untuk meningkatkan aksesibilitas dari kawasan permukiman sekaligus menarik masyarakat berkunjung ke pusat seni pertunjukan Kota Cirebon.

#### **4.4.3. Analisis Arah Matahari**

Berdasarkan data dari *website suncalc.org*, matahari di lokasi tapak mulai terbit sekitar pukul 05.25 WIB dan terbenam sekitar pukul 17.40 WIB, dengan orientasi tapak menghadap ke arah Barat–Barat Daya (WSW) dan Timur Laut–Tenggara (ENE). Oleh karena itu, desain bangunan perlu mempertimbangkan pemanfaatan pencahayaan alami secara optimal tanpa menyerap panas ke dalam ruangan secara berlebihan, guna meminimalisir ketergantungan pada pencahayaan buatan di gedung seni pertunjukan.

#### **4.4.4. Analisis Arah Angin**



Gambar 34. Site Data Arah dan Kecepatan Angin

(Meteoblue, 2025)

Selain itu, menurut data dari *meteoblue.com*, angin dominan berhembus dari arah Selatan–Tenggara (SSE) dengan kecepatan rata-rata 10–20 km/jam, sehingga perlu dirancang massa bangunan yang mampu menangkap, mengarahkan, dan mengalirkan angin ke seluruh sisi tapak untuk mendukung terciptanya sirkulasi udara yang baik di dalam area bangunan.

#### 4.4.5. Analisis Kebisingan

Pada sisi utara tapak, terdapat Jalan Bima Stadion yang cukup ramai dilalui kendaraan, terutama karena lokasinya merupakan belokan dari Jalan Brigjen Dharsono, sehingga menyebabkan tingkat kebisingan dari kendaraan bermotor cukup tinggi. Kebisingan ini berpotensi mengganggu kegiatan seni pertunjukan di dalam gedung maupun kenyamanan pengunjung di ruang terbuka pusat seni pertunjukan. Selain itu, Jalan Terusan Pemuda yang berada tepat di depan tapak juga diramaikan oleh pengendara bermotor dan pejalan kaki, akibat adanya pedagang kaki lima serta kedekatannya dengan fasilitas pendidikan, komunitas olahraga, dan kesenian, sehingga menimbulkan tingkat kebisingan yang cukup besar di sekitar tapak. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan *setback* dan *buffer* berupa vegetasi yang berfungsi untuk meredam kebisingan dan polusi kendaraan, sekaligus memperindah batas (*edges*) tapak.

#### 4.4.6. Analisis View

Dari sisi visual, tapak yang berada di persimpangan jalan memiliki potensi *view* yang baik, baik dari arah luar menuju tapak maupun dari dalam tapak ke arah luar,

sehingga memungkinkan keberadaan pusat seni pertunjukan ini dapat terlihat oleh pengguna jalan dan pejalan kaki. Namun, kondisi koridor di sekitar tapak saat ini kurang tertata, di mana kehadiran pedagang kaki lima dan vegetasi liar yang terlalu rindang justru menghalangi pandangan ke dalam tapak, menyebabkan keberadaan pusat seni pertunjukan Kota Cirebon kurang disadari oleh masyarakat yang melintas. Selain itu, lingkungan sekitar tapak belum sepenuhnya mencerminkan karakter budaya Cirebon, sehingga dalam perencanaan pusat seni pertunjukan ini perlu dipertimbangkan penguatan identitas lokal untuk mempertegas karakteristik budaya Cirebon sebagai bagian dari citra dan daya tarik kawasan.

#### 4.4.7. SWOT Analysis

##### a) Strength

- Aksesibilitas menuju lokasi cukup mudah karena berada di dekat jalan utama, dilengkapi dengan rute transportasi publik seperti Trans Cirebon, serta berdekatan dengan stasiun KRL dan terminal bus, sehingga memudahkan kedatangan pengunjung baik dari dalam maupun luar kota.
- Dikelilingi oleh berbagai fasilitas seperti pendidikan, olahraga, hiburan, dan pariwisata, kawasan ini berpotensi mengundang komunitas seni dari berbagai jenjang pendidikan serta masyarakat dari beragam kalangan usia, sekaligus memudahkan pengunjung untuk mengakses fasilitas pendukung lainnya.
- Orientasi tapak cenderung menghadap Barat Daya – Timur Laut.
- Lokasi GKC Nyi Mas Rara Santang yang berada di area huk dan pertigaan jalan menjadikannya titik strategis yang potensial untuk difungsikan sebagai landmark ikonik kota, dengan visibilitas tinggi dan daya tarik visual dari berbagai arah.

##### b) Weakness

- Kurangnya konektivitas pada jalur pejalan kaki, di mana beberapa area tidak memiliki trotoar yang memadai sehingga berpotensi menimbulkan risiko kecelakaan lalu lintas. Sementara itu, pada area yang telah memiliki jalur pedestrian, kerap kali terhalang oleh pedagang kaki lima dan parkir liar, yang mengganggu kenyamanan serta keselamatan pejalan kaki.

##### c) Opportunity

- Keberadaan GKC Nyi Mas Rara Santang yang berada dalam satu kompleks dengan GOR memberikan potensi sinergi antar fungsi, menarik masyarakat

yang beraktivitas di GOR untuk singgah, bersantai, dan berinteraksi di ruang publik GKC sehingga turut meramaikan suasana dan menghidupkan area sekitar.

- Kehadiran berbagai jenjang institusi pendidikan di sekitar kawasan membuka peluang besar bagi GKC Nyi Mas Rara Santang untuk menjadi ruang kolaboratif, tempat penyelenggaraan seni pertunjukan, workshop, pameran, seminar, hingga diskusi interaktif yang melibatkan komunitas seni dan kegiatan ekstrakurikuler dari lingkungan pendidikan.

d) Threat

- Kerap terjadi aktivitas balap liar di area depan lokasi yang berpotensi mengganggu kenyamanan dan keamanan, sehingga membatasi operasional Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang pada malam hari.
- Sering terjadinya vandalisme di sekitar area gedung menyebabkan penurunan estetika lingkungan serta menimbulkan rasa tidak aman bagi pengunjung.

#### 4.5. Analisis Perancangan Program Ruang

##### 4.5.1. Kebutuhan Ruang

Tabel 15. Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Berdasarkan Pengguna GKC Nyi Mas Rara Santang

Pengguna	Alur Kegiatan	Kebutuhan Ruang
<b>Staff Pengelola Gedung</b>		
	Parkir kendaraan	Lahan Parkir Motor Lahan Parkir Mobil
	Melaksanakan ibadah	Musholla
	Toilet	Toilet Staff
Staff Pengelola	Bekerja mengelola Gedung	Kantor Pengelola
	Istirahat makan siang	Pantry
Cleaning Service	Menyimpan barang pribadi	Ruang Loker Staff
	Menyimpan peralatan kebersihan	Ruang Janitor
	Membuang sampah	Tempat Pembuangan Sampah
Gardener	Menyimpan barang pribadi	Ruang Loker Staff
	Menyimpan peralatan perkebunan	Ruang Penyimpanan Perkebunan
	Membuang sampah	Tempat Pembuangan Sampah
Satpam	Menyimpan barang pribadi	Ruang Loker Staff
	Menjaga ketertiban dan keamanan	Pos Keamanan
	Menyimpan rekaman CCTV	Kantor Sekuriti yang dilengkapi dengan monitor CCTV
<b>Touring Company Penyelenggara</b>		
	Parkir kendaraan	Lahan Parkir Motor Lahan Parkir Mobil
	Melaksanakan ibadah	Musholla
	Toilet	Toilet Tim Penyelenggara

	Istirahat	Green Room
Crews	Menurun-naikkan properti	Loading Dock
	Penyimpanan properti	Property Storage
	Penyimpanan alat musik	Instruments Storage
	Penyimpanan lighting bridges	Lighting Storage
	Penyimpanan tali curtain panggung	Rigging Storage
	Mendiskusikan penyelenggaraan seni pertunjukan	Ruang Meeting
	Pemantauan kualitas artistik	Ruang Kontrol Audio Ruang Kontrol Pencahayaan Ruang Multimedia Ruang Direktur
	Live broadcast	Area Broadcast
Seniman	Menampilkan seni pertunjukan	Panggung
	Berpindah sisi panggung, standby seniman dan properti	Backstage
	Pembuatan dan reparasi property	Ruang Workshop
	Menata rias, penyimpanan kostum, mengganti kostum, mandi	Ruang Ganti + Tata Rias, dilengkapi dengan toilet dan kamar mandi
	Latihan pertunjukan	Pre – Performance Studio
<b>Penonton</b>		
	Main entrance	Lobby + Receptionist
	Pembelian ticket	Box Office
	Menunggu jadwal tampilan, bersosialisasi	Ruang Tunggu, Foyer
	Toilet	Toilet Penonton
	Mengecek ticket	Ticket Check
	Menonton seni pertunjukan	Auditorium
<b>Pengunjung</b>		
	Kesehatan Darurat	Ruang P3K
	Parkir kendaraan	Lahan Parkir Motor Lahan Parkir Mobil Bike Rack (Pesepeda)
	Makan, minum, jajanan	Kantin, F&B booth, Food Street
	Melaksanakan ibadah	Musholla
	Toilet	Toilet Pengunjung Toilet Difabel
	Bersosialisasi dan berinteraksi	Open Plaza
Komunitas Seni	Latihan Kesenian	Studio (Tarian dan Musik) Amphitheater (Drama)
	Diskusi Komunitas	Ruang Komunitas
	Menampilkan pertunjukan seni	Open Stage Street Performance
	Memamerkan karya seni	Pameran
Pelajar / Mahasiswa	Self - study	Area Sosial dan Komunal, dengan fasilitas meja dan kursi
	Diskusi kelompok	
Anak – Anak dan Orang Tua	Bermain	Area Bermain Anak – Anak
	Bersantai, piknik	Taman Terbuka
	Berolahraga	Lapangan
	Menyusui bagi ibu yang membawa bayi	Ruang Laktasi

Lainnya		
Pedagang	Parkir kendaraan	Lahan Parkir Motor Lahan Parkir Mobil Bike Rack (Pesepeda)
	Berjualan	Area Berjualan
	Makan dan minum	Area tempat duduk pembeli
Driver Ojek Online	Antar – jemput penumpang	Shelter Pemberhentian
	Menunggu penumpang / <i>order-an</i>	Shelter untuk beristirahat dengan fasilitas meja, bangku, dan pengisi daya baterai ponsel.
	Beristirahat, makan, minum, dan berbincang	

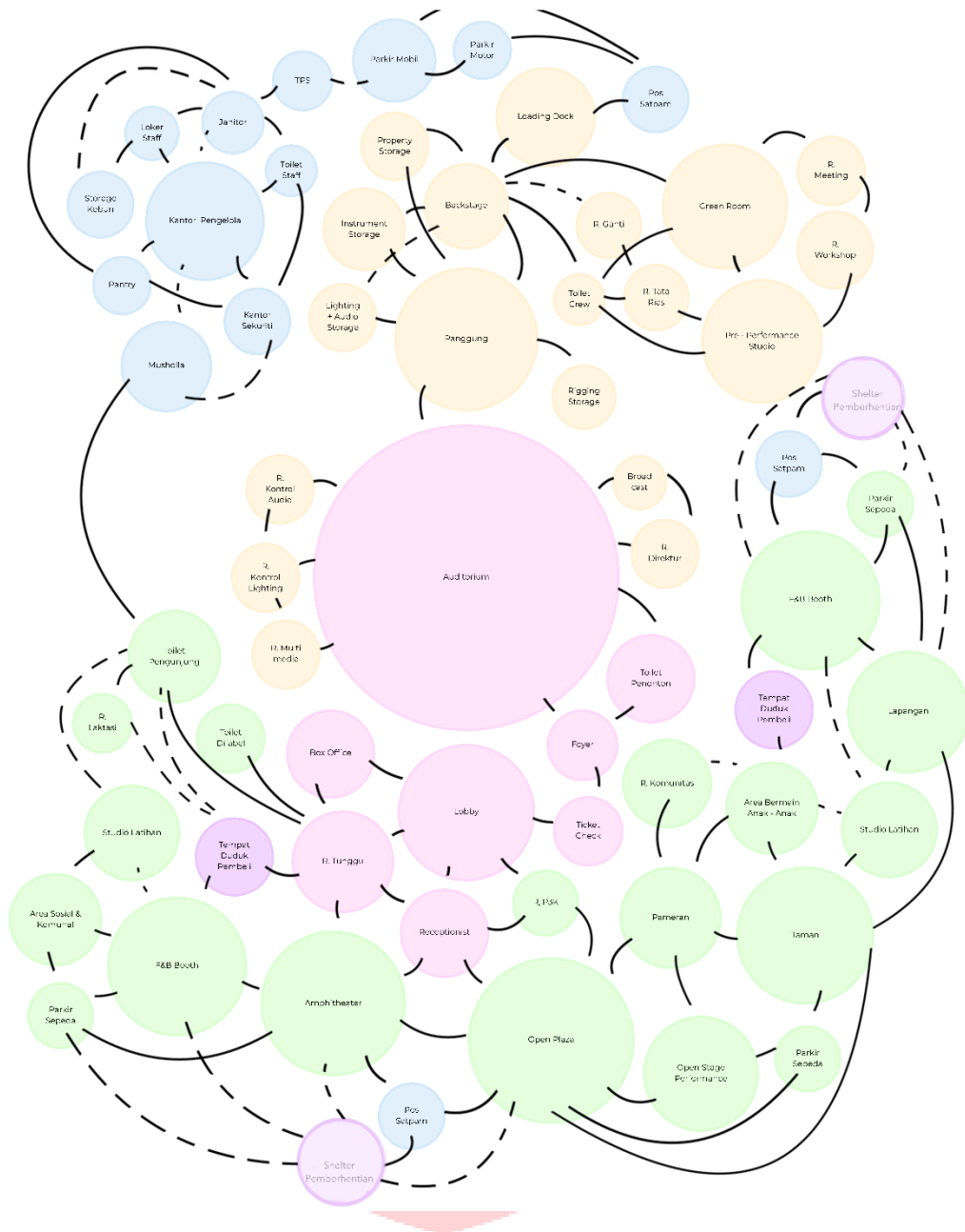
#### 4.5.2. Hubungan Ruang

Berdasarkan hasil pemetaan aktivitas yang dilakukan oleh para pengguna, diperoleh diagram matriks yang menggambarkan hubungan antar ruang di Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang. Dari pemetaan tersebut, terlihat pembagian ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelompok pengguna, antara lain:

- a) Staff Pengelola Gedung
- b) Touring Company Penyelenggara
- c) Penonton
- d) Pengunjung Publik
- e) Pengguna Lainnya

#### 4.5.3. Pola Hubungan Ruang

Dari hasil hubungan antar ruang yang telah dianalisis, terbentuk pola hubungan ruang yang menunjukkan bahwa aktivitas pengunjung berperan sebagai elemen pendukung dari aktivitas utama di Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang. Hal ini dikarenakan titik vital kehidupan gedung ini berpusat pada fasilitas utama, yaitu gedung seni pertunjukan yang menjadi inti dari seluruh kegiatan kesenian.



Gambar 35. Bubble Diagram

## 4.6. Analisis Standar Bangunan

### 4.6.1. Standar Keselamatan Bangunan

Standar keselamatan bangunan pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang dirancang untuk melindungi penghuni dari potensi bahaya melalui:

- a) Penerapan sistem proteksi kebakaran yang menyeluruh, mencakup pemasangan detektor asap, alat pemadam api ringan (APAR), sprinkler, serta jalur evakuasi yang jelas dan mudah diakses.

- b) Struktur bangunan dipilih secara cermat agar sesuai dengan kondisi tanah tapak dan tipologi gedung, guna menjamin stabilitas dan ketahanan bangunan.
- c) Rambu dan pencahayaan darurat juga disediakan secara memadai untuk mendukung proses evakuasi yang cepat dan aman.
- d) Penggunaan material bangunan yang tahan api dan tidak mudah terbakar sehingga memberikan waktu yang cukup bagi pengunjung dan pengguna gedung untuk dievakuasi dengan selamat dalam situasi darurat.

#### **4.6.2. Standar Kesehatan Bangunan**

Standar kesehatan bangunan pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan fisik dan psikologis penggunanya, diwujudkan melalui:

- a) Penyediaan ventilasi yang memadai guna menjaga sirkulasi udara segar serta mengurangi kelembaban dan bau tak sedap.
- b) Pencahayaan alami dioptimalkan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan didukung oleh pencahayaan buatan yang tidak menyilaukan agar tetap ramah bagi mata.
- c) Sistem sanitasi dan drainase yang baik juga menjadi perhatian utama, termasuk ketersediaan toilet yang bersih dan mencukupi bagi pengunjung maupun pengguna gedung.
- d) Pengendalian kebisingan diterapkan untuk menjaga kualitas akustik ruang, khususnya di area pertunjukan, sehingga pengalaman menonton tetap optimal tanpa gangguan suara yang tidak diinginkan.

#### **4.6.3. Aksesibilitas Bangunan**

Aksesibilitas pada Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang dirancang agar dapat digunakan oleh semua orang tanpa terkecuali, termasuk penyandang disabilitas dengan ketersediaan fasilitas sebagai berikut:

- a) Penyediaan jalur landai (ramp) serta lift atau elevator untuk memudahkan akses vertikal bagi penyandang disabilitas, lansia, dan pengguna kursi roda.
- b) Penyediaan toilet khusus difabel yang dilengkapi dengan pegangan tangan dan ruang gerak yang cukup untuk memastikan kenyamanan, keamanan, dan kemandirian pengguna.

- c) Pintu dan koridor dirancang dengan ukuran lebar yang memadai untuk memfasilitasi pergerakan pengguna kursi roda tanpa hambatan, serta memudahkan sirkulasi bagi semua pengguna.

Dengan begitu, desain aksesibilitas menerapkan prinsip inklusivitas, sehingga semua individu dapat menikmati fasilitas gedung seni dengan aman dan nyaman.

## **4.7. Analisis Teknologi dan Utilitas Bangunan**

### **4.7.1. Struktur Bangunan**

Pada gedung seni pertunjukan bertingkat empat lantai, sistem struktur bangunan yang ideal mencakup:

- a) Sistem Struktur Utama
- i) Struktur Rangka Beton Bertulang (Reinforced Concrete Frame)
    - Biasa digunakan untuk gedung bertingkat menengah seperti 4 lantai.
    - Penggunaan kolom dan balok beton bertulang menopang beban vertikal dan lateral.
    - Bersifat stabil dan tahan lama sehingga cocok untuk menahan beban akustik dan beban hidup yang tinggi di area pertunjukan.
  - ii) Struktur Rangka Baja (Steel Frame)
    - Pilihan alternatif untuk material ringan dan cepat dalam konstruksi, namun tetap kuat.
    - Fleksibel dalam bentang besar tanpa kolom tengah, ideal untuk ruang auditorium.
    - Memungkinkan desain bentang lebar dan volume ruang yang bebas hambatan.
- b) Sistem Lantai
- i) Pelat Beton
    - Memberikan kekakuan yang baik terhadap getaran suara.
  - ii) Pelat Komposit (Beton + Baja)
    - Membantu meredam suara dan memperkuat struktur.
- c) Sistem Atap
- i) Rangka Atap Baja Ringan dengan Sistem Truss
    - Cocok untuk membentuk atap ruang pertunjukan dengan volume besar.

- Mudah dibentuk mengikuti desain akustik dan estetika.
- Digunakan untuk bentang lebar tanpa kolom tengah.
- Sering digunakan pada ruang teater agar panggung bebas hambatan vertikal.

d) Sistem Pondasi

i) Pondasi Dalam (Tiang Pancang atau Bore Pile)

- Cocok jika kondisi tanah lunak atau kurang stabil.
- Menyalurkan beban bangunan ke tanah keras yang lebih dalam.

ii) Pondasi Dangkal (Foot Plate atau Raft Foundation)

- Digunakan jika tanah tapak cukup padat dan stabil.
- Ekonomis untuk beban sedang dan bangunan bertingkat sedang.

e) Sistem Penahan Gaya Lateral

i) Dinding Geser (Shear Wall)

- Diperlukan untuk mengatasi gaya gempa dan angin.
- Biasanya terletak di core bangunan seperti area tangga dan lift.

ii) Bracing (Khusus untuk struktur baja)

- Menambah stabilitas terhadap gaya horizontal.

#### 4.7.2. Sistem Utilitas

a) Sistem Air Bersih dan Air Limbah

i) **Air Bersih:** Menggunakan sumber dari PDAM yang dilengkapi dengan tangki penampung bawah dan atas untuk menjamin kontinuitas suplai, terutama saat acara besar.

ii) **Air Limbah (Grey & Black Water):** Sistem perpipaan terpisah untuk greywater (wastafel, shower) dan blackwater (toilet). Greywater dapat dimanfaatkan ulang untuk flushing toilet atau penyiraman tanaman setelah melalui proses filtrasi sederhana.

iii) **Rainwater Harvesting:** Penampungan air hujan dari atap untuk dimanfaatkan sebagai air cadangan non-potable.

iv) **Drainase Lingkungan:** Penerapan sistem drainase ramah lingkungan seperti bioswale dan sumur resapan untuk mencegah genangan.

b) Sistem Listrik dan Pencahayaan

- i) **Pencahayaan Umum & Panggung:** Penggunaan sistem pencahayaan berlapis (ambient, task, accent) dengan kontrol intensitas untuk menciptakan suasana sesuai jenis pertunjukan.
  - ii) **Lampu LED hemat energi** untuk efisiensi daya dan ketahanan jangka panjang.
  - iii) **Panel Surya** (opsional) untuk mengurangi beban listrik konvensional, terutama untuk area umum seperti taman, koridor terbuka, dan lampu lanskap.
  - iv) **Backup Genset** sebagai sumber listrik cadangan saat pertunjukan besar berlangsung.
- c) Sistem Tata Udara
- i) **Sistem AC Terpusat atau Split Ducted** di area auditorium dan ruang tertutup lainnya.
  - ii) **Ventilasi silang alami** di ruang semi-terbuka seperti area komunitas dan sirkulasi, dengan memanfaatkan bukaan lebar dan skylight untuk efisiensi energi.
  - iii) **Exhaust Fan & Air Purifier** untuk menjaga kualitas udara dalam ruang dengan banyak pengunjung.
- d) Sistem Keamanan dan Keselematan
- i) **Sistem Deteksi Dini:** Smoke detector, heat detector, dan fire alarm system terintegrasi.
  - ii) **Sistem Pemadam Api:** Hydrant, sprinkler, dan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) sesuai zoning risiko.
  - iii) **Jalur Evakuasi dan Penerangan Darurat:** Harus jelas, terbaca, dan memiliki pencahayaan cadangan.

#### 4.8. Kriteria Perancangan

Kriteria perancangan Gedung Kesenian Cirebon (GKC) Nyi Mas Rara Santang disusun berdasarkan hasil studi literatur, observasi lapangan, kuesioner, serta analisis studi preseden yang telah dilakukan, guna memastikan rancangan yang kontekstual, responsif terhadap kebutuhan pengguna, dan selaras dengan karakter budaya lokal.

##### 4.8.1. Koridor Jalan Depan GKC Nyi Mas Rara Santang

Tabel 16. Prinsip, Kriteria, dan Strategi Desain Koridor Jalan Depan GKC Nyi Mas Rara Santang

KONEKTIVITAS DAN AKSESIBILITAS		
No.	Kriteria Desain	Strategi Desain

1.	Menghubungkan gedung dengan jaringan jalan kota.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengintegrasikan koridor dengan jalur pedestrian yang menghubungkan dengan fasilitas yang tersedia di sekitarnya.</li> <li>• Menentukan strategi untuk titik pertemuan antar modus transportasi seperti titik drop off, parkir sepeda, dan halte.</li> <li>• Menggunakan pola paving yang berkelanjutan agar pergerakan terasa menyatu antar ruang / fasilitasnya.</li> </ul>
2.	Merancang panduan arah yang jelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memasang signage wayfinding dengan elemen visual khas budaya Cirebon seperti ornamen batik Mega Mendung atau aksara lokal.</li> <li>• Menggunakan ritme elemen visual berupa lampu, pohon, dan penanda jalan untuk memandu arah untuk menciptakan kontinuitas visual.</li> <li>• Menambahkan penunjuk fungsi ruang seperti “Masuk Gedung”, “Open Stage Performance” yang mudah dikenali.</li> </ul>
3.	Mengutamakan kenyamanan pengguna transportasi publik, pejalan kaki, dan pesepeda melalui desain yang inklusif dan nyaman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang koridor depan gedung dengan jalur pedestrian dan sepeda yang terlindungi dari jalur lalu lintas kendaraan.</li> <li>• Menempatkan fasilitas tempat duduk, berteduh, dan ramp akses di titik – titik strategis dekat halte dan pintu masuk.</li> <li>• Penggunaan material yang halus dan rata sehingga memberikan kenyamanan kepada pejalan kaki, pengguna kursi roda, dan pesepeda.</li> <li>• Merancang area transisi antar moda seperti dari halte menuju koridor dengan minim hambatan fisik.</li> <li>• Menggunakan guiding block untuk mendukung navigasi yang inklusif bagi penyandang disabilitas, khususnya tunanetra.</li> <li>• Menghadirkan vegetasi seperti pepohonan, semak (bushes), dan bunga untuk menciptakan kenyamanan visual dan termal bagi pejalan kaki serta pesepeda.</li> <li>• Menghadirkan vegetasi seperti pepohonan, semak (bushes), dan bunga untuk menciptakan kenyamanan visual dan termal bagi pejalan kaki serta pesepeda.</li> </ul>
4.	Merancang transisi ruang yang halus antara area privat (gedung) dan ruang publik (jalan/kota) guna menciptakan keterhubungan yang alami dan nyaman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan elemen lanskap seperti pohon, tekstur lantai yang bervariasi, dan perubahan elevasi ringan untuk menandai peralihan zona.</li> <li>• Menempatkan plaza transisi di depan pintu masuk gedung sebagai ruang yang menghubungkan antara koridor publik dan gedung.</li> <li>• Menambahkan intervensi seni publik berupa mural, patung, dan instalasi yang melambangkan identitas gedung seni pertunjukan tersebut sebagai penanda titik masuk dan ruang transisi.</li> </ul>
<b>BERIDENTITAS DAN BERBUDAYA LOKAL</b>		
<b>No.</b>	<b>Kriteria Desain</b>	<b>Strategi Desain</b>
1.	Merancang koridor yang merefleksikan karakteristik khas Cirebon sebagai identitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan ornament atau pola khas Cirebon seperti batik Mega Mendung, motif Keraton Kasepuhan dan lainnya untuk diterapkan pada elemen lantai, dinding, atau street furniture.</li> </ul>

	lokal yang membangun atmosfer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan material lokal seperti batu bata merah, kayu, batu alam dan lainnya untuk memperkuat karakter lokal.</li> <li>• Merancang entrance dan jalur masuk dengan bukan yang lebar, pencahayaan, dan lanskap hijau guna menciptakan kesan ramah dan terbuka.</li> <li>• Menggunakan bentuk gapura atau penanda visual khas budaya lokal sebagai portal simbolis menuju ruang kesenian.</li> </ul>
2.	Menghadirkan beberapa spot yang dimanfaatkan untuk membangun keterikatan emosional, representatif dan fleksibel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang pocket spaces di beberapa titik sepanjang koridor untuk menampung pameran mini, street performance, atau display seni temporer.</li> <li>• Menyediakan panel informatif atau digital display yang memuat cerita tentang seni tradisi Cirebon.</li> <li>• Berkolaborasi dengan seniman lokal untuk menghadirkan instalasi seni interaktif yang bisa disentuh, dimainkan, atau dipotret oleh pengunjung.</li> <li>• Menggunakan desain bangku yang tematik atau mural interaktif sebagai bagian dari narasi visual.</li> </ul>
<b>KEAMANAN DAN PENGAWASAN</b>		
<b>No.</b>	<b>Kriteria Desain</b>	<b>Strategi Desain</b>
1.	Menghindari blind spot untuk meminimalisir potensi kejahatan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang koridor dengan visibilitas tinggi melalui tata letak terbuka dan minim hambatan visual seperti sudut tajam, dinding tinggi, atau tanaman lebat yang menutupi pandangan.</li> <li>• Menempatkan fungsi aktif seperti tempat duduk, pameran, atau aktivitas komunitas di sepanjang koridor guna mengundang aktivitas social sebagai natural surveillance.</li> </ul>
2.	Memastikan pencahayaan yang optimal dan sistem pengawasan memadai.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pencahayaan LED secara merata dan konsisten, terutama di titik – titik rawan seperti persimpangan, belakang pohon, dan spot istirahat.</li> <li>• Menambahkan lampu bollard atau lampu taman dengan intensitas pencahayaan yang cukup dan menyeluruh tanpa menciptakan silau atau bayangan.</li> <li>• Menyiapkan sistem CCTV di titik – titik strategis yang mengamati area koridor dan memastikan keberadaannya ditandai agar pengunjung merasa aman.</li> <li>• Menggunakan sensor gerak atau timer otomatis untuk efisiensi energi di malam hari.</li> </ul>
3.	Merancang jalur pejalan kaki dan sepeda yang aman dan terpisah dari jalur kendaraan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang jalur pedestrian, sepeda, dan kendaraan yang dibedakan secara fisik, misalnya melalui pembatas vegetasi, elevasi berbeda, atau tekstur permukaan.</li> <li>• Menggunakan pola paving dan warna yang berbeda untuk membedakan fungsi jalur secara visual.</li> <li>• Menambahkan rambu – rambu visual dan marka jalur untuk memberi kejelasan fungsi dan arah.</li> <li>• Menambahkan bollard pada pembatas antara jalur non-motorik dengan jalan raya untuk mencegah potensi kecelakaan lalu lintas.</li> </ul>

#### 4.8.2. Bangunan dan Ruang GKC Nyi Mas Rara Santang

Tabel 17. Prinsip, Kriteria, dan Strategi Desain GKC Nyi Mas Rara Santang

FLEKSIBILITAS DAN ADAPTIF		
No.	Kriteria Desain	Strategi Desain
1.	Menata program ruang secara strategis untuk menjaga aktivitas harian gedung tetap ramai.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menempatkan fasilitas publik beraktivitas tinggi seperti kafe, UMKM, galeri mini, coworking, perpustakaan kecil di zona depan atau dekat koridor utama agar menarik orang datang setiap harinya.</li> <li>• Mengatur sirkulasi yang membuat pengunjung melewati area – area aktif terlebih dahulu sebelum mencapai ruang utama pertunjukan.</li> <li>• Menyediakan berbagai pilihan fasilitas untuk mendukung beragam aktivitas sehingga dalam waktu yang sama akan ramai dengan pengunjung yang melakukan aktivitas yang berbeda- beda.</li> <li>• Menyediakan ruang fleksibel terbuka di luar gedung seperti open plaza, amphitheater, taman seni yang bisa dipakai untuk event spontan, street performance, atau pasar seni.</li> </ul>
2.	Merancang fasilitas publik yang mudah dipakai dan responsif sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan studi kebutuhan pengguna melalui observasi atau survei terlebih dahulu untuk menentukan program ruang yang paling dibutuhkan.</li> <li>• Menyediakan fasilitas yang inklusif seperti toilet difabel, ruang menyusui, ramp disabilitas, hingga tempat berteduh yang nyaman.</li> <li>• Menerapkan desain multi-purpose pada fasilitas publik agar ruang bisa dimanfaatkan sesuai konteks.</li> <li>• Menambahkan elemen interaktif seperti papan ekspresi publik, instalasi yang bisa disentuh, atau layer digital yang menampilkan agenda seni.</li> </ul>
3.	Merancang fasilitas utama yang mampu mengakomodasi berbagai jenis pertunjukan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan format panggung proscenium, thrust, atau black box agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan tari, teater, musik, atau seni eksperimental.</li> <li>• Merancang sistem lighting dan rigging yang dapat dipindah atau deprogram ulang sesuai scenario eksperimental.</li> <li>• Memilih geometri dan tata letak yang menjamin kualitas artistik pertunjukan dapat tersampaikan secara optimal kepada penonton.</li> </ul>
4.	Mendukung efisiensi dalam penataan ruang backstage.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat layout backstage dengan alur logistic yang jelas: dari loading area → ruang simpan properti → ruang rias → area tunggu → panggung, tanpa saling bertabrakan.</li> <li>• Menyatukan ruang ganti, ruang tata rias, dan wardrobe untuk menciptakan alur kerja yang efisien dan mendukung kenyamanan para penampil.</li> <li>• Menyediakan akses service yang tersembunyi tapi strategis seperti lift barang dan jalur teknis agar teknis panggung tidak mengganggu pengalaman pengunjung.</li> </ul>
INKLUSIVITAS		

No.	Kriteria Desain	Strategi Desain
1.	Menerapkan perancangan yang inklusif untuk menunjang segala aktivitas, usia, dan gender.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan ramp dan lift di setiap perbedaan level ketinggian bangunan maupun tapak.</li> <li>• Mengatur lebar minimum sirkulasi seperti koridor, pintu, dan jalur darurat agar nyaman dilalui kursi roda, stroller, dan lansia.</li> <li>• Menyediakan tempat parkir prioritas untuk pengguna disabilitas dekat dengan akses utama.</li> <li>• Merancang area duduk khusus difabel dalam ruang pertunjukan yang strategis dan tidak terisolasi dari penonton lain.</li> <li>• Menyediakan toilet aksesibel dengan handle dan ruang gerak sesuai standar universal design.</li> </ul>
2.	Menerapkan sistem navigasi yang mudah dan ramah bagi semua usia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun tata ruang dengan alur sirkulasi yang logis dan minim percabangan membingungkan.</li> <li>• Menyediakan wayfinding signage visual yang jelas dan kontras tinggi, ditambah ikon universal.</li> <li>• Mengintegrasikan peta taktil (tactile maps) dan jalur pemandu (guiding block) di area publik utama.</li> <li>• Menggunakan penerangan merata dan tanpa bayangan tajam di area transisi, koridor, dan pintu masuk.</li> <li>• Menyediakan penunjuk digital interaktif atau audio guide untuk membantu navigasi pengguna tunanetra atau tunarungu.</li> </ul>
3.	Mendorong keberlangsungan sosial dan budaya melalui desain yang merangkul keberagaman latar belakang, identitas, dan ekspresi komunitas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang ruang publik yang fleksibel dan bisa digunakan berbagai komunitas (anak-anak, orang tua, seniman lokal, difabel).</li> <li>• Mengadakan ruang ekspresi komunitas, seperti galeri bersama, ruang lokakarya, atau taman interaktif seni rakyat.</li> <li>• Menghadirkan program partisipatif dalam desain interior/fasad yang melibatkan masyarakat setempat seperti mural kolaboratif atau ukiran tradisional.</li> </ul>
4.	Mewujudkan kenyamanan universal melalui desain yang dapat diakses, digunakan, dan dinikmati oleh semua orang tanpa terkecuali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan area istirahat yang teduh, tempat duduk dengan variasi tinggi atau sandaran, dan ruang tenang (quiet zones).</li> <li>• Menggunakan material lantai yang tidak licin, tidak menyilaukan, dan nyaman diinjak oleh semua umur.</li> <li>• Menyediakan ruang laktasi, tempat ibadah, dan charging station yang mudah dijangkau semua orang.</li> <li>• Menghindari penggunaan elemen sensorik ekstrem seperti lampu berkedip, suara keras yang bisa memicu disorientasi.</li> <li>• Merancang ruang yang mendorong interaksi alami antar pengguna dari latar belakang berbeda, seperti plaza bersama, amphitheater terbuka, atau kantin komunitas.</li> </ul>
<b>KENYAMANAN DAN KEBERSAMAAN</b>		
No.	Kriteria Desain	Strategi Desain
1.	Menciptakan kenyamanan termal dan visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengoptimalkan pencahayaan alami melalui skylight, clerestory, dan bukaan lebar dengan shading pasif seperti kanopi, kisi, atau screen motif lokal.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan cross ventilation dengan posisi bukaan yang memperhatikan arah angin dan penghalang panas.</li> <li>• Menggunakan material interior yang ramah termal dan visual, seperti kayu, batu alam, atau panel akustik bertekstur hangat.</li> <li>• Menyisipkan vegetasi indoor dan outdoor untuk menciptakan suasana adem dan menyaring cahaya berlebih.</li> </ul>
2.	Menghadirkan akustik ruang yang terkendali untuk menghindari gangguan pada zona lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan panel peredam suara dan ceiling akustik di ruang pertunjukan, ruang latihan, serta koridor utama.</li> <li>• Menentukan zoning ruang aktif dan tenang secara strategis agar suara tidak saling mengganggu, contohnya memisahkan area pentas dari ruang diskusi.</li> <li>• Menyediakan buffer akustik seperti taman kecil, foyer, atau area transisi antara zona bising dan zona tenang.</li> <li>• Menggunakan material lantai dan dinding yang menyerap atau memantulkan suara sesuai kebutuhan ruang.</li> </ul>
3.	Mengedepankan fleksibilitas pemakaian ruang agar dapat menyesuaikan dengan berbagai jenis kegiatan dan kebutuhan pengguna yang beragam.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang ruang multifungsi dengan partisi geser, furnitur lipat, dan panggung modular yang bisa diubah sesuai acara pameran, lokakarya, atau pertunjukan.</li> <li>• Mengatur tata letak agar jalur sirkulasi tidak mengganggu fungsi utama dan bisa disesuaikan saat kondisi ramai atau sepi.</li> <li>• Menyediakan sistem pencahayaan, suara, dan proyeksi yang mampu beradaptasi terhadap berbagai skenario acara.</li> <li>• Memanfaatkan ruang luar sebagai perpanjangan aktivitas seperti pertunjukan kecil, ruang tunggu, dan diskusi santai komunitas.</li> </ul>
4.	Menyediakan ruang bersama yang mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar pengguna dalam suasana yang terbuka dan inklusif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang lobby luas, taman interaktif, atau ruang tengah terbuka sebagai titik temu antar pengunjung dan komunitas.</li> <li>• Menghadirkan tribun informal, tangga duduk, atau area lesehan yang mengundang percakapan spontan.</li> <li>• Mengintegrasikan kafe, galeri mini, atau toko seni sebagai ruang transisi sosial yang bisa dikunjungi tanpa tiket pertunjukan.</li> <li>• Mendorong kolaborasi seni melalui dinding ekspresi bebas, papan info komunitas, dan lainnya.</li> </ul>
5.	Mengatur kepadatan ruang dan memastikan sirkulasi lancar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun tata ruang dengan mempertimbangkan kapasitas maksimal dan skenario kepadatan (acara besar, jam sibuk).</li> <li>• Menyediakan zona sirkulasi utama yang lebar dan tidak terblokir, serta sirkulasi sekunder untuk aktivitas harian.</li> <li>• Menempatkan tangga, lift, dan ramp pada titik-titik strategis untuk mendistribusi pergerakan dengan efisien.</li> <li>• Memastikan adanya pocket spaces agar pengunjung bisa berhenti tanpa menghambat alur.</li> <li>• Menggunakan visual cues seperti penerangan, tekstur lantai, dan signage untuk mengarahkan alur pergerakan dengan alami.</li> </ul>

BERIDENTITAS DAN BERBUDAYA LOKAL		
No.	Kriteria Desain	Strategi Desain
1.	Mewujudkan ekspresi arsitektur yang merepresentasikan budaya lokal sebagai bentuk penghormatan terhadap identitas dan kearifan tradisi setempat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghadirkan elemen air pada ruang terbuka sebagai representasi karakter kota pesisir Cirebon dan untuk menciptakan suasana yang sejuk dan menyegarkan.</li> <li>• Menerapkan bentuk, proporsi, atau pola arsitektur tradisional Cirebon seperti atap limasan, lengkung gerbang, atau ornamen mega mendung, secara kontekstual dalam elemen desain kontemporer.</li> <li>• Menggunakan pendekatan desain yang tidak sekadar meniru, tetapi menginterpretasikan makna filosofis budaya lokal ke dalam komposisi massa, pencahayaan, atau narasi ruang.</li> <li>• Menjadikan bangunan sebagai simbol kebanggaan lokal, yang terasa “dimiliki” oleh masyarakat.</li> </ul>
2.	Menggunakan material yang dipinjam dari Keraton Kasepuhan dan ramah lingkungan untuk mendukung keberlanjutan serta memperkuat keterikatan desain dengan konteks tempat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan batu alam, kayu, genteng tanah liat, rotan, atau keramik khas Cirebon sebagai elemen utama atau aksesoris fasad dan interior.</li> <li>• Mengkombinasikan teknik konstruksi tradisional, misalnya anyaman bambu dengan teknologi modern untuk menciptakan solusi yang tahan lama sekaligus bernilai budaya.</li> <li>• Mendorong penggunaan material berkelanjutan dan minim jejak karbon agar bangunan selaras dengan prinsip arsitektur hijau.</li> </ul>
3.	Menciptakan ruang yang mengizinkan seniman untuk berkolaborasi untuk membangun rasa belongings.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengintegrasikan karya seni seperti batik, mural, ukiran, topeng, atau instalasi kerajinan ke dalam ruang publik maupun detail arsitektur.</li> <li>• Mengadakan proses perancangan partisipatif dengan melibatkan komunitas kreatif lokal, mulai dari desain interior hingga signage.</li> </ul>
4.	Menggunakan ornamen dan motif khas Cirebon untuk memperkaya karakter ruang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang elemen visual seperti pola lantai, kisi-kisi, atau motif pencahayaan dengan inspirasi dari simbol budaya lokal seperti motif batik Mega Mendung atau bentuk topeng Cirebon.</li> <li>• Menghadirkan warna dan tekstur khas daerah sebagai bagian dari identitas visual bangunan.</li> <li>• Membangun atmosfer yang kaya makna melalui permainan cahaya, bayangan, dan material yang merefleksikan filosofi budaya setempat.</li> </ul>
5.	Menghadirkan narasi lokal dalam tata ruang dan pengalaman ruang untuk membangun keterhubungan emosional dan memperdalam apresiasi terhadap konteks budaya setempat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang alur ruang yang tidak sequential dimana setiap area mempunyai cerita tersendiri, mengingat bahwa pergerakan manusia yang acak.</li> <li>• Menghadirkan elemen interaktif atau interpretatif (misalnya QR code kisah budaya, instalasi naratif, atau titik hening refleksi budaya).</li> <li>• Menyusun layout ruang berdasarkan makna simbolik berdasarkan Sejarah Cirebon.</li> </ul>
6.	Mengintegrasikan ruang representasi budaya dalam fungsi bangunan untuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan ruang pameran budaya, galeri temporer, atau teater rakyat terbuka sebagai bagian dari program ruang utama.</li> </ul>

	memperkuat identitas lokal dan memperluas pengalaman kultural bagi pengunjung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghadirkan teras budaya atau plaza interaksi, tempat masyarakat bisa menampilkan ekspresi lokal secara informal.</li> <li>• Menyelaraskan program acara gedung dengan kegiatan budaya tahunan atau harian masyarakat, agar gedung tetap terhubung secara fungsional dan emosional.</li> </ul>
<b>KETERPADUAN</b>		
<b>No.</b>	<b>Kriteria Desain</b>	<b>Strategi Desain</b>
1.	Mengintegrasikan fungsi sosial dan publik untuk menciptakan ruang yang inklusif, mendorong interaksi, dan memperkuat peran bangunan sebagai bagian dari kehidupan komunitas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang <b>ruang transisi publik</b> seperti plaza, teras, dan koridor terbuka yang dapat diakses untuk mendorong keterlibatan masyarakat sepanjang hari.</li> <li>• Menyediakan <b>fasilitas pendukung publik</b> seperti kafe komunitas, toko seni lokal, ruang diskusi, atau taman interaktif yang mendorong pertemuan lintas pengguna.</li> <li>• Menggabungkan <b>fungsi edukatif dan partisipatif</b>, seperti workshop ruang terbuka, ruang belajar seni, atau dinding ekspresi yang bisa diisi komunitas.</li> <li>• Memastikan ruang-ruang tersebut memiliki <b>akses yang mudah, nyaman, dan aman</b> dari jalan utama dan ruang pertunjukan inti.</li> <li>• Mendorong <b>aktivitas informal</b> di sela acara, seperti seniman jalanan, pertunjukan kecil, atau bazar budaya musiman, agar gedung tetap hidup di luar agenda resmi.</li> </ul>
2.	Merancang tata ruang dan orientasi yang jelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun tata ruang dengan <b>alur sirkulasi utama yang terbaca langsung dari pintu masuk</b>, didukung elemen visual kuat seperti aksent material, arah pencahayaan, atau signage besar.</li> <li>• Menggunakan <b>zona warna, tekstur lantai, dan pencahayaan</b> untuk membedakan fungsi ruang dan memandu pergerakan pengguna secara intuitif.</li> <li>• Menempatkan <b>wayfinding signage yang konsisten dan mudah dimengerti</b> dengan menggunakan ikon universal, bahasa lokal, dan tampilan kontras tinggi.</li> <li>• Merancang <b>lobby sebagai pusat orientasi</b>, tempat pengguna bisa langsung memahami arah ke ruang pertunjukan, toilet, ruang pameran, atau area publik lainnya.</li> <li>• Mengoptimalkan <b>visual connection (pandangan langsung)</b> ke ruang-ruang penting, agar pengunjung bisa “membaca” arah tanpa harus bertanya.</li> <li>• Meminimalkan area “buntu” atau dead-end yang dapat membingungkan atau menciptakan rasa tidak nyaman.</li> </ul>

### 4.8.3. Program Ruang

Tabel 18. Perencanaan Program Ruang

<b>RUANG STAFF PENGELOLA GEDUNG</b>							
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah Ruang</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total / ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>

Parkir Mobil	Neufert			12.5	30%		
Parkir Motor				1.6	20%		
<b>Keterangan:</b> Parking lane, car stopper							
<b>Suasana:</b> Penanaman pohon dan semak di area lahan parkir menciptakan suasana rindang yang teduh, menghadirkan nuansa alami yang menenangkan sejak awal kedatangan pengguna. Kehadiran elemen hijau ini menjadi pembuka pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung yang datang dengan kendaraan, sekaligus memperkuat kesan pertama yang ramah dan nyaman terhadap lingkungan gedung seni pertunjukan.							
Musholla		2	15	1.20	30%		
<b>Keterangan:</b> Ruang wudhu terpisah, tempat penyimpanan keperluan shalat, penanda arah kiblat.							
<b>Suasana:</b> Ruang musholla dirancang dengan suasana yang menenangkan melalui pencahayaan alami yang lembut dan sirkulasi udara yang baik, menciptakan atmosfer yang sejuk dan nyaman. Penggunaan material alami seperti kayu, batu bata, serta elemen arsitektural yang sederhana namun harmonis memperkuat nuansa hangat dan akrab. Semua elemen ini berpadu membentuk ruang yang khusyuk dan damai, memberikan tempat yang tenang bagi pengguna untuk beribadah di tengah dinamika aktivitas seni dan budaya di Gedung Kesenian Cirebon.							
R. Loker Staff		1	20				
Toilet Staff	Neufert	2	10	1.5	30%		
<b>Keterangan:</b> Ruang loker menghubungkan antara toilet staff pria dan wanita. Toilet Staff Pria: 1 WC + 1 urinoir + 2 wastafel Toilet Staff Wanita: 2 WC + 2 wastafel							
R. Janitor		1	-	3	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Mop sink janitor, rak penyimpanan alat kebersihan, rak penyimpanan cairan kimia pembersih, tempat gantung alat kebersihan, ventilasi exhaust							
R. Penyimpanan Perkebunan		1	-	15.00	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Rak penyimpanan untuk pupuk, bibit, dan pestisida, tempat gantung alat menanam, lemari tertutup untuk bahan kimia, stop kontak, dan air bersih.							
Pantry		1	10	5.00	Inc.	1.6	4.8
<b>Keterangan:</b> Countertop, kitchen cabinet, dispenser, microwave, kulkas, tempat sampah.							
Kantor Pengelola		1	15	4.3	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Ruang kerja staff pengelola, ruang manager, ruang meeting kecil, ruang arsip dokumen teknis dan perizinan gedung.							
Kantor Sekuriti		1	5	20	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Meja control CCTV, computer dan sistem penyimpanan rekaman, intercom, panel control alarm, sensor kebakaran, dan akses control, ruang kerja petugas sekuriti, panel server.							
Pos Keamanan		3	2	3	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Meja dan kursi petugas, jendela observasi luas, intercom, pencahayaan yang optimal, stop kontak.							
<b>Suasana:</b>							

Pos keamanan dirancang dengan mengadopsi bentuk joglo yang merepresentasikan arsitektur tradisional, dipadukan dengan penggunaan material batu bata dan kayu yang memberikan kesan tegas namun tetap hangat. Elemen-elemen ini menciptakan rasa aman bagi pengunjung sekaligus mencerminkan identitas budaya Cirebon. Berlokasi di koridor depan sebagai penanda masuk, pos ini menjadi bagian harmonis dari tampilan fasad Gedung Seni Pertunjukan, menghadirkan kesan yang serasi, berkarakter, dan menyambut sejak langkah pertama pengunjung memasuki area gedung.							
Tempat Pembuangan Sampah		1	-	15	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Memunyai 3 zona pemilhan sampah yaitu organik (hijau), non – organik (kuning), dan B3 (merah).							
<b>RUANG TOURING COMPANY PENYELENGGARA</b>							
Ruang	Sumber Standar	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total / ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )
Toilet Tim Penyelenggara		2	10	1.5	30%		
<b>Keterangan:</b> Toilet Staff Pria: 1 WC + 1 urinoir + 2 wastafel Toilet Staff Wanita: 2 WC + 2 wastafel							
Loading Dock		1	3 truk	50	-		
<b>Keterangan:</b> Dock leveler untuk memudahkan pemindahan barang, kanopi, pintu akses besar, pencahayaan yang baik, dan sistem CCTV.							
Property Storage		1	-	15	Inc.		
Instruments Storage		1	-	20	Inc.		
Lighting + Audio Storage		1	-	18	Inc		
Rigging Storage		1	-	15	Inc.		
<b>Keterangan:</b> Property: Rak tinggi, meja kerja, sistem penanda Instrument: Rak dudukan instrument, lemari tertutup, sistem penanda Lighting + Audio: Rak yang kuat menahan alat berat, gantungan kabel dan tatif di dinding, meja kerja, stop kontak Rigging: Rak gantung, lemari tertutup, dudukan truss, meja kerja, stop kontak							
Green Room		1	30	40			
<b>Keterangan:</b> Sofa, tempat makan, stop kontak <b>Suasana:</b> Green room dirancang dengan pemilihan warna-warna yang menenangkan seperti nuansa hijau kebiruan dan krem yang terinspirasi dari elemen alam dan budaya Cirebon, seperti motif mega mendung yang lembut. Pencahayaan hangat turut dihadirkan untuk menciptakan suasana yang teduh dan bersahaja, sehingga ruang ini menjadi tempat yang nyaman dan menenangkan bagi tim penyelenggara maupun seniman untuk beristirahat sejenak sebelum atau sesudah tampil.							
R. Meeting		1	8	15			
<b>Keterangan:</b> Meja meeting, kursi, proyektor, stop kontak							
R. Kontrol Audio		1	2	6			

R. Kontrol Pencahayaan		1	2	6			
R. Multimedia		1	2	6			
R. Direktur		1	2	6			
<b>Keterangan:</b> Unrestricted view Panel control lighting dan audio, dimmer rack, monitor, ineterkom, meja, kursi							
Area Broadcast		1	1	4			
<b>Keterangan:</b> Menyediakan area kosong dengan unrestricted view untuk broadcasting.							
Panggung		1	24	140			
<b>Keterangan:</b> Rectangular proscenium stage, sistem rigging, side satge, tirai panggung							
R. Workshop		1	10	20			
<b>Keterangan:</b> Meja, kursi, stop kontak, rak penyimpanan							
R. Ganti R. Tata Rias		2	15	30			
<b>Keterangan:</b> Dipisahkan berdasarkan gender atau pengelompokan grup pertunjukan. Tersedia kamar mandi dalam (toilet + shower) dengan ratio 1:4 Cermin besar dengan lampu, meja rias dan kursi, rak baju dan sepatu, loker, stop kontak.							
Pre – Performance Studio		1	25	50			
<b>Keterangan:</b> Cermin besar untuk Latihan gerakan tari, sound system, stop kontak, penyimpan alat musik, meja, bar ballet, matras							
<b>RUANG PENONTON</b>							
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah Ruang</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total / ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>
Lobby		1	200	120			
Receptionist							
Box Office							
R. Tunggu							
<b>Keterangan:</b> Kapasitas lobby 40% dari kapasitas auditorium.							
Foyer		4	10	0.8	Inc.		
Ticket Check							
<b>Keterangan:</b> Kapsitas 500 penonton membutuhkan 4 pintu akses.							
Toilet Penonton		2		1.5	30%		
<b>Keterangan:</b> Toilet Penonton Pria: Toilet Penonton Wanita: Kapasitas toilet dan wastafel pria terhadap pengunjung minimal 1:250 (+1 unit, +500 orang) Kapasitas urinoir terhadap pengunjung minimal 1:50 (+1 unit, +100 orang) Kapasitas toilet dan wastafel wanita terhadap pengunjung minimal 2:75 (+1 unit, +50 orang)							
Auditorium		1	500	1.00	25%		
<b>Keterangan:</b>							

Geometry layout seating fan shape.							
RUANG PENGUNJUNG							
Ruang	Sumber Standar	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total / ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )
R. P3K	Neufert	1	2 - 3	12	Inc.	12	12
<b>Keterangan:</b> 1 ranjang pasien, meja + kursi, lemari obat dan perlengkapan P3K, wastafel, tempat sampah medis, stop kontak.							
Parkir Sepeda				1.60	-		
<b>Keterangan:</b> Penitipan sepeda berbentuk rak sepeda.							
<b>Suasana:</b>							
F&B Booth				4.00	-		
<b>Keterangan:</b> Counter, showcase, rak penyimpanan, stop kontak, wastafel, tempat sampah 2 warna.							
Toilet Pengunjung				1.5	40%		
Toilet Difabel		2	1	6.25	Inc.		
<b>Keterangan:</b>							
Sunken Plaza		1	80	300			
<b>Keterangan:</b> Booths, area tempat duduk, penurunan kontur sebagai area tanaman dan pengunjung relaksasi.							
<b>Suasana:</b> Dirancang sebagai ruang transisi terbuka yang berada sedikit di bawah level tapak utama, menciptakan area interaksi publik yang intim namun tetap terhubung secara visual dengan lingkungan sekitarnya. Elemen ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang berkumpul dan area pertunjukan informal, tetapi juga memperkuat hubungan antara lanskap dan arsitektur melalui permainan level yang memperkaya pengalaman spasial pengguna secara sensoris dan sosial.							
Open Stage Performance		1		48			
<b>Keterangan:</b> Panggung semi permanen, kanopi atau shading pohon, lampu sorot, power outlet, sound system, area duduk informal.							
<b>Suasana:</b> Ruang pertunjukan terbuka yang inklusif dan fleksibel, memungkinkan berbagai jenis aktivitas seni berlangsung secara interaktif tanpa batas antara seniman dan penonton. Keberadaannya menjadi elemen penting dalam menciptakan ruang ekspresi publik yang menyatu dengan lanskap sekitar, sekaligus memperkuat hubungan antara seni, komunitas, dan ruang kota.							
Amphitheater		1	100	400			
<b>Keterangan:</b>							
<b>Suasana:</b> Menjadi area komunitas yang diposisikan di area terbuka yang memungkinkan terjadinya interaksi dan percampuran antara komunitas dengan pengunjung lainnya, menciptakan suasana kolaboratif untuk berbagi ilmu dan berdiskusi seputar kegiatan komunitas. Dikelilingi oleh vegetasi hijau yang menenangkan serta penggunaan material lokal, ruang ini menghadirkan suasana alami dan akrab yang mendukung kegiatan secara nyaman dan bumi.							
Studio Latihan		1		48			
<b>Keterangan:</b>							
<b>Suasana:</b>							

Studio latihan berbentuk pendopo yang terbuka dirancang dengan pencahayaan alami yang optimal dan sirkulasi udara yang sejuk berkat kedekatannya dengan taman dan pepohonan rindang. Pemilihan material kayu dan batu alam turut menyelaraskan studio dengan lingkungan sekitar, menciptakan suasana yang harmonis dan memperkuat hubungan antara aktivitas kesenian dengan alam.							
Pameran							
<b>Keterangan:</b> <b>Suasana:</b> Pameran diselenggarakan di lokasi-lokasi strategis yang telah ditentukan, seperti area outdoor, sepanjang pathway sebagai narasi visual untuk memahami sejarah kesenian Cirebon, serta area lobi yang difungsikan untuk memamerkan karya seni terkait pertunjukan khas Cirebon. Selain itu, pameran juga hadir di beberapa titik ruang terbuka dan koridor dengan menghadirkan instalasi maupun mural interaktif, yang tidak hanya memperkaya pengalaman visual pengunjung, tetapi juga menghidupkan suasana gedung secara keseluruhan.							
Area Sosial dan Komunal							
<b>Keterangan:</b> <b>Suasana:</b> Area sosial dan komunal dirancang dengan pendekatan multi-placing yang tersebar di berbagai titik strategis di kawasan, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi di banyak area secara bersamaan. Pendekatan ini menciptakan suasana yang hidup dan ramai setiap harinya, serta mendorong terbentuknya komunitas yang aktif dan inklusif di sekitar Gedung Kesenian.							
Area Bermain Anak - Anak							
<b>Keterangan:</b> <b>Suasana:</b> Area bermain anak-anak dirancang dengan beragam pilihan permainan yang edukatif dan penggunaan warna-warna cerah yang mampu merangsang perkembangan kognitif. Material yang digunakan dipilih secara cermat agar ramah anak dan aman digunakan. Terletak di tengah taman, area ini mendekatkan anak-anak dengan alam sekitar, menciptakan suasana eksploratif yang menyenangkan. Kehadiran fasilitas lain seperti komunitas seni di sekitarnya membuka peluang bagi anak-anak untuk turut serta dalam aktivitas kesenian, memperkenalkan mereka pada budaya lokal sejak dini dan membangun keterikatan emosional terhadap kesenian tradisional.							
Taman							
<b>Keterangan:</b> <b>Suasana:</b> Taman di gedung seni pertunjukan berperan lebih dari sekadar ruang terbuka; ia menjadi wadah interaksi antara pengunjung dan komunitas seni, membangun keterikatan emosional dengan gedung kesenian dan kedekatan fisik terhadap aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Kehadiran elemen air di area taman semakin memperkuat identitas Cirebon sebagai kota pesisir, menciptakan nuansa yang menenangkan sekaligus mengaitkan pengalaman ruang dengan karakter geografis dan budaya lokal yang lekat dengan unsur perairan.							
<b>RUANG LAINNYA</b>							
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah Ruang</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total / ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>
Tempat Duduk Pembeli		2		25			
<b>Keterangan:</b> Meja dan kursi							

**Suasana:**  
Tempat duduk dialokasikan di area outdoor yang fleksibel, tidak hanya diperuntukkan bagi pembeli F&B, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas seperti bersantai, mengikuti workshop, atau sekadar berbincang santai. Kehadiran lanskap yang tertata indah serta penempatan vegetasi yang harmonis menciptakan suasana yang nyaman dan menyegarkan, menghadirkan pengalaman ruang luar yang berkesan dan memperkuat daya tarik kawasan sebagai ruang publik yang hidup dan inklusif.

Shelter Pemberhentian							
--------------------------	--	--	--	--	--	--	--

**Keterangan:**  
**Suasana:**  
Shelter pemberhentian transportasi publik seperti ojek online atau bus dirancang sebagai elemen penunjang aksesibilitas di masa mendatang saat jumlah rute transportasi semakin berkembang. Shelter ini dilengkapi dengan kanopi yang kokoh untuk melindungi pengguna dari terik matahari dan hujan, serta diperkaya dengan vegetasi di sekitarnya guna menghadirkan keteduhan alami dan menciptakan suasana sejuk yang nyaman—menjadikannya tempat singgah yang ramah dan terintegrasi dengan lingkungan.

Shelter Istirahat							
-------------------	--	--	--	--	--	--	--

**Keterangan:**  
**Suasana:**  
Shelter istirahat bagi ojek online dirancang menyerupai pendopo lesehan yang menghadirkan suasana santai dan informal, menjadi tempat yang nyaman untuk melepas lelah sekaligus menjalin interaksi antar pengemudi. Dinaungi oleh kanopi dan dikelilingi oleh pepohonan rindang, area ini menghadirkan kesan alami yang asri dan menenangkan, menciptakan pengalaman relaksasi yang menyatu dengan nuansa khas budaya lokal.