

Perancangan Interior Pusat Ekspresi Seni Pertunjukan Talenta Muda di Surabaya

Kevin Dwiputra W; Sriti Mayang Sari; dan Linggajaya Suryanata.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: kdwiputra24@gmail.com; sriti@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak— Perancangan interior pusat ekspresi seni pertunjukan talenta muda ini diharapkan dapat menjadi sebuah wadah ekspresi seni yang berbeda dengan wadah-wadah lainnya. Tempat ini ditujukan bagi talenta-talenta muda khususnya yang berada di Surabaya. Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* yang terdiri dari enam tahapan. *Site* yang digunakan dalam perancangan ini adalah Dyandra Convention Center yang berada di tengah kota sehingga mudah aksesnya. Dalam perancangan ini, perancang menggunakan konsep *Passion of Synchronize Expression* dimana ada banyak ekspresi dalam sebuah pertunjukan seni, namun harus dapat disinkronkan sehingga dapat menjadi sebuah pertunjukan yang menarik. Perancangan pusat ekspresi seni pertunjukan ini menghasilkan ruang-ruang yang dapat digunakan dari persiapan sebuah pertunjukan (latihan, persiapan dekorasi, *make up* dan *dressing room*) sampai menghasilkan sebuah pertunjukan yang ditonton oleh masyarakat umum.

Kata Kunci— Ekspresi, Interior Pusat Seni Pertunjukan, Surabaya, dan Talenta Muda.

Abstract— *Interior design of youth talent performing arts center has a purpose to be a place to express artistic expression that is different among other places. This design was made for young talents, especially in Surabaya. This design uses the design thinking method that contains six stages. The site used in this design is the Dyandra Convention Center that is located in the middle of the city to get the ease of access. In this design, the designer uses the concept "Passion of Synchronize Expression", where there are many expressions in an art show, but it must be synchronized to become an interesting show. The performing arts center provides spaces that can be used from the preparation of a show (training, preparation of decorations, make up and dressing room) and even for producing a show that is watched by the general audience.*

Keyword— *Expressions, Interior of Performing Arts Center, Surabaya, and Young Talents.*

I. PENDAHULUAN

Ekspresi adalah 'sesuatu yang dikeluarkan', sedangkan seni adalah sebuah ekspresi perasaan dan pikiran. Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harus dijadikan objek, dan harus diatur, dikelola, dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni. Kualitas perasaan yang diekspresikan dalam karya seni bukan lagi sebuah perasaan individual melainkan perasaan yang universal, sekalipun perasaan tersebut belum pernah dirasakan oleh orang lain^[1].

Seni pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai

pertunjukan di depan penonton^[2]. Seni pertunjukan merupakan sebuah ungkapan budaya, wahana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan perwujudan norma-norma estetik-artistik yang berkembang sesuai jaman dan wilayah dimana bentuk seni pertunjukan itu tumbuh dan berkembang^[3]. Seni pertunjukan yang dapat dijumpai di Indonesia antara lain adalah seni tari, pertunjukan musik, teater, opera, dan pertunjukan kebahasaan seperti puisi dan pidato.

Talenta muda yang dimaksud adalah para orang-orang muda yang memiliki pembawaan sejak lahir/bakat. Sedangkan untuk *range* muda sendiri seperti yang diatur dalam UU RI No. 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan, pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun^[4].

Pada saat ini, gedung-gedung kesenian yang seharusnya dapat digunakan oleh berbagai jenis bidang seni hanya digunakan oleh bidang seni tertentu. Banyak sekali *performance* yang dilakukan di tempat-tempat umum oleh talenta-talenta muda, karena mereka kesulitan menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan. Seni pertunjukan yang banyak diminati di Indonesia antara lain seni tari, pertunjukan musik, dan teater.

Di Surabaya sendiri terdapat beberapa fasilitas penunjang bagi masyarakat untuk berekspresi. Dilihat dari salah satu wadah ekspresi seni pertunjukan di Surabaya yaitu gedung Cak Durasim, secara estetika dan kebutuhan ruang yang ada masih belum menjawab permasalahan yang ada di Surabaya. Hal ini dikarenakan gedung Cak Durasim memiliki beberapa fasilitas yang belum dimanfaatkan dengan baik dan hampir tidak beroperasi. Kondisi interior gedung Cak Durasim termasuk bangunan *heritage* yang kurang dapat menarik minat pengunjung untuk datang.

Adanya sebuah fasilitas yang dapat mewadahi talenta-talenta muda untuk berekspresi, tentunya akan semakin mengembangkan bakat-bakat yang ada. Hal utama yang menjadi keinginan atau kebutuhan dari talenta-talenta muda adalah sebuah apresiasi/penghargaan oleh orang lain (dalam artian penikmat/penonton mereka) bukan hanya soal uang. Maka dari itu gedung atau wadah apresiasi seni pertunjukan Surabaya yang mempunyai target bagi kalangan muda. Perancangan pusat ekspresi seni pertunjukan bagi talenta muda di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi wadah yang dapat menampung segala kegiatan seni baik itu dari persiapan sampai pementasannya tanpa harus berpindah-pindah tempat lagi. Maka dari itu perancangan Pusat Ekspresi Seni

Pertunjukan Talenta Muda di Surabaya ini terdiri dari ruang-ruang yang dapat disewa oleh masyarakat umum khususnya kalangan muda di Surabaya.

II. KAJIAN PUSTAKA

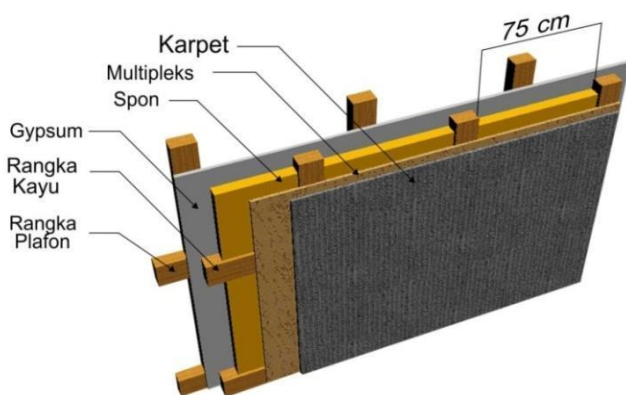
A. Gedung Pertunjukan^[5]

Gedung pertunjukan adalah suatu bangunan untuk pagelaran seni pertunjukan. Sesuai dengan tujuannya, maka hal teknis utama yang diperlukan adalah kondisi akustik di dalam gedung pertunjukan tersebut harus optimal sesuai dengan tuntutan artis maupun penonton atau *audience*-nya. Gedung pagelaran sebagai wadah di dalam kegiatan masyarakat mempunyai fungsi, diantaranya:

- Sebagai wadah untuk meningkatkan apresiasi seni.
- Sebagai wadah untuk mempertemukan buah pikiran seniman dengan masyarakat sehingga terjadi suatu penilaian dan komunikasi.
- Sebagai wadah untuk menampung seni pertunjukan yang merupakan hasil budaya dari suatu budaya atau masyarakat.

B. Sistem Akustik^[6]

Lantai area penonton sebaiknya dilapisi dengan bahan lunak yang mampu menyerap kebisingan yang terjadi di area penonton, seperti langkah kaki atau hentakan-hentakan kaki penonton. Dinding ruang penonton dapat didesain sebagai dinding ganda. Selain untuk keperluan insulasi, bagian dalam dinding perlu dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas bunyi dalam ruang. Bagian depan gerigi, yang menghadap ke arah sumber sebaiknya diselesaikan untuk menyerap bunyi agar tidak memantulkan bunyi kembali ke arah panggung sehingga tidak menghasilkan bunyi bias.



Gambar. 1. Pola pemasangan dinding ganda

Berbeda dengan akustika auditorium, akustika untuk lantai studio sebaiknya dirancang dengan model lantai ganda (*raised-floor*). Sistem lantai ganda ini idealnya terbuat dari material yang berbeda agar getaran tidak mudah diteruskan. Seperti halnya lantai, untuk mengurangi getaran idealnya dinding studio dirancang sebagai dinding ganda dari bahan yang berbeda dengan rongga antara berisi udara. Untuk meningkatkan kemampuan peredam getarannya, maka dalam rongga udara dapat diletakkan *glass-wool*. Selanjutnya

finishing dinding dilakukan dengan bahan lunak yang menyerap bunyi, seperti *acoustic tile*, *softboard*, ataupun karpet yang ditempelkan pada dinding.

C. Pencahayaan^[7]

Pencahayaan umum bagi ruang auditorium ditujukan untuk menunjang fungsi yang dilakukan dalam ruangan serta untuk pembentukan suasana. Dalam ruang yang digunakan untuk acara pertunjukan, pencahayaan buatan pada area panggung selalu memainkan peran yang sangat penting. Setiap adegan yang dilakukan dalam suatu pertunjukan akan memerlukan teknik dan level pencahayaan yang bervariasi untuk menyampaikan pesan, kesan dan suasana yang diusung oleh tema acara. Penerapan pencahayaan buatan yang disediakan secara khusus juga seringkali ditunjukkan untuk membangun/membentuk unsur artistik bagi panggung yang digunakan untuk pementasan serta untuk memberikan empasis dengan membentuk aksentuasi guna membentuk fokus serta meningkatkan perhatian bagi pementas atau objek-objek/elemen yang ada di atas panggung.

D. Panggung/Stage^[8]

Panggung adalah ruang yang umumnya menjadi orientasi utama dalam sebuah auditorium. Ruangan ini diperuntukkan bagi penyaji untuk mengekspresikan materi yang akan disajikan. Bentuk dan dimensi panggung sangat bermacam-macam.

- Panggung *proscenium*
Bentuk dan peletakan panggung yang disebut *proscenium* adalah penonton hanya melihat penyaji dari arah depan saja.
- Panggung terbuka
Panggung terbuka adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pengembangan dari panggung *proscenium* yang memiliki sebagian area panggung menjorok ke arah penonton, sehingga memungkinkan penonton bagian depan untuk menyaksikan penyaji dari arah samping.
- Panggung arena
Panggung arena adalah panggung yang terletak di tengah-tengah penonton, sehingga penonton dapat berada pada posisi di depan, di samping, atau bahkan di belakang penyaji.
- Panggung *extended*
Bentuk panggung *extended* adalah pengembangan dari bentuk *proscenium* yang melebar ke arah samping kiri dan kanan.

E. Warna^[9]

Warna dapat mempengaruhi suasana hati serta temperamen seseorang. Dalam aktivitas manusia, warna membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau pasif, baik dalam penggunaan untuk interior maupun untuk berpakaian, mulai dari kegairahan sampai kepada yang santai.

F. Karakteristik Millennials^[10]

- *Creative: millennials* adalah orang yang biasa berpikir *out of the box*, kaya akan ide dan gagasan dan mampu mengkomunikasikan ide dan gagasan itu dengan baik. Generasi milenial termasuk generasi kreatif, salah satu bukti yang menunjukkan adalah tumbuhnya industri *startup* dan industri kreatif lain.

- *Connected: millennials* adalah pribadi-pribadi yang pandai bersosialisasi terutama dalam komunitas yang mereka ikuti, mereka juga aktif berselancar di sosial media dan internet. Generasi milenial sangat fasih menggunakan facebook, twitter, path, instagram maupun sosial media yang lain. Sosial media dan internet sudah menjadi kebutuhan.
- *Confidence*: mereka ini orang yang sangat percaya diri, berani mengemukakan pendapat dan tidak sungkan-sungkan berdebat di depan publik.

III. METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahapan, antara lain:

- Tahap *Emphatize*

Melakukan riset/penelitian terhadap talenta muda di Surabaya untuk mengetahui apa yang menjadi permasalahan serta kebutuhan mereka (menyebarkan kuesioner, melakukan wawancara ataupun mengamati secara langsung aktivitas/kebiasaan yang dilakukan). Mencari data-data literatur yang berkaitan seperti definisi gedung pertunjukan, sistem akustik untuk gedung pertunjukan dan studio latihan, sistem pencahayaan, panggung/*stage*, psikologi warna, serta karakteristik milenial.

Pada tahap ini juga mencari *site* yang akan digunakan sebagai media perancangan. Pemilihan *site* berdasarkan hasil analisa terhadap kondisi sekitarnya. *Site* yang menjadi referensi perancang adalah *site* yang memiliki *basic* sebagai sebuah gedung pertunjukan/auditorium/*convention center*. Sehingga perancang memilih menggunakan *site* Dyandra Convention Center yang terletak di Surabaya tengah. Pemilihan lokasi Surabaya tengah ini dikarenakan tempat ini mudah dijangkau dan tidak memiliki terlalu banyak pilar di dalamnya.

- Tahap *Define*

Tahapan ini menggabungkan data-data yang sudah didapat baik itu data hasil kuesioner/wawancara/mengamati langsung ataupun data literatur. Setelah menggabungkan maka akan menemukan apa yang menjadi permasalahan utama dari talenta muda terhadap wadah ekspresi seni pertunjukan. Dengan menggunakan 50 orang sebagai sampel dalam mengisi kuesioner (baik itu pelaku seni ataupun masyarakat umum) maka dapat dirumuskan kebutuhan-kebutuhan mereka antara lain latihan, bertukar ide, diskusi, membuat/menyimpan properti, pentas, istirahat, menunggu, santai, dll.

Pada tahapan ini juga melakukan studi banding terhadap objek-objek sejenis untuk mencari sebuah solusi. Objek-objek sejenis yang perancang gunakan sebagai referensi adalah Gedung Cak Durasim, Ciputra Hall, WINS Studio & Cafe 79, serta Taman Ismail Marzuki (TIM).

- Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* ini merupakan tahapan dimana perancang mulai mencari ide-ide/referensi dalam bentuk *moodboard* ataupun sketsa-sketsa tangan (konseptual). Berdasarkan kebutuhan-kebutuhan talenta muda diatas maka dapat dirumuskan ruang-ruang yang dapat mewadahi aktivitas talenta muda. Ruang-ruang tersebut antara lain *lobby*, studio teater/tari, studio musik, *performance hall*, *workshop* dan *storage*, *make-up* dan *dressing room*, *coffee shop*, dan

office/kantor. Setelah merumuskan ruang-ruang yang dibutuhkan, selanjutnya perancang membuat *programming* yang dimulai dari membuat alternatif *zoning* dan *grouping*, besaran ruang, karakteristik ruang, *framework*, dan *design determinat*.

Pencarian konsep untuk menjawab masalah yang sudah dirumuskan melalui tahapan sebelumnya. Pengaplikasian konsep terhadap desain juga melalui proses asistensi bersama pembimbing guna mendapatkan masukan ataupun kritik terhadap perkembangan desain yang dilakukan perancang. Konsep desain yang digunakan adalah *Passion of Synchronize Expression*. Konsep ini diangkat karena dalam sebuah pertunjukan seni terdiri dari berbagai jenis ekspresi yang harus disinkronkan agar menjadi sebuah pertunjukan seni yang menarik.

- Tahap *Prototype*

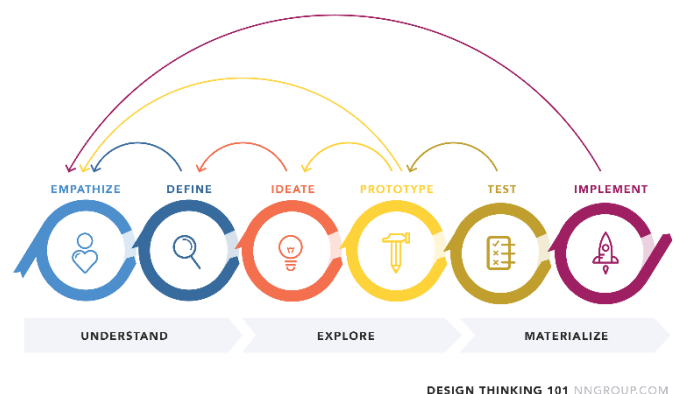
Tahap *prototype* adalah tahap pengembangan dari berbagai ide-ide ataupun konsep yang muncul dan masukan dari dosen maka akan dipilih mana yang memungkinkan untuk dikembangkan, mana yang kurang sesuai, dan mana yang masih dapat dikembangkan lagi. Pada tahapan ini sudah mulai masuk ke dalam pembuatan 3d *modeling* sehingga dapat merasakan sirkulasi dari penggunaan nantinya.

- Tahap *Test*

Tahap *test* dilakukan untuk mendapatkan masukan/kritik dari orang luar sehingga perancang dapat mengetahui apakah desain ini sudah dapat diterima oleh masyarakat/kalangan muda yang menjadi target perancangan ini. Melalui masukan/kritik dari mereka maka dapat dikembangkan lagi sehingga paling tidak dapat mendekati keinginan dari penggunanya.

- Tahap *Implement*

Pada tahap terakhir ini, pengembangan desain yang sudah dilakukan dapat diujikan kembali kepada talenta muda apakah mereka ingin berekspresi di tempat tersebut. Masukan/kritik yang ada dapat digunakan/dikembangkan lagi oleh perancang selanjutnya.



Gambar. 2. Metode *design thinking*

IV. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Desain

Konsep desain pada perancangan kali ini adalah POSE “*Passion of Synchronize Expression*” dimana wadah ini

merupakan wadah yang dapat menggabungkan berbagai ekspresi dalam sebuah seni khususnya seni pertunjukan menjadi suatu kesatuan pertunjukan yang menarik.

Banyak talenta muda di Surabaya yang tidak dapat mengekspresikan seni karena tidak memiliki wadah menjadi suatu pertunjukan yang menarik.

Beberapa wadah ekspresi seni di Surabaya sudah terkaman waktu sehingga kurang dapat menarik minat.

PASSION OF SYNCHRONIZE EXPRESSION

Di dalam sebuah seni khususnya seni pertunjukan terdiri dari berbagai ekspresi yang harus di sinkronkan agar dapat menjadi suatu pertunjukan yang menarik.



Gambar. 3. Konsep desain

B. Transformasi Desain

Transformasi konsep *Passion of Synchronize Expression* ini menggunakan bentukan organis yang melambangkan sifat ekspresi yang dinamis. Bentuk geometris yang perancang ambil adalah bentuk segitiga karena ketika bentuk segitiga digabungkan dengan segitiga lain dapat membentuk sebuah bentukan lain seperti halnya ekspresi ketika digabung dengan ekspresi lainnya maka akan menghasilkan ekspresi yang lain.

Tak hanya itu, pemilihan warna yang digunakan harus dapat mengangkat konsep *expression* di mana setiap ruang memiliki sebuah ekspresi yang ingin ditampilkan sehingga memerlukan pengertian tentang psikologi warna. Ekspresi yang ingin ditampilkan secara dominan adalah semangat muda yang bisa diambil dari warna jingga/merah jingga, lalu untuk ekspresi tenang mengangkat warna abu-abu dan biru, dan kehangatan/keakraban menggunakan warna coklat. Interpretasi dari warna coklat digunakan pada area lantai dengan menggunakan lantai parket, namun pada ruang-ruang yang membutuhkan material lantai yang lain dapat menggunakan material lantai lain yang tetap menggunakan warna-warna yang disebutkan di atas.

Passion sendiri merupakan gairah dimana bentukan yang diambil adalah bentukan transparan sehingga dapat terlihat dari luar dan membuat orang lain yang melihatnya juga tertarik untuk ikut berekspresi. Dari konsep *synchronize* sendiri di interpretasikan sebagai sesuatu yang *unity*/disinkronkan dengan bentukan segitiga dan organis serta warna jingga yang melambangkan semangat di setiap ruangannya.

TRANSFORMASI DESAIN

PASSION OF SYNCHRONIZE EXPRESSION

<p>Passion</p> <p>✓</p> <p>Bentukan transparan agar menarik minat, suasana nyaman dan hangat yang membuat talenta muda tertarik</p>	<p>Synchronize</p> <p>✓</p> <p>Di sinkronkan melalui warna jingga serta bentuk organiknya</p>	<p>Expression</p> <p>✓</p> <p>Tiap ruang memiliki ekspresi yang ingin ditampilkan sehingga warna-warna yang melambangkannya</p>
---	---	---

Warna

-  Warna yang memberikan kesan semangat
-  Warna yang memberikan kesan santai/tenang
-  Warna yang memberikan kesan hangat/bersahabat



Lantai
Terdapat leveling pada area hall (stage) dan bangku penonton. Material untuk lantai sendiri disesuaikan dengan kebutuhan ruangannya.

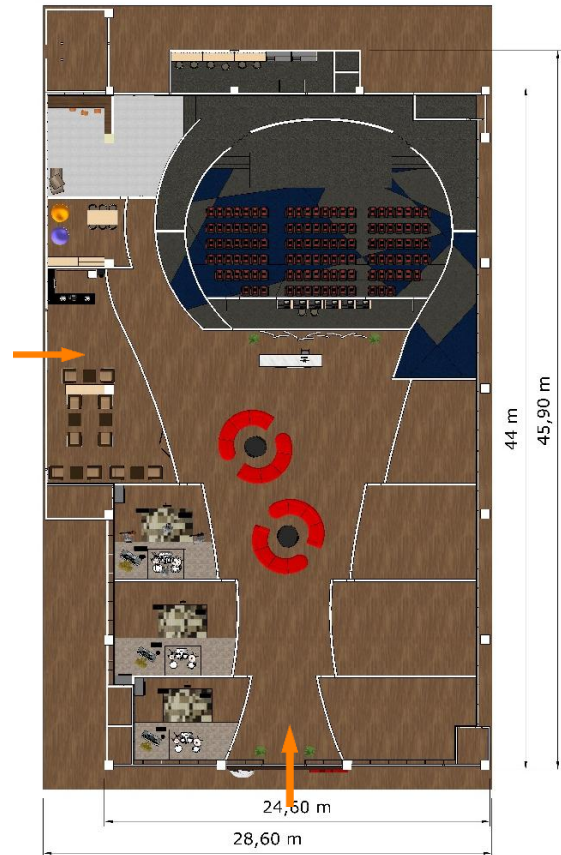
Dinding
Dinding area practice room dan performance hall dilapisi dengan tambahan peredam suara. Material untuk dinding ini sebagian besar menggunakan partisi dengan rangka tripleks dan mineral wool.

Plafon
Terdapat leveling pada plafon untuk menambah nilai estetikanya. Material untuk plafon menggunakan acoustic tile warna abu gelap.

Gambar. 4. Transformasi desain

V. DESAIN AKHIR

A. Layout Desain



Gambar. 5. Layout terpilih

B. Perspektif

Main entrance adalah hal yang pertama kali dilihat oleh pengunjung. Oleh karena itu, *main entrance* harus dapat menarik minat masyarakat umum untuk dapat menghadiri kegiatan di dalamnya atau juga turut berekspresi di sini. Penggunaan material kaca pada area *entrance* ini bertujuan agar orang luar dapat melihat dari luar tanpa harus memasukinya terlebih dahulu. Penggunaan bentuk segitiga juga merupakan pengaplikasian terhadap konsep POSE sendiri. Menggunakan *gate* karena berlokasi di Dyandra Convention Center dan hanya mengambil sebagian dari ruang yang ada.



Gambar. 6. *Main entrance*

Lobby ini berfungsi untuk menunggu, berinteraksi, mencari/mendapatkan informasi, *dealing*, bertukar ide, serta bersantai. Maka *lobby* ini harus dapat memberikan kesan/karakter ruang yang ramah, hangat, *fresh*, rileks. *Lobby* ini menggunakan bentukan yang dominan organik dengan warna-warna jingga dan cokelat sesuai dengan ekspresi atau kesan yang ingin ditampilkan pada area *lobby*. Penempatan area *lobby/receptionist* di area yang cukup dalam dikarenakan terdapat 2 *main entrance* yakni dari depan (area *practice room*) serta dari samping (area *coffee shop*) sehingga proses pengawasan terhadap 2 *main entrance* lebih terkontrol. Tujuan lain dari penempatan di area yang cukup belakang dikarenakan adalah agar orang yang masuk dapat merasakan *ambience* serta melihat-lihat aktivitas yang ada pada ruang-ruang yang dilewatinya.

Gambar. 7. *Lobby*

Coffee shop ini digunakan sebagai area untuk bersantai, menunggu, makan/minum, berinteraksi, bertukar ide, ataupun untuk *dealing*. Maka *lobby* harus menonjolkan kesan/karakter ruang yang ramah, hangat, menyenangkan, bahkan membuat pengunjung ingin membeli sesuatu di *coffee shop*-nya. Maka *coffee shop* ini menggunakan warna-warna hijau, jingga, merah, dan kuning untuk menghadirkan kesan/karakter ruang yang dibutuhkan oleh *coffee shop* ini. *Coffee shop* ini juga menggunakan material kaca pada dinding yang berhubungan dengan area luar dan area *lobby*. *Coffee shop* di sini merupakan *coffee shop* yang serba instan karena tidak adanya sistem utilitas di area *hall A* dan *hall B* yang digunakan.

Gambar. 8. *Coffee shop*

Practice room digunakan sebagai media untuk berlatih, berekspresi, serta mengembangkan bakat yang dimiliki

sehingga *practice room* harus dapat menampilkan kesan/karakter ruang yang semangat, energik, menyenangkan, dan ekspresif. Khususnya pada *practice room* tari/teater ini ekspresi yang ingin ditampilkan adalah emosional, kegembiraan, kreativitas, percaya diri, serta kebaikan. Maka warna-warna yang digunakan antara lain warna merah, kuning, jingga, ungu, biru, serta putih. Fasilitas yang disediakan adalah cermin besar, *bench*, serta *sound system* di plafon. Selain itu, di salah satu sisi dinding dilengkapi dengan jendela/kaca sehingga dapat menggugah keinginan orang yang berada di luar untuk juga berekspresi di dalamnya sesuai dengan konsep *passion*.

Gambar. 9. *Practice room* tari/teater

Pada *practice room* musik ini ekspresi yang ingin ditampilkan adalah emosional, kreativitas, kegembiraan, serta percaya diri sehingga warna-warna yang digunakan pada *practice room* musik ini antara lain merah, jingga, kuning, biru, ungu. Fasilitas yang disediakan pada *practice room* musik ini antara lain alat musik, rak penyimpanan alat musik, *speaker*. Selain itu, di salah satu dinding yang terhubung dengan area *lobby* diberikan jendela/kaca sehingga dapat menggugah keinginan orang yang berada di luar untuk juga berekspresi di dalamnya sesuai dengan konsep *passion*.

Gambar. 10. *Practice room* musik

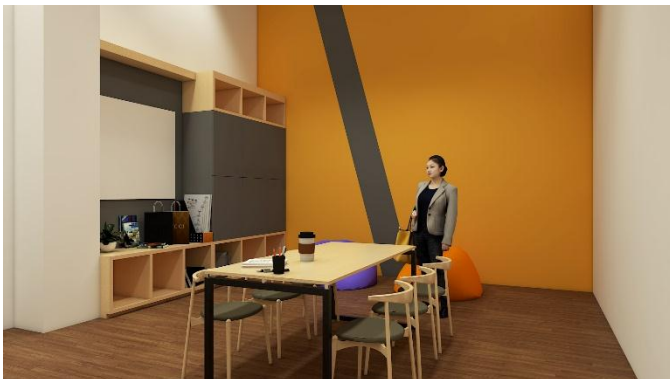
Performance hall ini digunakan sebagai wadah untuk *perform*, berekspresi, menikmati pertunjukan sehingga harus dapat memberi kesan/karakter ruang yang menyenangkan, ekspresif, rileks, dan menggairahkan. Dengan demikian maka warna-warna jingga serta abu-abu digunakan untuk menunjang karakter yang ingin ditampilkan. Ruang pertunjukan ini merupakan ruang yang dapat disewa oleh masyarakat umum khususnya para talenta-talenta muda di

Surabaya. Ruang pertunjukan dilengkapi dengan area penonton, *stage*, serta *backstage*. Ruang ini akan menjadi ruang yang dapat menampung 122 penonton yang terdiri dari 3 tribun yakni tribun tengah, tribun kiri, dan tribun kanan. Di setiap tribunnya terdiri dari 6 baris dan terdapat antara 6-8 kursi tiap barisnya. Di area belakang dari bangku penonton terdapat ruang kontrol cahaya dan akustik guna men-*support* sebuah pertunjukan.



Gambar. 11. *Performance hall*

Ruang kerja ini digunakan oleh pengelola ataupun pekerja untuk meletakkan barang, bersantai, serta bekerja. Untuk memberikan kesan fokus dan *fresh*, maka pemilihan warna pada area ini menggunakan warna jingga dan abu-abu. Fasilitas yang disediakan pada area ini antara lain meja dan kursi kerja, rak penyimpanan barang.



Gambar. 12. Ruang kerja

Workshop dan storage ini adalah fasilitas penunjang yang diberikan kepada penyewa *performance hall* untuk menyimpan ataupun membuat properti, sehingga ruang ini

harus dapat memberikan kesan aman dan hati-hati. Maka pemilihan warna pada area ini menggunakan warna jingga kuning, abu-abu serta putih. Fasilitas yang disediakan pada area *workshop dan storage* ini antara lain meja dan kursi, rak penyimpanan barang. Namun ketika tidak ada kegiatan/jadwal di ruang pertunjukan maka ruang ini dapat disewa oleh pengguna lainnya untuk mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan lainnya.



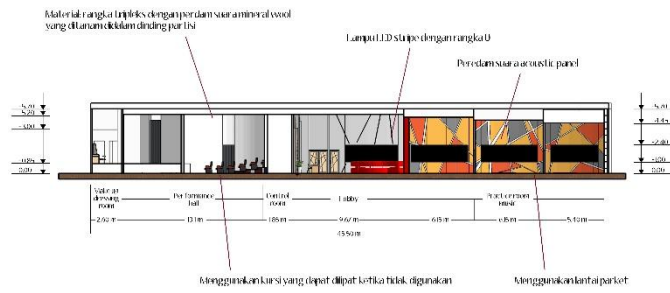
Gambar. 13. *Workshop dan storage*

Ruang *make up dan dressing* ini juga merupakan fasilitas penunjang untuk *performance hall* yang berfungsi untuk *touch up* ataupun menenangkan diri sebelum tampil, sehingga ruang ini harus dapat memberikan kesan/karakter ruang yang menyenangkan, hangat, dan semangat. Maka warna-warna yang digunakan pada area ini adalah warna merah dan jingga. Fasilitas yang disediakan pada area ini adalah meja rias, rak baju, serta *fitting room*. Tentunya ruangan ini adalah fasilitas tambahan bagi penyewa ruang pertunjukan, dan tidak dapat digunakan selain yang menyewa ruang pertunjukannya.

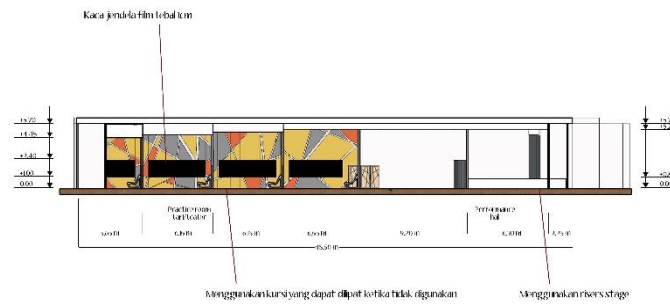


Gambar. 14. *Make up dan dressing room*

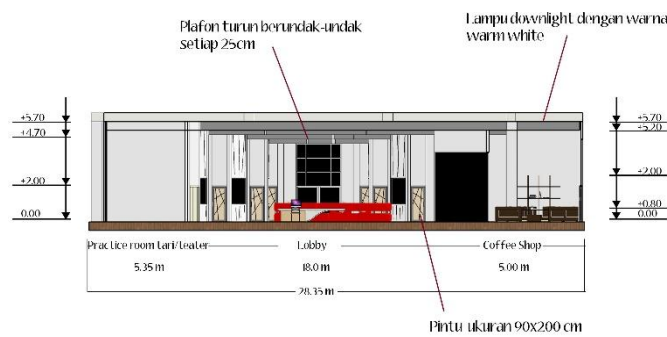
C. Potongan



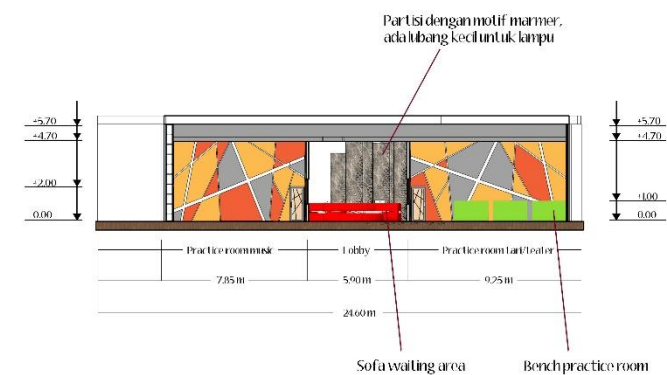
Gambar. 15. Potongan A-A'



Gambar. 16. Potongan B-B'



Gambar. 17. Potongan C-C'



Gambar. 18. Potongan D-D'

VI. KESIMPULAN

Pusat Ekspresi Seni Pertunjukan Talenta Muda di Surabaya ini merupakan sebuah wadah bagi kalangan muda khususnya di Surabaya untuk dapat mengekspresikan bakat/talenta yang dimiliki. Dengan merancang sebuah pusat ekspresi seni pertunjukan talenta muda yang mengikuti perkembangan jaman, maka diharapkan pusat ekspresi ini dapat menjadi

wadah khususnya bagi talenta muda di Surabaya agar dapat mengembangkan bakat mereka.

Fasilitas yang disediakanpun merupakan fasilitas-fasilitas yang dapat saling menunjang agar penggunaanya dapat semakin berkembang. Menggunakan konsep *Passion of Synchronize Expression* yang ditujukan pada berbagai macam ekspresi yang ingin ditampilkan dalam sebuah seni pertunjukan namun semuanya harus dapat disinkronkan agar menghasilkan sebuah *performance* yang bagus.

Perancangan pusat ekspresi seni pertunjukan ini menghasilkan ruang-ruang yang dapat digunakan dari persiapan sebuah pertunjukan (latihan, persiapan dekorasi, *make up* dan *dressing room*) sampai dengan menghasilkan sebuah pertunjukan yang ditonton oleh masyarakat umum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancang, Kevin Dwiputra W., mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai, memberikan kekuatan, serta meneguhkan selama proses pengerjaan tugas akhir dan jurnal ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Dr. Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn. dan Drs. Linggajaya Suryanata, HDII., selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dari awal hingga penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB, 2000.
- [2] Nababan, Johannes T. "*Deskripsi Pengelolaan dan Pertunjukan Seni oleh Lembaga Kesenian Sikambang di Desa Jago Jago, Kecamatan Badiri, Kabupaten Tapanuli Tengah.*" Diss. Universitas Sumatera Utara, 2018.
- [3] Susetyo, Bagus. *Pengkajian Seni Pertunjukan*. Semarang: Unnes. Press., 2007.
- [4] Undang Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Tentang *Kepemudaan*. 14 Oktober 2009. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 148. Jakarta.
- [5] Agatha, Tencilia Asen. "*Perancangan Ruang Apresiasi dan Edukasi bagi Komunitas Seni Pertunjukan di Surabaya.*" Diss. Universitas Kristen Petra, 2017.
- [6] Sutanto, E.B. Handoko. *Prinsip-prinsip Akustik dalam Arsitektur*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2015.
- [7] Sutanto, E.B. Handoko. *Desain Pencahayaan Buatan dalam Arsitektur*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2018.
- [8] Mediastika, Christina E. *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Yogyakarta: Erlangga, 2005.
- [9] Darmaprawira, Sulasmi W.A. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. 2nd ed. Bandung: Penerbit ITB, 2002.
- [10] Ali, Hasanuddin. "Memahami Milenial Indonesia." Alvara Research Center. 20 Desember 2018. <www.alvara-strategic.com>