

# Fasilitas Pagelaran Sendratasik di Surabaya

Arnet Fercia Leonard dan Roni Anggoro  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
arnetfercia@gmail.com; ang\_roni@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Pagelaran Sendratasik di Surabaya

## PENDAHULUAN

### ABSTRAK

Perancangan fasilitas pagelaran sendratasik ini didasari dengan pemikiran kurangnya wadah untuk memfasilitasi kegiatan seni drama, seni tari, dan seni musik, yang ketiga seni itu merupakan tiga kesenian yang diminati di Surabaya. Selain itu, era globalisasi mempengaruhi kehidupan kesenian masyarakat, dengan adanya bangunan ini diharapkan masyarakat dapat menikmati dan menghidupkan kesenian melalui ruang – ruang *concert hall* baik *indoor* maupun *outdoor*. Pendekatan desain yang digunakan adalah simbolik *intangible metaphor*, guna mengundang minat masyarakat akan kesenian. Kemudian, pendalaman akustik dipilih untuk melengkapi ruang – ruang *concert hall*.

Keunikan proyek ini ada pada desain bangunan. Seni drama, seni tari, dan seni musik bila digabungkan menghasilkan seni opera. Desain bangunan terwujud karena mengaplikasikan dari karakter *The Phantom* yang berada pada film opera *The Phantom of the Opera*. *The Phantom* memiliki karakter “bersembunyi”, karakter tersebut diterapkan pada bangunan dengan cara *façade* menyembunyikan bentuk dari bangunan. Selain itu, terdapat *outdoor concert hall* yang diterapkan menjadi *amphitheatre*.

Kata Kunci:  
pagelaran Sendratasik, *concert hall*, *amphitheatre*

### Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan, yang di dalamnya terdapat kesenian. Kesenian merupakan suatu hal yang penting karena bagian dari kebudayaan yang di turun – temurunkan.

Jawa Timur khususnya Surabaya didominasi oleh tiga kesenian, yaitu seni drama, seni tari, dan seni musik.



Gambar 1. 1. Seni drama, seni tari, dan seni musik

Era globalisasi membawa pengaruh pada kehidupan masyarakat. Khususnya dalam kesenian, kemajuan teknologi memudahkan masyarakat untuk mengakses beragam seni baik dari dalam maupun luar negeri. Akibat dari era globalisasi pada kesenian salah satunya ialah seni hanya dinikmati melalui sebuah media seperti televisi, radio, *handphone*, dan lain sebagainya.

Kesenian tidak dinikmati secara *live* atau langsung, sehingga penikmat seni tidak mendapat *feel* yang sama ketika menikmati sebatas melalui media.

Melalui perancangan Fasilitas Pagelaran Sendratasik di Surabaya ini, diharapkan masyarakat dapat menikmati kesenian secara *live*.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang bangunan yang menarik untuk memfasilitasi kegiatan kesenian seni drama, tari, dan musik di Surabaya dengan tampilan eksterior, sehingga dapat menarik minat masyarakat.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini agar dapat memfasilitasi kegiatan kesenian serta mendukung perkembangan seni di Surabaya. Selain itu diharapkan proyek ini menjadi tempat rekreasi atau hiburan untuk segala jenjang usia, serta mampu menghidupkan kembali kesenian di Surabaya.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Mayjend Sungkono, Surabaya, Jawa Timur dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di tengah kota, yang memudahkan masyarakat untuk mengakses ke proyek ini. Selain itu, site berada dekat dengan *mall* dan tempat penginapan. Potensi *site* lainnya, yaitu terletak pada jalan arteri yang memudahkan pengunjung mengakses ke dalam proyek ini.



Gambar 1. 2. Lokasi tapak eksisting

**Data Site**

Jalan Mayjen Sungkono, Surabaya
Rencana Peruntukan : Jasa Komersial
Eksisting Lahan : Lahan Kosong
Luas Lahan : 18.000 m <sup>2</sup>
GSB Depan : 12 m
GSB Samping : 10 m ; 6 m
KDB : 50%
KLB : 200%
KDH : 10%
Jumlah Lantai Maksimal : -

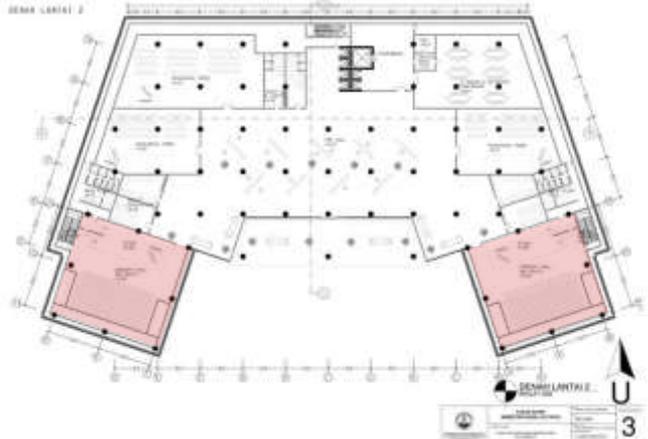
Gambar 1. 3. Data *site*

**DESAIN BANGUNAN**

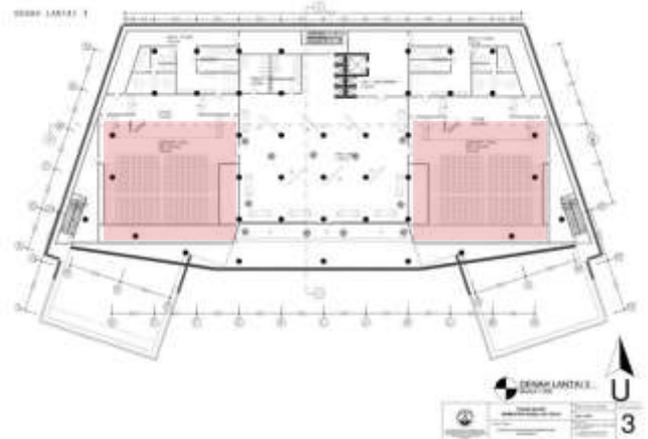
**Program dan Luas Ruang**

Pada Fasilitas Pagelaran Sendratasik di Surabaya ini terdapat beberapa fasilitas yang di sediakan, diantaranya:

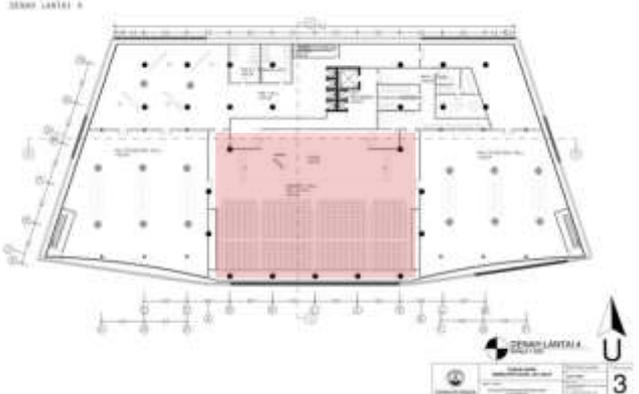
- *Concert hall* (750 seats)
- 2 ruang *concert hall medium scale* (400 seats each)
- 2 ruang *concert hall small scale* (200 seats each)



Gambar 2.1. 2 Ruang *concert hall* dengan kapasitas 200 seats



Gambar 2.2. 2 Ruang *concert hall* dengan kapasitas 400 seats

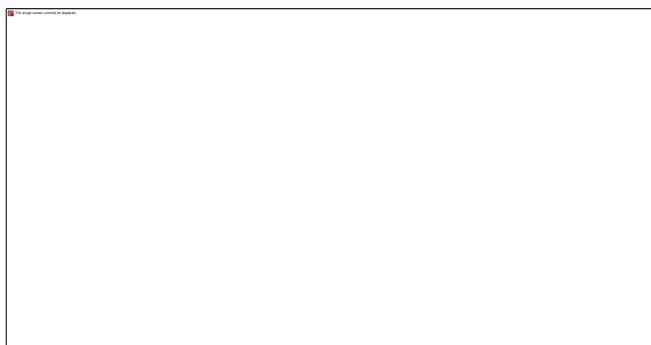


Gambar 2.3. Ruang *concert hall* dengan kapasitas 750 seats

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: *lobby, cafe, Music Store, Souvenir, dan Gift Shop, Amphitheatre*, dan ruang luar yang dimanfaatkan sebagai *public space*.

Tabel 2. Kebutuhan Ruang

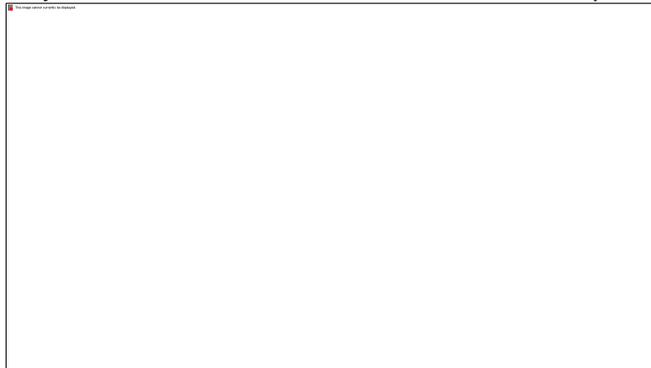
Penerimaan Pengunjung	946.79
Concert Hall	1266.07
Concert Hall (medium scale)	1542.32
Concert Hall (small scale)	1045.98
Café	420.03
Pengelola	361.4
Music Store, Souvenir, dan Gift Shop	276.9
Servis	501.8
Parkir	5070
<b>TOTAL</b>	<b>11431.29</b>



Gambar 2.4. Perspektif ekterior

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan Simbolik *intangible metaphor* dengan mengambil karakter dari tokoh *The Phantom* dari film opera yang berjudul *The Phantom of the Opera*.

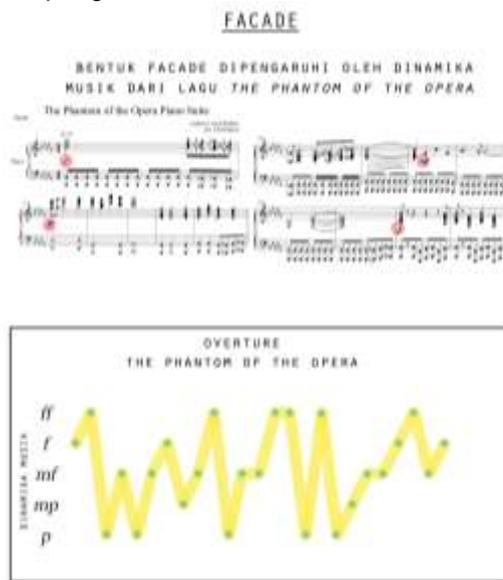


Gambar 2.5. Pendekatan simbolik

Seni drama, seni tari, dan seni musik bila digabungkan akan menjadi seni opera. Seni opera memiliki beragam karya film, namun *The Phantom of the Opera* merupakan suatu film yang melegenda dan masih eksis hingga kini.

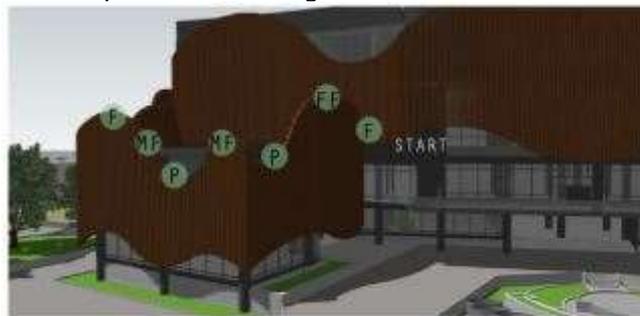
Karakter *The Phantom* menjadi sebuah acuan dalam mendesain proyek ini, karena memiliki karakter yang unik. *The Phantom* memiliki karakter bertopeng dan suka bersembunyi di dalam bayang – bayang. Sifat atau karakter *The Phantom* tersebut diaplikasikan pada bangunan yang menyembunyikan bentuk bangunan dibalik *façade*.

Gambar 2.6. menjelaskan *Facade* pada bangunan dipengaruhi oleh partitur lagu *Overture*, dimana lagu tersebut ada di dalam bagian film *The Phantom of the Opera*. Pada partitur tersebut terdapat dinamika musik yang mempengaruhi bentuk *facade*.



Gambar 2.6. Partitur mempengaruhi *facade* bangunan

Dinamika yang terbentuk secara berurutan sesuai dengan partitur dari awal hingga akhir, dan di aplikasikan pada *facade* bangunan.

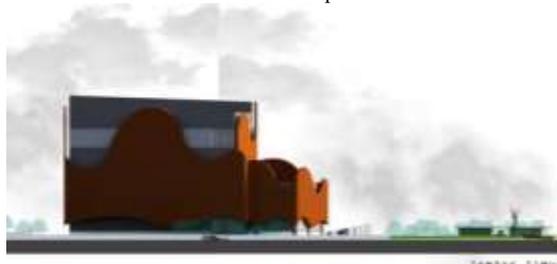


Gambar 2.7. Partitur mempengaruhi *facade* bangunan

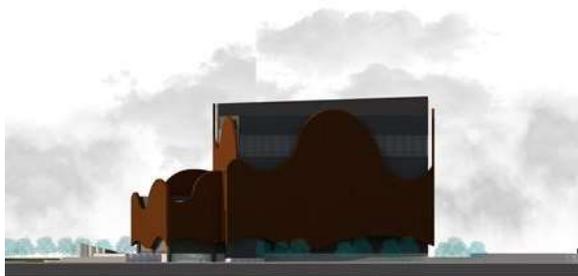
*Facade* yang terbentuk mempengaruhi setiap sisi pada bangunan.



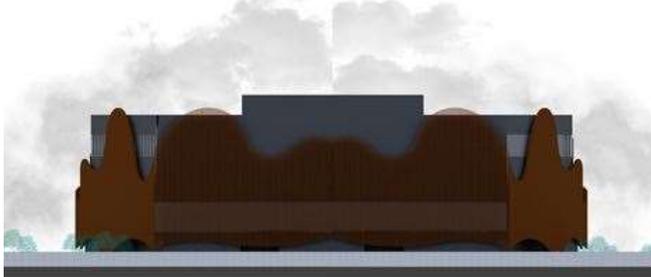
Gambar 2.8. Tampak Utara



Gambar 2.9. Tampak Timur

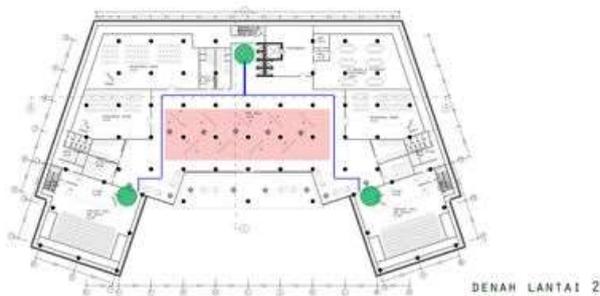


Gambar 2. 10. Tampak Barat

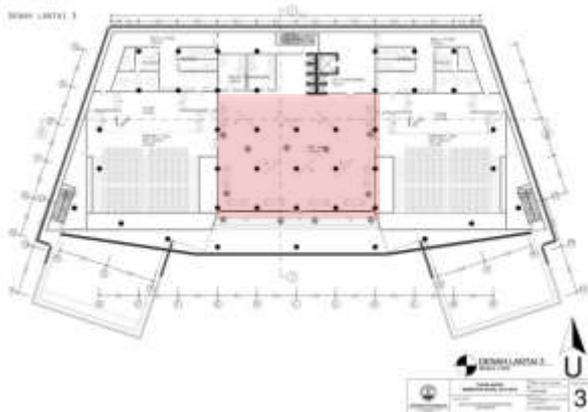


Gambar 2. 11. Tampak Selatan

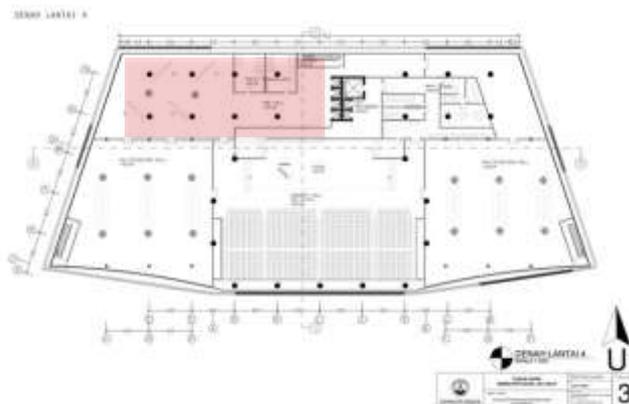
Karakter *The Phantom* juga memiliki pengaruh pada penataan masa, dimana ruang - ruang *concert hall* diletakkan di balik galeri pada *pre - hall* tiap lantai.



Gambar 2. 12. Denah lantai 2

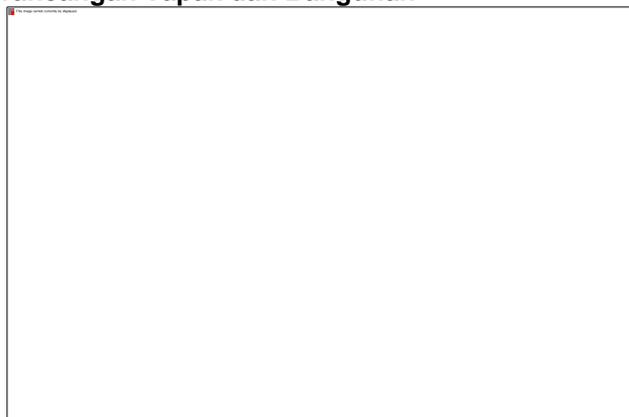


Gambar 2. 13. Denah lantai 3



Gambar 2. 14. Denah lantai 4

**Perancangan Tapak dan Bangunan**

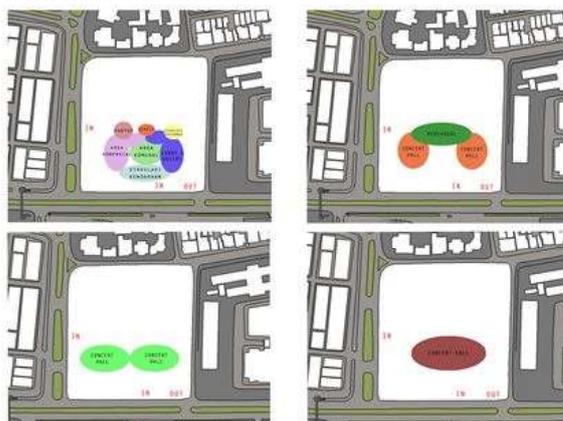


Gambar 2.15. Konsep desain

Konsep desain bangunan ini adalah *living art*. Konsep *living art* diterapkan pada bangunan ini karena ingin menghidupkan kembali kesenian. Besarnya dampak era globalisasi, maka dengan bangunan ini masyarakat dapat merasakan kembali atau mendapat *feel* dari seni drama, seni tari, dan seni musik melalui ruang - ruang *concert hall* dan *amphitheatre*.

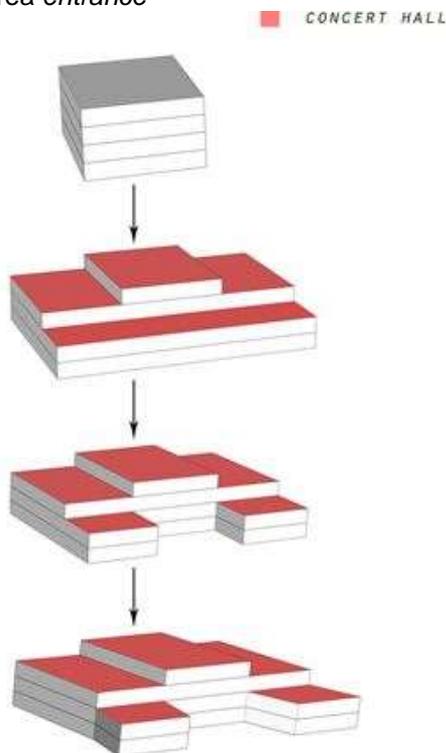
Konsep desain diterapkan pada seluruh tapak dengan cara *living art* diterapkan tidak hanya melalui ruang - ruang *indoor* berupa *concert hall* namun melalui *amphitheatre*, yang terletak di *outdoor* atau ruang luar.

Ruang - ruang *concert hall* diletakkan berdasarkan analisa zoning pada tapak. Kebutuhan utama ruang *concert hall* ialah ruang yang nyaman baik untuk *performer* dan *audience*.



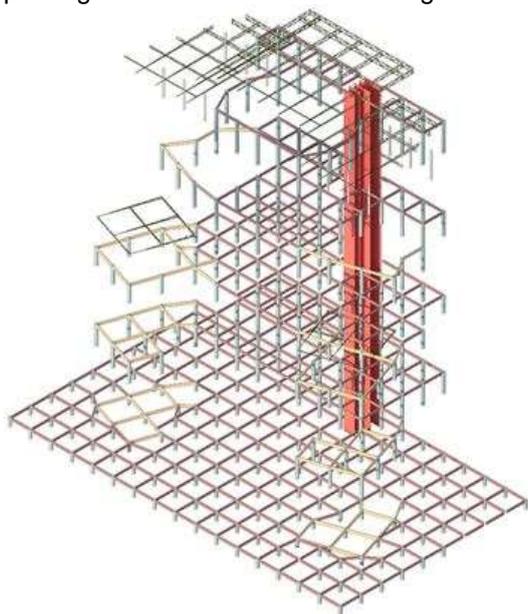
Gambar 2.16. Zoning pada lantai 1 sampai lantai 4

Bentuk bangunan dipengaruhi oleh ruang – ruang *concert hall* yang membutuhkan ruang bebas kolom. Maka masa dibagi menjadi 4 lantai, lantai 1 bersifat public dan lantai 2 sampai lantai 4 bersifat privat karena terdapat *concert hall*. Guna memiliki ruang *concert hall* yang nyaman, maka ruang – ruang *concert hall* tidak sejajar secara vertical. Respon terhadap analisa site, maka bagian tengah di buka, sebagai area *entrance*



Gambar 2.17. Transformasi bentuk

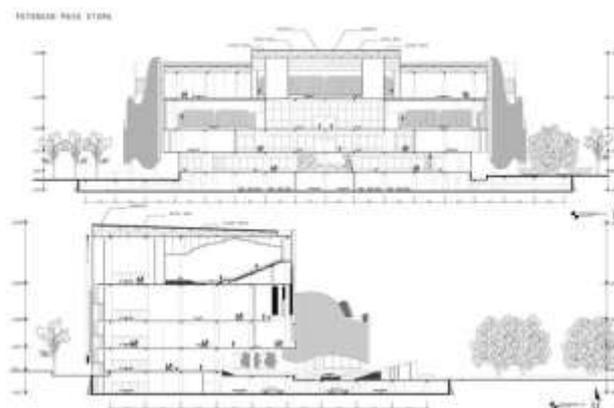
Mewujudkan ruang – ruang *concert hall* yang nyaman terlihat pada struktur bangunan ini. Kenyamanan visual juga penting untuk kenyamanan ruang *concert hall*, maka ruang bebas kolom menjadi penting untuk sebuah ruang *concert hall*.



Gambar 2.18. Isometri struktur

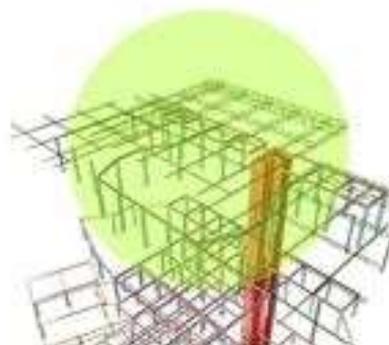
- BALOK BAJA INF 0,7 M X 0,35 M
- KOLOM BETON DIAMETER 1 M
- BALOK BAJA INF 0,7 M X 0,35 M
- SPACE TRUSS
- SHEAR WALL
- BAJA HOLLOW

Gambar 2.19. Keterangan struktur



Gambar 2.20. Potongan masa utama

Ruang *concert hall* memiliki bentang lebar maka dibutuhkan baja truss untuk mengatasinya.

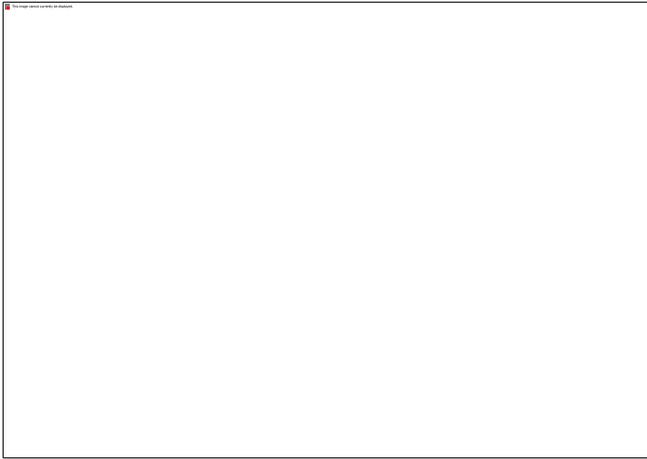


Gambar 2.21. penggunaan baja truss pada bangunan

Terdapat beberapa aksis dalam bangunan, menyebabkan rangka struktur yang mengikuti aksis tersebut. Bangunan membutuhkan dilatasi karena adanya perbedaan beban pada bangunan.

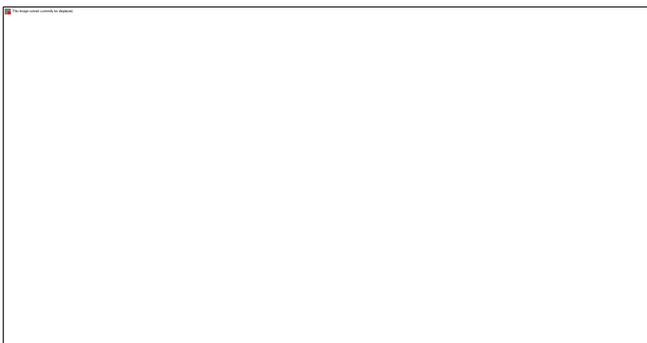


Gambar 2.22. Dilatasi pada bangunan



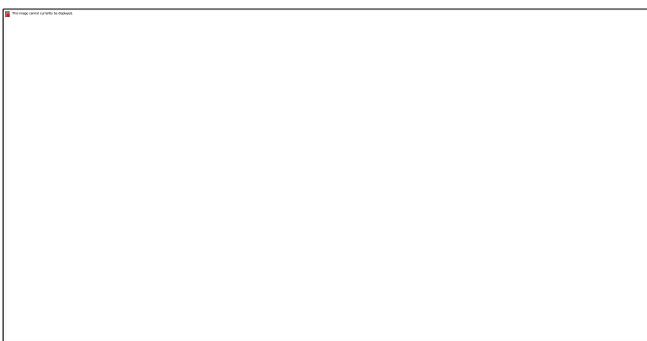
Gambar 2.23. Site Plan

*Amphitheatre* diletakkan pada ruang luar, sebagai penerapan konsep *living art* di area *outdoor*. Selain itu *Amphitheatre* menjadi bagian dari *entrance* agar pengunjung tertarik untuk masuk ke dalam bangunan. *Amphitheatre* ini merupakan area publik. Masyarakat dapat menggunakan *amphitheatre* ini sebagai tempat untuk berkumpul dan berlatih bersama komunitas, serta masyarakat dapat menyaksikan kesenian di *amphitheatre* ini.



Gambar 2.24. *Amphitheatre* pada ruang luar

Pejalan kaki memiliki akses masuk kedalam bangunan melalui ruang luar. Dapat difungsikan sebagai tempat berkumpulnya komunitas seniman.



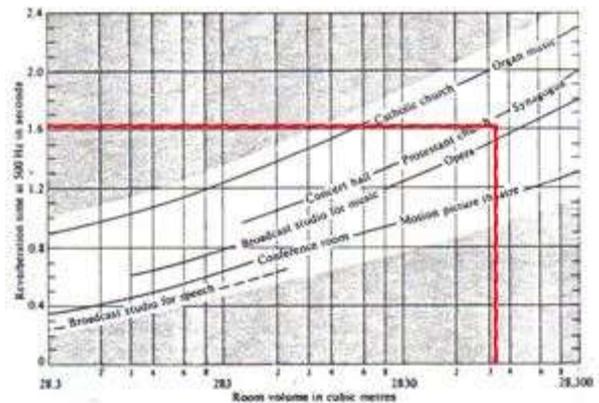
Gambar 2.25. Ruang luar untuk penerimaan pejalan kaki

**Pendalaman Desain Akustika**

Berdasarkan masalah desain, pendalaman desain yang dipakai adalah pendalaman akustika. Ruang *concert hall* harus memiliki kenyamanan terutama di dalam akustik.

Data concert hall ialah sebagai berikut :

- Fungsi : *concert hall*
- Volume concert hall : 9862 m<sup>3</sup>
- *Seating capacity* : 750 person



Gambar 2.26. Grafik rekomendasi RT

Berdasarkan grafik di atas, rekomendasi RT yang sesuai dengan volume ruang *concert hall* ini adalah : 1,6s

PERHITUNGAN TREATMENT AKUSTIK  
REVERBERATION TIME (RT)

$$RT = \frac{0.16V}{A + xV}$$

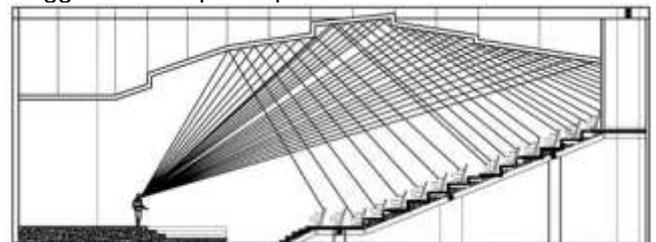
KETERANGAN  
RT = REVERBERATION TIME (SEC)  
V = VOLUME RUANG (M2)  
A = TOTAL ROOM ABSORPTION (M2 SABINS)  
X = AIR ABSORPTION COEFFICIENT

No	Function	Building Material	Area(m2)	Frekuensi		
				500 Hz	1000 Hz	2000 Hz
1	Side Wall	Plywood 3/8 IN Paneling	498.08	0.170	0.090	0.130
2	Back Wall	Thick Porous Sound Absorbing Material With	348.48	0.710	0.990	0.710
3	Backstage Wall	Wood 1/4 in. Paneling With Air Space Behind	348.48	0.100	0.090	0.040
4	Door	3 1/2" Thick Glass-Fiber Blanket or Batt Insulation	23	0.170	0.090	0.100
5	Stage Floor	Medium Pile Carpet on Sponge Rubber Underlay	176.72	0.550	0.320	0.650
6	Floor Circulation	Wood Parquet on Concrete	400	0.070	0.060	0.060
7	Floor Circulation	Carpet Heavy on Foam Rubber	400.76	0.570	0.940	0.920
8	Seats	Audience In Upholstered Seat	143.2	0.820	0.940	0.920
9	Ceiling	Plywood 3/8 IN Paneling	1120.68	0.170	0.090	0.130
10	Air Relative Humidity 50%		4930.992	0.000	0.000	0.000
Total Absorption JA Fully Occupied Room				1041.630	1068.970	1099.690
RT=(0.16V)/(A+xV)				1.351	1.421	1.438

Gambar 2.27. Perhitungan *Treatment Akustik, Reverberation Time*

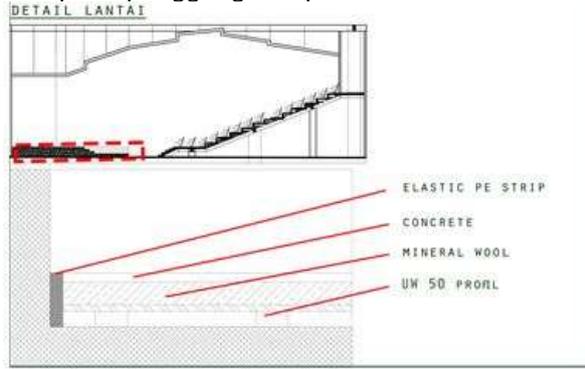
Kesimpulan yang didapat berdasarkan table di atas ialah bahwa dengan pengaplikasian material akustik dapat mengatasi RT (*Reverberation Time*) dengan baik.

Terdapat panel akustik untuk memantulkan suara sehingga suara dapat terpantul merata.

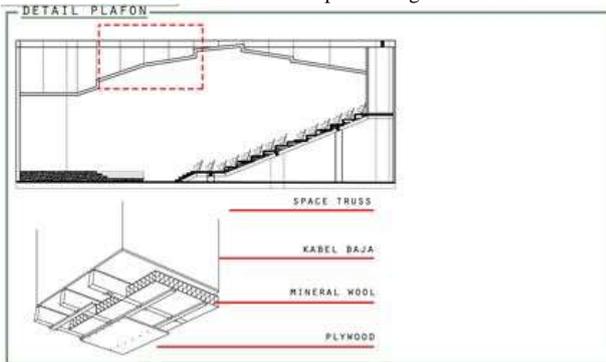


Gambar 2.28. Pantulan suara pada ruang *concert hall*

Dibutuhkan pemantulan dan penyerapan yang baik pada suatu ruang *concert hall* salah satunya diatasi pada panggung dan plafon.



Gambar 2.29. Detail lantai pada ruang *concert hall*

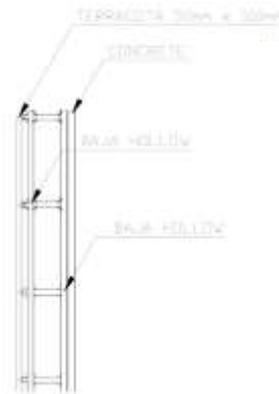


Gambar 2.30. Detail plafon pada ruang *concert hall*

Pemilihan material pada *façade* berdasarkan dengan kebutuhan akustika. Ruang *concert hall* yang nyaman menghindari kebocoran suara, baik suara dari dalam ruang *concert hall*, maupun suara dari luar masuk ke dalam *concert hall*. Salah satu cara mencegah kebocoran suara dari luar, maka *terracota* digunakan sebagai material pada *façade* karena dapat menyerap suara.



Gambar 2.31. Material *terracotta* pada *facade*



Gambar 2.32. Detail *terracotta*

**Sistem Utilitas Pada Bangunan**

Penggunaan sistem *AC split ducting* efisiensi energi, karena dapat dinyalakan hanya ketika ruang dipakai dan lebih mudah karena dapat dikontrol oleh tiap – tiap ruang.

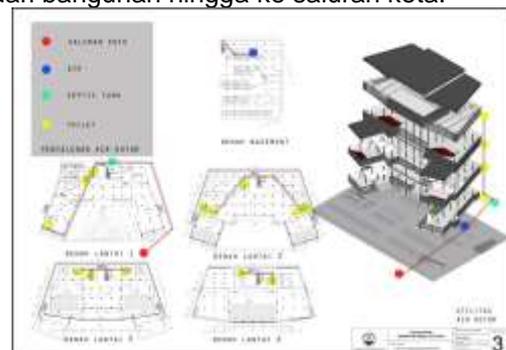


Gambar 2.33. Sistem utilitas *AC split ducting*



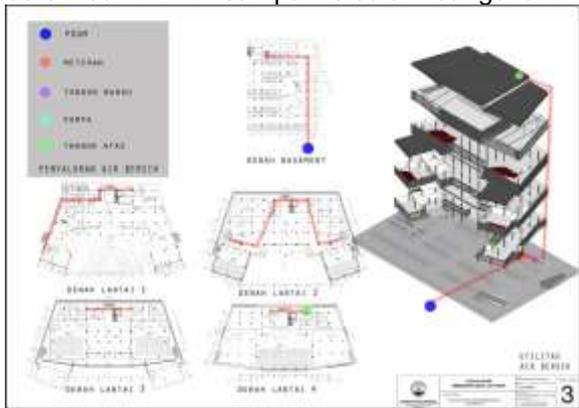
Gambar 2.34. Keterangan sistem utilitas *AC split ducting*

Gambar 2.35. menjelaskan sistem penyaluran air kotor dari bangunan hingga ke saluran kota.



Gambar 2.35. Sistem utilitas air kotor

Pada gambar 2.36. menjelaskan sistem penyaluran air bersih dari PDAM sampai ke dalam bangunan.



Gambar 2.36. Sistem utilitas air bersih

**Suasana di Dalam Tapak**



Gambar 2.37. Ruang concert hall dengan 750 seats



Gambar 2.38. Café sebagai ruang publik



Gambar 2.39. Amphitheatre dan Barrier untuk meredam suara

**KESIMPULAN**

Rancangan “Fasilitas Pagelaran Sendratasik Di Surabaya” ini diharapkan dapat menghidupkan kembali kehidupan seni di Kota Surabaya. Bentuk bangunan di desain untuk mengundang pengunjung

masuk ke dalam bangunan, serta *entrance* dan penataan ruang luar yang difungsikan untuk ruang publik. Selain itu, ruang – ruang *concert hall* mementingkan kenyamanan *performer* serta *audience* sehingga tercipta ruang bebas kolom. Pendalaman akustika digunakan untuk memaksimalkan kenyamanan pada desain ruang *concert hall*.

Rancangan ini juga dapat melengkapi kebutuhan masyarakat Surabaya, karena melihat kurangnya *concert hall* di Kota Surabaya. Diharapkan dengan memanfaatkan *amphitheatre* dan ruang publik seperti *cafe* para seniman di Surabaya berkumpul, serta dapat mengasah kemampuan bersama dengan seniman lainnya. *Concert hall* ini ditujukan pula untuk menarik wisatawan, karena letaknya di tengah kota, dan dekat dengan *mall* serta tempat penginapan. Diharapkan melalui bangunan ini, masyarakat dapat merasakan kembali seni yang ada di Indonesia, terutama di Surabaya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bing Concert Hall / Ennead Architects. (2013, Februari 22). *ArchDaily*. Retrieved 19 Maret 2018 from ArchDaily: <https://www.archdaily.com/335092/bing-concert-hall-ennead-architects>

*Macam-Macam Seni*. (2017). Retrieved 18 Maret 2018 from Urusan Dunia: <https://urusandunia.com/macam-macam-seni/#!>

*Wikipedia Ensiklopedia bebas*. (2017, November 15). Musik. Retrieved 18 Maret 2018 from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Musik>

*Wikipedia Ensiklopedia bebas*. (2018, Juni). Opera. Retrieved 19 Maret 2018 from Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Opera>

Kementriaan Pariwisata Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia no. 17 tahun 2015 tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni*. Retrieved 20 Maret 2018 from <http://www.kemenpar.go.id>

*Wikipedia Ensiklopedia bebas*. (2017, November 10). Seni. Retrieved 19 Maret 2018 from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Seni>

*Wikipedia Ensiklopedia bebas*. (2017, November 30). Seni Pertunjukan. Retrieved 19 Maret 2018 from Wikipedia: [https://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_pertunjukan](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pertunjukan)

Pemerintah Kota Surabaya (2018, Januari 22). *Peta Peruntukan Surabaya*. Retrieved 20 Maret 2018 from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>

Voxman Music Building / LMN Architects. (2018, Januari 14). *ArchDaily*. Retrieved 20 Maret 2018 from ArchDaily: <https://www.archdaily.com/886640/voxman-music-building-lmn-architects>

Zabhie. (2018). *Kesenian Jawa Timur*. Retrieved 20 Maret 2018 from Zabhie Site: <https://zabhie.site/kesenian-tradisional-jawa-timur/>