

Desain Interior Pusat Seni Pertunjukan Berbasis Nilai Budaya Jawa di Surakarta

Shintia Dewi Limanto, Laksmi K. Wardani, Stefanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: shintiadlim@gmail.com; laksmi@petra.ac.id; stephanie.frans.sf@gmail.com

Abstrak—Seni pertunjukan merupakan sebuah karya seni yang melibatkan beberapa individu atau sebuah kelompok dalam tempat dan waktu tertentu. Surakarta dikenal dengan kota budaya yang memiliki bermacam kesenian seperti seni pertunjukan yang cukup diminati oleh masyarakat. Di Surakarta terdapat beberapa seni pertunjukan yang terkenal adalah seni karawitan, seni pedalangan, seni tari, dan seni teater. Potensi seni yang dimiliki oleh Surakarta didukung oleh komunitas-komunitas yang bergerak dalam bidang seni pertunjukan. Namun, seni pertunjukan yang ada belum difasilitasi dengan baik sehingga masyarakat kurang berminat untuk melihat pertunjukan di fasilitas yang telah disediakan. Maka perancangan ini akan ditujukan untuk dapat memberikan fasilitas yang memadai guna mendukung kegiatan seni pertunjukan yang ada di Surakarta. Perancangan ini juga akan menjawab permasalahan yang ada yaitu bagaimana memfasilitasi kegiatan seni pertunjukan yang ada dan bagaimana desain yang dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat. Dalam perancangan ini fasilitas yang dirancang dapat memenuhi setiap aktifitas seni pertunjukan dan dengan pengangkatan konsep nilai budaya lokal khususnya manusia Jawa akan memudahkan untuk diterima oleh kalangan masyarakat. Aplikasi desain dalam perancangan ini akan menerapkan karakter dari tokoh pewayangan yaitu Pandawa yang diimplementasikan dengan konsep rumah Jawa yang *rasmi, hita, apik, dan asri*. Dengan pengangkatan nilai budaya lokal Jawa ini, diharapkan perancangan ini dapat mudah diterima masyarakat.

Kata Kunci—Fasilitas, Interior, Manusia Jawa, Seni Pertunjukan

Abstrac— Performing art is a work of art that involves several individuals or a group in particular place and time. Surakarta is known as a cultural city that has various performing arts that are quite popular, such as karawitan art, puppetry art, dance art, and theater art. The potential of art possessed by Surakarta is supported by communities engaged in performing arts. However, the performing arts have not been well facilitated so that people are less interested in seeing the show at the facilities that have been provided. Considering those facts, this design is intended to provide adequate facilities to support the performing art activities in Surakarta. The design of this facility is intended to give a supportive place for every activity of performing arts with local cultural values concept. This concept will make performing art easily accepted by the community, or in this case Javanese people. Application of this design will be applying the character of the puppet that is Pandavas which is implemented with the concept of Java house that is *rasmi, hita, apik, asri*. With this concept of Javanese local cultural values, this design is expected to be easily accepted by the public.

Keyword— *Facilities, Interior, Javanese People, Performance Arts*

I. PENDAHULUAN

INDONESIA adalah negara yang memiliki berbagai kesenian di setiap daerah-daerahnya dan menjadi ciri khas dari masing-masing tempat. Kesenian tersebut dapat dilihat dalam kegiatan masyarakat Indonesia yang mengadakan acara adat dan ritual religi. Seiring dengan perkembangan zaman, seni yang dulu diadakan di tanah lapang berpindah ke sebuah tempat yang memiliki penataan ruang. Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki beragam kesenian adalah Kota Surakarta.

Surakarta merupakan kota yang menjunjung nilai kebudayaan dan adat istiadatnya. Sebuah kesenian yang diminati oleh masyarakat Surakarta adalah seni pertunjukan. Seni pertunjukan yang ada di Surakarta yaitu seni karawitan, seni pedalangan, seni tari, dan juga seni teater. Surakarta memiliki potensi dalam memajukan keseniannya karena adanya dukungan dalam berbagai bidang. Di Surakarta terdapat sekolah kesenian dan juga komunitas-komunitas yang bergerak dalam seni pertunjukan. Pemerintah Surakarta juga menyadari akan pentingnya kesenian untuk dilestarikan karena kegiatan seni dapat menarik minat wisatawan. Kegiatan seni pertunjukan biasanya diadakan di keraton, Taman Balekambang, dan Gedung Wayang Orang Sriwedari. Namun Taman Balekambang dan Gedung Wayang Orang Sriwedari masih belum dapat memfasilitasi kegiatan seni pertunjukan dengan baik sehingga minat masyarakat untuk menonton menjadi berkurang. Menanggapi hal tersebut, maka dibutuhkanlah sebuah pusat seni pertunjukan yang dapat memfasilitasi kegiatan seni pertunjukan dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

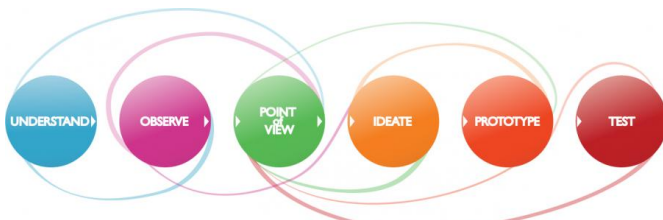
Perancangan pusat seni pertunjukan ini akan menjawab permasalahan yang ada yaitu bagaimana memfasilitasi kegiatan seni pertunjukan dan bagaimana desain yang dapat mencerminkan nilai budaya lokal Jawa. Pusat seni pertunjukan ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat dan diharapkan minat masyarakat dalam kegiatan seni pertunjukan bertambah. Selain itu, dengan adanya sebuah fasilitas yang menampung kegiatan seni pertunjukan, masyarakat mendapat edukasi mengenai seni pertunjukan dan adanya tempat yang

layak digunakan dalam menarik wisatawan yang datang ke Surakarta.

II. METODE PERANCANGAN

A. Tahap Proses Review Naskah & Pengiriman

Metode proses desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode proses desain yang dibuat oleh *Institute of Design at Stanford*. Dalam metode tersebut terdapat beberapa tahap yaitu: *understand, observe, point of view, ideate, prototype, test*. Tahapan *understand* adalah tahap menentukan permasalahan yang terkait dengan seni budaya khususnya seni pertunjukan di Surakarta yang belum memiliki tempat yang tepat dan memadai. Tahap *observe* adalah tahap melakukan pencarian informasi-informasi terkait dengan judul perancangan, data literatur, dan pencarian *site* yang tepat dimana dapat memberikan keuntungan dalam perancangan pusat seni pertunjukan. Tahap *point of view* adalah menjabarkan kebutuhan-kebutuhan dan merumuskan masalah yang ada dalam *site*. Sedangkan tahap *ideate* yaitu tahap melakukan *brainstorming* dan mengeksplorasi berbagai macam alternatif desain yang dapat menjawab permasalahan. Kemudian tahap *prototype* adalah tahap membuat media yang menunjukkan desain seperti media digital dengan menggunakan 3Dmax ataupun autocad. Selain itu juga dibuat dalam *prototype* 3D yaitu berupa maket presentasi 1:50. Tahap *Test* adalah evaluasi untuk menguji keberhasilan desain.

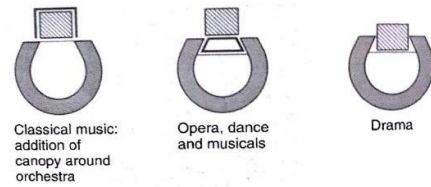


Gambar. 1. Tahapan proses desain *Institute Of Design Stanford*
 Sumber : Plattner (2007)

III. KAJIAN PUSTAKA

- Pusat seni pertunjukan memiliki berbagai ruang dimana bisa terdapat satu atau lebih teater. Biasanya teater multi guna memiliki kapasitas 2000-2700 kursi, teater kecil untuk 350-750 kursi, dan untuk teater yang fleksibel adalah 75-250 kursi.^[2] Kapasitas tempat duduk ruang pertunjukan di pusat kota biasanya sekitar 150-350 kursi.
- Area pusat seni pertunjukan memiliki fasilitas antara lain
- *lobby*, area penonton, area panggung, area *backstage*, area *service*, toko pernak-pernik, dan *food and beverage*.
- Bentuk *auditorium* yang cocok untuk pertunjukan yang beraneka ragam antara opera, musik, tari, dan juga musik-musik klasik adalah *layout single format with flexibility* dimana mengacu kepada hubungan penonton dan pemain yang mengamodasi lebih dari satu produksi dan memerlukan beberapa adaptasi fisik.^[3]

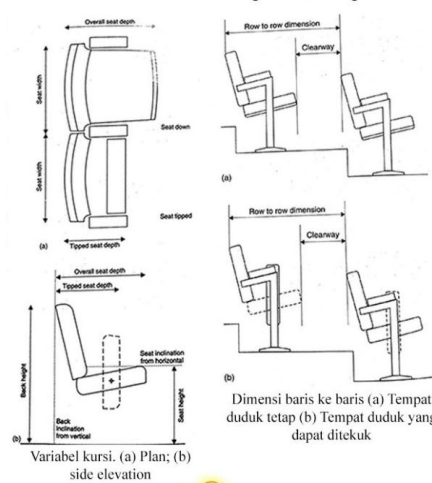
- Jarak antar baris kursi dalam *auditorium* dapat diatur bervariasi. Kursi dengan lengan atau tanpa lengan dapat



Gambar. 2. Bentuk *auditorium* multifungsi
 Sumber : Appleton (2008, p. 110)

menempati lebar area 500mm dengan deretan dimensi baris 760mm. Peningkatan dimensi baris di dalam area berarti lebih sedikit kursi di dalam area tersebut dan dapat mengurangi kapasitas tempat duduk.^[3]

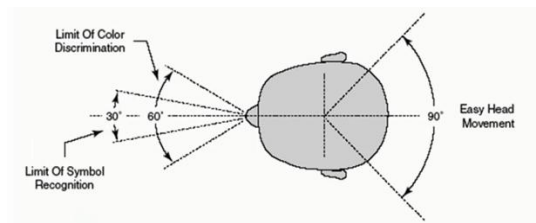
- Penempatan kursi pada *auditorium* disesuaikan dengan batas penglihatan horisontal dan vertikal manusia. Pada jarak



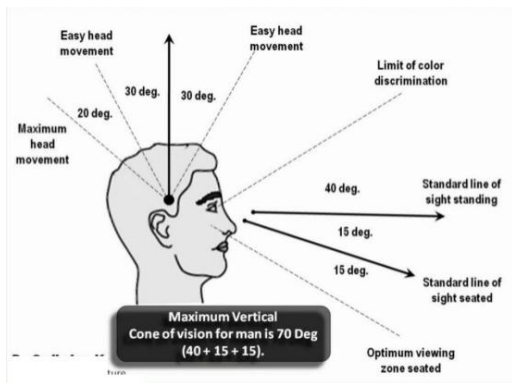
Gambar. 3. Jarak kursi
 Sumber : Appleton (2008, p. 118, p. 120)

ke depan, mata manusia memiliki batas penglihatan horisontal terkecil adalah 30° dan batas penglihatan horisontal terbesarnya adalah 60°. Manusia dengan mudah menggerakkan kepalanya dalam jarak 90°. Sehingga apabila seseorang menggerakkan kepalanya maka jarak horisontal maksimum penglihatan adalah 150°.

Sedangkan untuk jarak vertikal maksimum penglihatan manusia adalah 70°.



Gambar. 4. Penglihatan horisontal manusia
 Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=SbjZy6XU9o4&t=596s>



Gambar. 5. Penglihatan vertikal manusia

Sumber : <https://image.slidesharecdn.com/auditoriumlibrarystudy-170117154125/95/auditorium-literature-study-design-considerations-18-638.jpg?cb=1484683411>

• Material dinding pada ruang *auditorium* dapat menggunakan material seperti kayu, *drywall*, batu, dan beton. Sedangkan material yang digunakan pada lantai harus mampu mempertahankan frekuensi rendah dan BR. Lantai harus menghindari penyerapan frekuensi rendah yang berlebihan. Material yang dapat digunakan adalah karpet. Karpet dapat memberikan kesan mewah dan dapat meredam suara dan mengurangi suara kaki seseorang yang memasuki aula. Namun karpet merupakan material yang sulit dibersihkan dan butuh perawatan khusus.^[4]

IV. OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Objek Perancangan

Site yang digunakan berada di kawasan pusat Kota



Gambar. 6. Lokasi Gedung PMS
Sumber : www.maps-google.com

Surakarta yaitu Gedung Gajah atau lebih dikenal dengan Gedung PMS (Perkumpulan Masyarakat Surakarta). Gedung ini berada di Jalan Ir. Juanda no. 47, Purwodiningratan, Jebres, Surakarta. Bangunan ini berada di tepi jalan yang cukup sering dilewati kendaraan. Gedung PMS ini berada dekat dengan lokasi-lokasi wisata di Surakarta baik wisata budaya, wisata kuliner, dan pusat oleh-oleh khas Surakarta maupun tempat perbelanjaan.

B. Tapak Bangunan

Lokasi Gedung Gajah menghadap arah selatan sehingga bangunan ini tidak mendapat cahaya matahari secara langsung. Batas utara dari Gedung Gajah adalah gor PMS dan kantor pengurus PMS. Kemudian batas timur terdapat ruko rumah makan Steak Moen-moen dan bagian barat adalah Bina Avia Persada Solo.

Kelebihan dan kekurangan dari lokasi perancangan yang dipilih sebagai berikut :

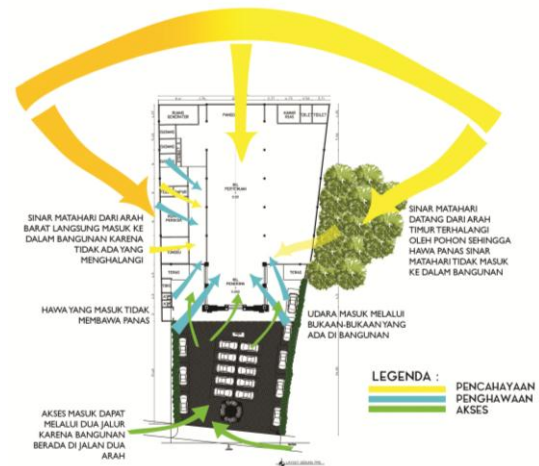


Gambar. 7. Lokasi Gedung PMS
Sumber : Dokumen pribadi (2018)

- (+) Akses jalan dua arah
- (+) Jalan raya yang tidak terlalu padat
- (+) Bangunan menghadap arah selatan
- (+) Berada di pusat wisata
- (+) Memiliki lahan parkir
- (-) Merupakan bangunan mandiri sehingga membutuhkan desain yang unik untuk dapat menarik minat pengunjung

C. Analisis Data Lapangan

Gedung Gajah dibangun pada tahun 1916. Gedung ini bukan bangunan cagar budaya karena dapat direnovasi tanpa adanya izin. Gedung Gajah memiliki luas tanah ±3000m². Gedung PMS terdiri dari dua bangunan yaitu bangunan depan yang menghadap ke arah Jalan Ir. Juanda dan bangunan belakang yang menghadap ke arah jalan Metolulutan. Gedung yang dipergunakan untuk perancangan ini yaitu adalah gedung yang menghadap ke arah Jalan Ir. Juanda yaitu Gedung Gajah. Gedung Gajah memiliki luas bangunan sekitar 1200m² dan memiliki lahan parkir dengan luas 560m² yang dapat menampung 18 mobil dengan dilengkapi akses pintu masuk dan keluar.



Gambar. 8. Analisa tapak

Pada pagi hari, sinar matahari datang dari arah timur terhalang oleh pohon sehingga udara panas tidak masuk ke dalam bangunan. Sinar matahari pada siang hari berada di atas bangunan namun udara dalam bangunan tidak panas. Berbeda dengan sinar matahari pada sore hari dimana sinar langsung masuk ke dalam bangunan.

Udara hanya dapat masuk melalui ventilasi bagian depan bangunan.

Dengan demikian, apabila bangunan ini dialih fungsikan menjadi pusat seni pertunjukan, dapat memberikan keuntungan karena bangunan ini memiliki potensi yang dapat mendukung kemajuan dari pusat seni pertunjukan.

V. HASIL PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Perancangan ini mengangkat nilai budaya lokal Jawa khususnya mencerminkan kehidupan seni pertunjukan di Surakarta. Seni pertunjukan di Surakarta melibatkan manusia Jawa sehingga konsep ini lebih difokuskan pada karakter manusia Jawa. Salah satu seni pertunjukan yang digemari oleh masyarakat adalah seni pedalangan. Seni pedalangan dan manusia Jawa memiliki kaitan dimana manusia Jawa suka menjadikan tokoh pewayangan sebagai pedoman dan cerminan hidup mereka.^[5] Sehingga dalam perancangan ini, karakter dari tokoh pewayangan akan diimplementasikan ke dalam desain interior perancangan ini. Tokoh pewayangan yang digunakan adalah Pandawa yang dikenal dari cerita Mahabharata. Pandawa adalah kumpulan dari anak Pandu raja Hastinapura dalam cerita Mahabharata. Pandawa terdiri dari Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Setiap anggota Pandawa memiliki karakter yang berbeda-beda. Penjabaran karakter Pandawa adalah sebagai berikut :

1) Yudistira

Yudistira memiliki karakter adil, sabar, jujur, taat ajaran agama, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi.^[6]

2) Bima

Bima memiliki badan yang kuat dada dan bahunya. Bima memiliki tekad yang kuat yang membaja dan sakti dapat melompat tinggi.^[7] Karakter yang dimiliki Bima yaitu berani, teguh dalam pendirian, kuat dan tangguh, jujur, dan patuh.

3) Arjuna

Arjuna adalah seorang yang gemar berkelana, bertapa, dan mencari ilmu. Ia digambarkan dalam sosok yang tampan, memiliki badan kecil tapi kuat, dan berjiwa tenang. Karakter yang dimiliki Arjuna yaitu sabar, cerdas, penyeimbang, memiliki kemauan untuk maju, dan berperilaku sopan.

4) Nakula

Nakula digambarkan sebagai orang yang pandai dalam menghibur dan ia juga teliti dalam menjalankan tugas. Nakula memiliki postur tubuh kecil namun kuat dan lincah.^[8] Karakter yang dimiliki Nakula yaitu mampu membuat orang lain bahagia, suka menghibur, dan suka menasehati orang.

5) Sadewa

Sadewa adalah anak termuda dari Pandawa. Ia adalah seorang yang ahli perbintangan. Sadewa memiliki kelebihan untuk dapat melihat masa depan. Karakter yang dimiliki Sadewa yaitu bertanggung jawab, patuh, dan dapat menjaga amanah.

B. Tema Perancangan

Tema perancangan interior pusat seni pertunjukan adalah nuansa lokal Jawa dengan perpaduan desain modern dimana desain perancangan ini dikemas secara modern namun terdapat unsur-unsur lokal sehingga budaya lokal tidak tertinggal dan masih dapat dirasakan. Tema perancangan ini disesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin maju sehingga dapat menyatu dengan kehidupan masa kini. Dengan demikian, desain ini akan mudah diterima dengan baik oleh semua kalangan masyarakat.

C. Implementasi Konsep Desain

Konsep desain diaplikasikan pada setiap aspek yang mendukung interior perancangan ini. Desain pusat seni pertunjukan ini menerapkan budaya lokal Jawa dengan implementasi karakter Pandawa.

Penjabaran dan penerapan karakter Pandawa sebagai berikut :

1. Yudistira

Tabel 1.
Karakter Yudistira dan Penerapannya

KARAKTER	PENERAPAN
Pemimpin	Karakter pemimpin diterapkan pada penataan ruang, dimana ruang ditata secara terpusat dan ruang <i>auditorium</i> menjadi fasilitas utama.
Sabar	Bentuk yang luwes
Adil	Penataan ruang yang seimbang

2. Bima

Tabel 2.
Karakter Bima dan Penerapannya

KARAKTER	PENERAPAN
Lurus dan terang	Sirkulasi yang terarah
Kuat dan kokoh	Material yang memiliki sifat kuat dan kokoh
Berhati lembut	Memiliki bentuk yang tidak kaku namun luwes
Jujur	Ruang yang luas dan terbuka

3. Arjuna

Tabel 3.
Karakter Arjuna dan Penerapannya

KARAKTER	PENERAPAN
Penyeimbang	Penataan ruang yang seimbang
Kemauan untuk maju	Penerapan desain tradisional dengan gabungan desain modern

4. Nakula

Tabel 4.
Karakter Nakula dan Penerapannya

KARAKTER	PENERAPAN
Penyembuh	Desain yang nyaman dan menyatu dengan alam

5. Sadewa

Tabel 5.
Karakter Sadewa dan Penerapannya

KARAKTER	PENERAPAN
Dapat melihat masa depan	Desain yang mengikuti perkembangan zaman, material yang berkualitas dan tahan lama.

Dalam mendukung desain perancangan yang memberikan nuansa lokal Jawa, maka akan diimplementasikan desain yang sesuai dengan ciri interior rumah dengan perasaan manusia Jawa. Ciri-ciri rumah dengan perasaan manusia Jawa sebagai berikut^[8]:

1. *Rasmi* : Sorotan gemerlap, sinar, pesona, dan keindahan (menggambarkan prinsip rukun, hormat, dan etika)
2. *Hita* : Keluasan rumah yang terbuka (menggambarkan kesejahteraan dan kebaikan)
3. *Apik* : Ruang yang memberikan manfaat bagi penghuni (menggambarkan pengalaman dan keadaan baik)
4. *Asri* : mendekatkan perasaan manusia kepada alam

D. Karakter Ruang

Sesuai dengan konsep perancangan, karakter ruang yang diciptakan adalah indah, luas, kokoh, dan luwes. Indah mencerminkan desain yang terang, bersinar, dan bersih. Luas menggambarkan area yang luas dan terbuka dengan sirkulasi yang jelas dan seimbang. Kemudian kokoh dan luwes adalah pengaplikasian bentuk dan material yang kuat dan keras namun mudah dibentuk dan disesuaikan.

Suasana Ruang

Suasana ruang yang diciptakan dalam perancangan ini adalah suasana tradisional yang dikemas ke dalam desain modern sehingga dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat.

Bentuk

Bentuk yang diterapkan dalam perancangan ini adalah bentuk yang luwes dimana bentuk tersebut tidak kaku. Bentuk yang diaplikasikan adalah bentuk geometris namun diaplikasikan secara luwes sehingga tidak memberikan kesan kaku.

Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini didominasi dengan warna-warna natural. Warna yang diaplikasikan adalah warna putih, hitam, emas yang melambangkan warna dari wajah tokoh wayang yang baik. Kemudian warna coklat yang memberikan kesan natural dan tradisional.

Material

Material yang digunakan dalam perancangan ini adalah material kuat dan keras namun memiliki karakter luwes yang mudah diaplikasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Material tersebut dapat berupa *stainless steel*, kayu, plastik, dan sebagainya.

Sistem Pencahayaan dan Penghawaan

Sistem pencahayaan yang diterapkan dalam perancangan ini adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pada siang hari, pencahayaan alami tidak maksimal sehingga dibantu dengan pencahayaan buatan. Warna cahaya yang digunakan dalam perancangan ini adalah *warm white* yang memberikan kesan nyaman dan tenang.

Sistem penghawaan dalam ruang yang diterapkan adalah penghawaan buatan yaitu AC. Jenis AC yang digunakan adalah AC *central* pada bagian ruang yang terbuka sedangkan pada bagian ruangan yang tertutup menggunakan AC *split*.

Sistem Keamanan dan Akustik

Sistem keamanan yang digunakan adalah *CCTV*, selain itu dalam perancangan ini dilengkapi dengan *smoke detector* dan APAR untuk keamanan dalam bahaya kebakaran.

Dalam perancangan ini terdapat ruang-ruang yang menggunakan alat musik dan pengeras suara sehingga dibutuhkan peredam agar tidak mengganggu kegiatan yang lain. Peredam suara yang digunakan adalah *softboard*, *glasswool*, dan sebagainya.

E. Desain Akhir

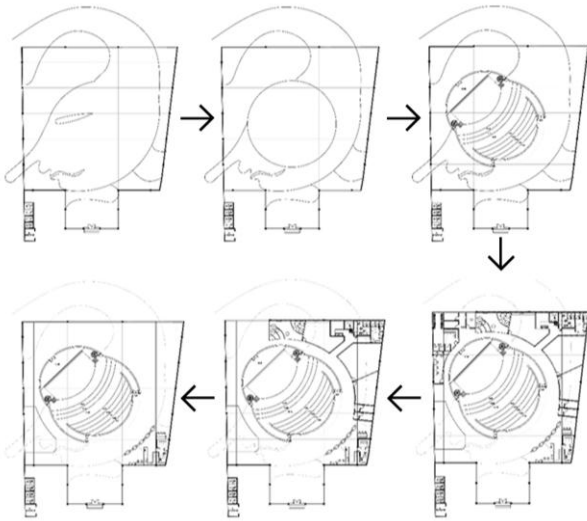
Dalam perancangan dihasilkan desain yang disesuaikan dengan konsep yang diangkat.

Layout Perancangan

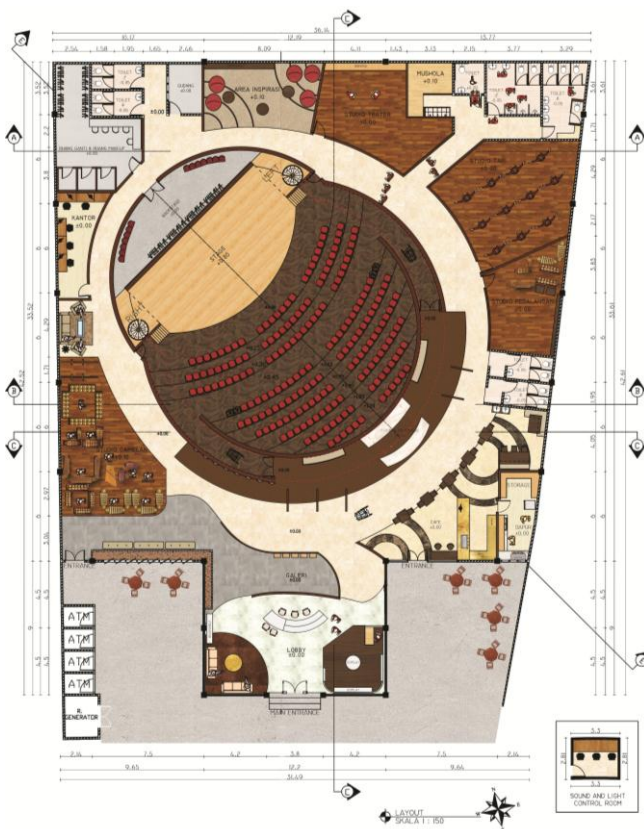
Layout perancangan ini disesuaikan dengan konsep karakter manusia Jawa dari tokoh pewayangan sehingga bentuk layout mengikuti wajah wayang yang baik. Wajah wayang yang baik memiliki posisi wajah luruh, hidung mbangir, mata kecil, dan mulut mingkem.

Bentuk layout ini adalah hasil stilasi dari wajah wayang. Organisasi ruang yang diterapkan adalah terpusat dimana *auditorium* menjadi pusatnya dan dikelilingi ruang lain. Terdapat tiga akses masuk yaitu pintu utama, pintu *café*, dan pintu kanan. Pintu utama membawa pengunjung untuk memasuki *lobby*, area tunggu, *gift shop*, galeri, *food and beverage*, *auditorium*, dan studio pelatihan. Pintu *café* adalah pintu yang digunakan untuk umum dan langsung menuju ke dalam *café*, sedangkan pintu kanan adalah akses masuk untuk komunitas dan pengurus gedung. Pintu masuk ini akan mengarahkan ke kantor pengurus, *backstage*, area inspirasi, dan studio pelatihan.

Lantai perancangan didominasi warna coklat yang memberikan kesan tradisional. Bentuk lantai disesuaikan dengan wajah wayang.



Gambar. 9. Transformasi bentuk layout



Gambar. 10. Layout Desain Akhir

Main Entrance

Bentuk desain *main entrance* disesuaikan dengan konsep yang diangkat yaitu aplikasi tokoh pewayangan yaitu Pandawa. Tokoh Pandawa yang diaplikasikan pada desain *main entrance* adalah Arjuna. Arjuna dikenal dengan wajahnya yang indah sehingga pada perancangan *main entrance* ini diaplikasikan wajah Arjuna untuk dapat menarik minat pengunjung.



Gambar. 11. Main entrance

Interior Lobby



Gambar. 12. Area Respsionis

Pada *lobby* terdapat tiga area yaitu area resepsionis, area tunggu, dan *gift shop*. Area resepsionis digunakan untuk menerima tamu, pembelian tiket, dan pendaftaran pelatihan seni pertunjukan. Pada area resepsionis terdapat gunung wayang yang merupakan pintu gerbang istana dalam pertunjukan wayang. Terdapat motif parang pada *backdrop* resepsionis yang memiliki filosofi jalinan yang tak pernah putus. Motif kawung pada meja resepsionis memiliki filosofi harmoni, pengendalian diri, dan persatuan. Material yang diterapkan pada area resepsionis adalah kayu, rotan, dan *wall panel*. Warna area resepsionis didominasi warna coklat dan krem.



Gambar. 13. Gift shop

Interior *gift shop* didominasi dengan warna coklat dan material kayu. Terdapat ornamen wajik pada plafon yang merupakan simbol empat arah mata angin, melambangkan keeratn hubungan.



Gambar. 14. Area tunggu

Pada area tunggu, material yang digunakan adalah kayu dan karpet nilon pada lantai. Terdapat motif kawung pada sofa. Area ini juga didominasi warna coklat yang memberikan kesan tradisional dan kehangatan.

Interior Galeri



Gambar. 15. Galeri

Galeri digunakan untuk memberikan informasi mengenai seni pertunjukan. Lantai pada area ini menggunakan *concrete* dan dindingnya menggunakan kayu. Bentuk plafon area galeri ini mengikuti bentuk lantainya.

Interior Cafe

Cafe merupakan area komersial yang digunakan untuk umum sehingga akses masuknya berada di depan. Desain *Cafe* didominasi dengan warna coklat dan material-material kayu. Terdapat motif garis-garis pada bagian dindingnya dan *panel* kayu. Pola lantai pada area *cafe* ini melingkar dengan perpaduan warna coklat tua dan krem. Terdapat motif kawung pada partisinya. Kemudian pengaplikasian lampu gantung pada setiap meja makan memberikan kesan tradisional.



Gambar. 16. Cafe



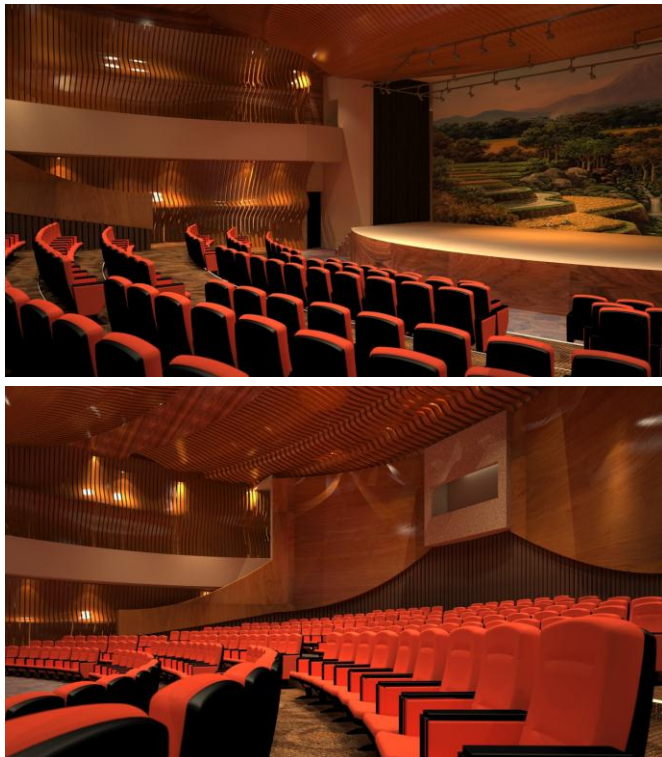
Gambar. 17. Food and beverage

Interior Food and Beverage

Dinding *food and beverage* menggunakan 3D panel dengan tambahan wayang pada bagian depannya sehingga selaras dengan konsep yang diangkat dalam perancangan ini. Area ini juga didominasi dengan warna cokelat dan material kayu. Bentuk meja melingkar mengikuti dinding memberikan kesan luwes.

didominasi material kayu warna cokelat. Lantainya menggunakan parket kayu. Dinding studio menerapkan desain dinding rumah Jawa yaitu joglo sehingga memberikan kesan yang tradisional.

Interior Auditorium

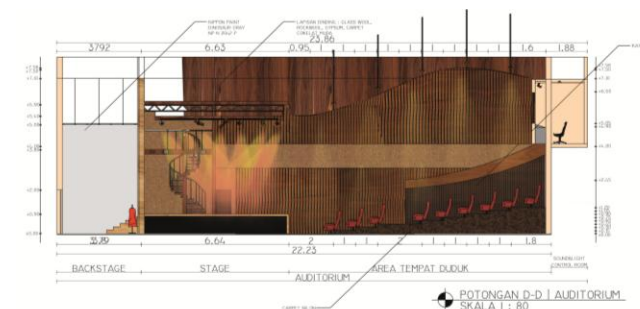


Gambar. 18. Auditorium

Auditorium merupakan fasilitas utama dalam perancangan pusat seni pertunjukan. Lantai auditorium menggunakan karpet motif warna cokelat. Dinding auditorium menggunakan lapisan *rockwool* dan *glasswool* dengan bagian terluar adalah karpet untuk meredam suara. Dinding auditorium yang menggunakan kayu, dibuat bergelombang seperti gelombang suara.



Gambar. 20. Studio Seni Karawitan



Gambar. 19. Potongan auditorium

Plafon auditorium ini dibuat berundak yang membantu dalam akustik yang lebih baik dalam penyebaran suara.

Interior Studio Seni Karawitan

Studio seni karawitan digunakan untuk melatih pengunjung yang ingin belajar gamelan. Desain studio seni karawitan



Gambar. 21. Studio seni pedalangan

Interior Studio Seni Pedalangan

Studio seni pedalangan didominasi dengan warna cokelat dan menggunakan material kayu pada dinding dan parket kayu pada lantainya. Penggunaan parket kayu bertujuan agar lantai tidak licin dan dapat menciptakan nuansa lokal Jawa.

Interior Studio Seni Tari dan Studio Seni Teater

Studio seni tari dan teater ini juga didominasi dengan material kayu dan warna cokelat. Lantainya menggunakan parket kayu sehingga tidak licin. Kedua studio ini menerapkan bentuk plafon yang mengikuti pola wajah wayang yang distilasi. Keduanya menggunakan material kayu pada plafon dan dindingnya. Dinding studio ini diberi lapisan kedap suara sehingga suara dari dalam tidak terdengar dari luar.



Gambar. 22. Studio Tari dan Studio Teater



Gambar. 23. Area inspirasi

Interior Area Inspirasi

Area inspirasi didesain dengan dinding kayu dan didominasi dengan warna cokelat. Lantainya menggunakan karpet sehingga memberikan kenyamanan bagi komunitas untuk duduk di lantai. Rak pada dindingnya berbentuk lingkaran sehingga tidak memberikan kesan kaku dan lebih santai.

VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior Pusat Seni Pertunjukan di Surakarta ini dapat memfasilitasi kegiatan rekreasi, apresiasi, pendidikan, pelatihan, dan informasi karena didukung oleh fasilitas yang memadai. Fasilitas yang ada adalah studio seni, galeri, dan *auditorium*. Fungsi dari studio seni tersebut adalah untuk menjadi tempat pelatihan bagi masyarakat yang ingin belajar mengenai seni pertunjukan. Dengan demikian, fasilitas yang ada dalam pusat seni pertunjukan ini dapat memfasilitasi kegiatan seni pertunjukan.

Interior dari pusat seni pertunjukan ini dirancang sesuai dengan pengangkatan nilai budaya lokal Jawa khususnya mencerminkan karakter manusia Jawa dari tokoh pewayangan dimana pengaplikasian dalam desainnya menggunakan karakter dari tokoh Pandawa. Sehingga dalam perancangan ini menghasilkan karakter ruang yang indah, luas, kokoh, dan luwes yang didapat dari penjabaran pengaplikasian karakter tokoh Pandawa. Kemudian untuk mendukung interior yang mencerminkan karakter manusia Jawa, konsep dalam perancangan ini didukung oleh ciri interior rumah Jawa yaitu *rasmi*, *hita*, *apik*, dan *asri*.

Perancangan ini menerapkan konsep yang mengangkat nilai budaya lokal Jawa yang mencerminkan karakter manusia Jawa sehingga akan mudah diterima oleh masyarakat karena memiliki hubungan dengan kehidupan manusia Jawa. Selain itu dengan adanya sentuhan modern, anak muda akan lebih tertarik untuk berkunjung karena desainnya yang menarik dan sesuai dengan selera mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Budi Laksono yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Gedung PMS.
2. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds., dan Stephanie Frans, S.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Plattner, Hasso. *Design Thinking Process*. CA: Stanford University, 2007.
- [2] Hardy, Hugh. *Building Type Basic For Performing Arts Facilities*. New Jersey: John Wiley and Sonc Inc, 2006.
- [3] Appleton, Ian. *Building for The Performing Arts: A Design and Development Guide* Ed 2. Oxford: Elseview Limited, 2008.
- [4] Holden, Mark. *Acoustic of Multi-Use Performing Arts Centers*. Roca Raton: Crc Press, 2016.

- [5] Hardjowirogo, M. *Manusia Jawa*. Jakarta: CV. Haji Masagung, 1989.
- [6] Hariwidjoyo, A. . *Wayang dan Karakter Manusia dalam Kehidupan Sehari-hari*. Yogyakarta: Absolute, 2011.
- [7] Yasasusastra, J. *Mengenal Tokoh Pewayangan*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika, 2011.
- [8] Sunarmi. Guntur, Tri Prasetyo Utomo. *Arsitektur dan Interior Nusantara Seri Jawa*. Surakarta: ISI, 2007.