

# Gedung Seni Pertunjukan Di Surabaya

Monalisa Soetrisno dan Ir. Samuel Hartono, M. Sc.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 monalisaso96@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Gedung Seni Pertunjukan di Surabaya

## ABSTRAK

Desain gedung seni pertunjukan di Surabaya ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat di Indonesia, khususnya Surabaya terhadap keberagaman dan kekayaan seni yang dimiliki oleh negara Indonesia ini sendiri. Tujuan perancangan gedung seni pertunjukan di Surabaya adalah untuk menyediakan wadah pengembangan seni kebudayaan Indonesia khususnya dalam seni teater. Fasilitas yang diwadahi dalam gedung seni pertunjukan ini antara lain, fasilitas pertunjukan, fasilitas galeri, dan fasilitas pelatihan. Pendekatan yang dipilih dalam perancangan ini adalah pendekatan simbolik intangibel dengan konsep antagonis dan protagonis dalam peran seni pertunjukan. Selain itu karena bangunan merupakan gedung pertunjukan sehingga akustik ruang merupakan permasalahan utama desain sehingga dipilih pendalaman akustik untuk menyelesaikan permasalahan desain.

**Kata Kunci:** Gedung Pertunjukan, Seni, Arsitektur Simbolik, Akustik

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

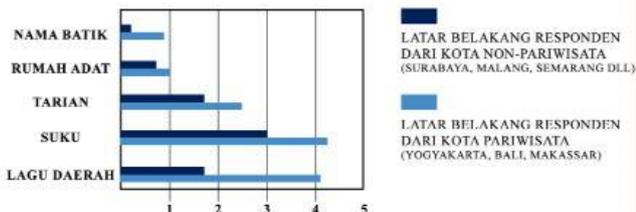
INDONESIA terkenal dengan kekayaan budaya didalamnya. Terdapat 300 etnis, 1200 bahasa, dan 1300 suku bangsa didalamnya. Dengan kekayaan yang besar menyebabkan Indonesia kaya akan budaya. Namun kekayaan budaya tidak dilengkapi oleh kesadaran masyarakat untuk mengembangkan kebudayaan yang ada. Kebudayaan yang dulunya berkembang sekarang menjadi sudah tidak diminati lagi bahkan telah dianggap kuno dan punah oleh masyarakat modern sekarang.



Gambar 1. 1. Data kekayaan etnis, bahasa, dan suku di Indonesia  
 Sumber: badan pusat statistik, 2010

Kebudayaan dulu dapat dikenal dari banyak hal salah satunya adalah seni pertunjukan. Dimana seni pertunjukan menampung hampir keseluruhan seni

didalamnya dari seni tari, seni musik, seni teaterikal, dan lain sebagainya. Sehingga dapat dilihat bahwa seni pertunjukan dapat menjadi suatu wadah pengembangan kebudayaan yang edukatif, informatif namun juga sebagai wahana hiburan, membuat banyak orang dapat melestarikan kebudayaan dengan cara yang mudah dan menarik. Namun posisi seni pertunjukan sendiri mulai tergeser karena dianggap tradisional dan tidak menarik lagi sehingga perlu dibuat gedung seni pertunjukan yang modern untuk mengembangkan kebudayaan tradisional namun dengan cara yang modern.



Gambar 1. 2. Data responden pengetahuan budaya  
Sumber: Joshua, 2017

Dari data responden masyarakat mengenai pengetahuan akan kebudayaan didapatkan hasil rata-rata masyarakat dari latar belakang kota non pariwisata lebih tidak mengenal budaya Indonesia dibandingkan dengan masyarakat dengan latar belakang dari kota pariwisata. Sehingga dari hal ini dapat dilihat kota-kota metropolitan yang seharusnya dapat menjadi ikon Indonesia malah tidak mengenal budayanya sendiri. Maka dari itu untuk lokasi sebagai sarana pengembangan kebudayaan Indonesia lebih baik ditempatkan di kota non pariwisata yang juga merupakan kota metropolitan, namun karena di ibukota Indonesia tepatnya Jakarta memiliki banyak gedung seni pertunjukan sehingga dipilih Surabaya yang merupakan kota metropolitan ke 2 di Indonesia.

Pemilihan lokasi kota Surabaya ini juga dilandaskan karena belum adanya fasilitas gedung seni pertunjukan yang baik dan memadai, sebagai besar fasilitas seni pertunjukan merupakan fasilitas lama dan fasilitas multifungsi yang dapat menampung beberapa tipe kegiatan. Padahal seni pertunjukan memiliki persyaratan khusus yang harus dipenuhi untuk kenyamanan ruang didalamnya.

Gedung Seni Pertunjukan di Surabaya ini akan menonjolkan dalam bentuk bangunan yang disesuaikan dengan konsep bangunan dan akan mendalami dalam hal akustik ruangan karena merupakan permasalahan utama untuk gedung seni pertunjukan itu sendiri.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain ini adalah bagaimana merancang gedung seni pertunjukan di Surabaya yang dapat memulihkan kebudayaan namun dengan cara yang menarik dan modern yang sesuai dengan realitas masa sekarang, bagi pengunjung.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk menjadi wadah pelestarian budaya sebagai wahana hiburan yang edukatif, informatif, namun tetap menghibur masyarakat. Selain itu diharapkan gedung seni pertunjukan ini dapat menjadi ikon kota Surabaya terhadap masyarakat domestik dan mancanegara sehingga masyarakat mengenai kebudayaan lebih dalam.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 3. Lokasi tapak  
Sumber: maps.google.com

Lokasi tapak terletak di Jl. Ngemplak, Surabaya. Lahan merupakan tanah kosong dan polrestabes yang sekarang tidak digunakan lagi. Tapak berada di dekat sungai yang terikat oleh site dengan jalan arteri utama (jalan Ngemplak). Kondisi jalan arteri pun terhitung sangat menguntungkan dengan lebar jalan 15 meter dan 1 arah dan tidak macet membuat site menempati posisi strategis untuk gedung seni pertunjukan yang dapat meningkatkan kepadatan jalan. Site berada di pusat kota Surabaya yang langsung memiliki koneksi dengan daerah kota lama Surabaya sehingga menambahkan nilai sejarah site.

**Data Tapak**

- Nama jalan : Jl. Ngemplak, Surabaya
- Kecamatan : Genteng
- Status lahan : Tanah kosong + polrestabes
- Luas lahan : 10.750 m<sup>2</sup>
- Tata guna lahan : Perdagangan dan jasa
- Garis sepadan bangunan (GSB)
  - Depan : 8 meter
  - Keliling : 6 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
- Koefisien tutupan basement (KTB) : 70%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 2
- Batas lahan
  - Utara : Jl. Jimerto dan perumahan
  - Barat : Jl. Ngemplak dan Sungai Mas
  - Timur : Gereja GBI Immanuel
  - Selatan : Perumahan

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**

Pada bangunan Gedung Seni Pertunjukan di Surabaya ini terdapat beberapa fasilitas yang di sediakan, diantaranya:

- Fasilitas auditorium  
Tempat dimana diberlangsungkannya seni pertunjukan itu sendiri, dari *backstage*, panggung, tempat persiapan, tempat penonton, dan servis.
- Fasilitas galeri  
Tempat pemajangan berbagai karya seni baik dalam selasar maupun ruangan khusus untuk pameran dimana gedung seni pertunjukan wajib memiliki tempat galeri.
- Fasilitas pelatihan  
Sebagai wadah pengembangan kebudayaan yang dilengkapi dengan kelas-kelas pendukung untuk latihan.
- Fasilitas penerima  
Terdiri dari *lobby*, penjualan tiket, dan foyer.

Selain itu pada bangunan ini terdapat fasilitas publik sebagai pelengkap bangunan yang terdiri dari *cafe*, retail, area komunitas *indoor – outdoor*, dan taman.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat area komunitas untuk berkumpul dan sebagai area menarik pengunjung bangunan.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana outdoor area

**Analisa Tapak**

Berdasarkan lokasi tapak didapatkan analisa, bangunan perlu diletakan memanjang sesuai dengan kondisi site yang memanjang.



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Arah bangunan yang menjadi emphasis perlu diperhatikan melihat bangunan harus menjadi emphasis sebagai penentu *entrance* bangunan (berada di ujung site, namun diberi jarak kurang lebih 30m untuk kenyamanan). Dengan bentukun bangunan yang memanjang yang disesuaikan dengan aksis *entrance* maka bagian bangunan yang terpapar matahari barat lebih sedikit, namun harus tetap diekspos karena barat menghadap view jalan utama dan sungai.

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik *intangible*. Pendekatan simbolik *intangible* memetaforakan drama sebagai bagian utama dari seni pertunjukan itu sendiri.

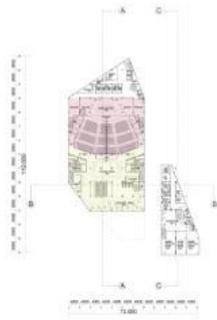


Gambar 2. 4. Segitiga semiotika

*Metaphore intagible* diterapkan sebagai berikut:

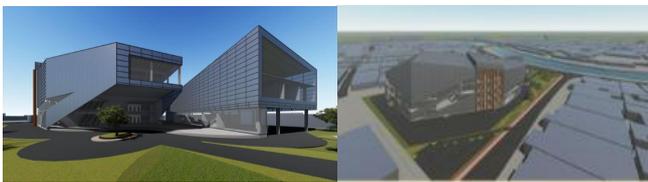
*Referent* drama yang dilihat dari sisi perwatakan dan sifat yaitu antagonis dan protagonis, dimana drama tidak terlepas dari unsur pembuat cerita didalamnya dengan adanya karakter antagonis dan protagonis yang saling bertolak belakang namun juga terikat pada saat yang bersamaan.

Antagonis digambarkan dengan sifat yang kuat, cenderung eksklusif, dan cenderung menolak sekitar. Protagonis digambarkan dengan sifat seimbang, bersimbiosis dengan lainnya, cenderung menjadi sosok yang mengikuti kebaikan, dan cenderung polos. Namun dengan kombinasi yang bertolak belakang ini, bangunan harus dapat menggambarkan antagonis dan protagonis pada saat yang bersamaan.



Gambar 2. 5. Denah dengan bagian mengerucut

Baik dari tampak dan denah terlihat adanya bagian yang eksklusif yang menggambarkan antagonis (bagian yang mengerucut). Penggunaan material abu-abu yang mencolok dan berbeda dengan lingkungan sekitar.



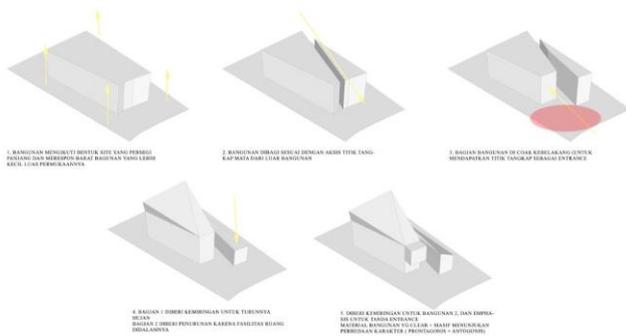
Gambar 2. 6. Perspektif bangunan area mengerucut dan material bangunan

Bagian protagonis diperlihatkan lebih bersimbiosis dengan yang lainnya dengan bentuk bangunan yang cenderung geometris dan material fasad kayu-kayu dan kaca yang memperlihatkan bangunan dengan kesan terbuka dan polos.



Gambar 2. 7. Perspektif depan bangunan

**Perancangan**

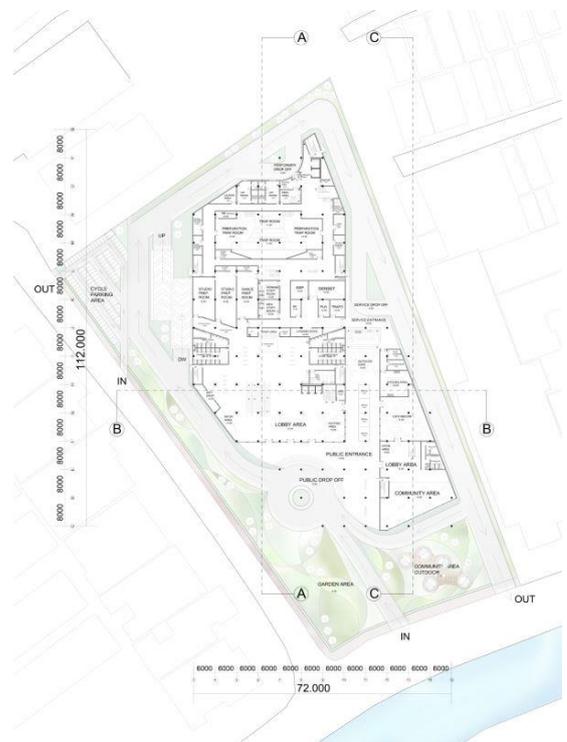


Gambar 2. 8. Transformasi bentuk

Proses transformasi bentuk Gedung Seni Pertunjukan di Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Bentuk bangunan yang menyesuaikan dengan site yang memanjang.

2. Bangunan dibagi berdasarkan aksis bangunan yang diagonal, aksis diambil dari pusat keramaian / emphasis arah hadap bangunan.
3. Bangunan yang telah terbagi dibedakan ukurannya menjadi bangunan utama dan pendukung. Bangunan utama dengan fungsi menerima tamu yang lebih besar dikoak bagian depan sebagai area penerima / area tangkap.
4. Bangunan utama dan pendukung dibedakan lebih drastic untuk menekankan konsep antagonis protagonis dengan ketinggian bangunan yang berbeda jauh.
5. Bangunan diberi kemiringan untuk kondisi site yang iklim tropis lembab yang rawan hujan, area kemiringan berlawanan sebagai simbol antagonis dan protagonis, dan area tengah dibuat sebagai area penghubung antara protagonis dan antagonis seperti dalam drama.

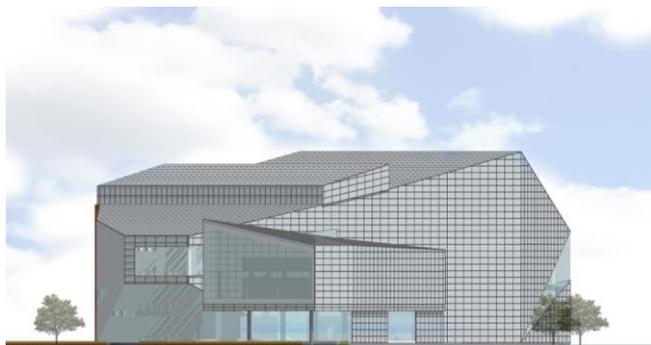


Gambar 2. 8. Layout plan



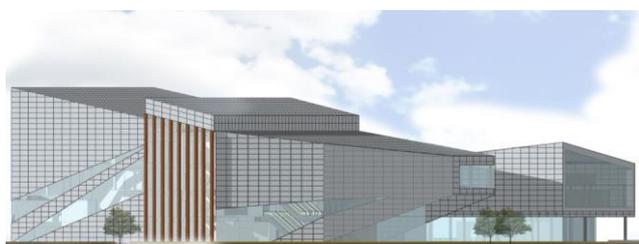
Gambar 2. 9. Site plan

Bagian tampak depan bangunan terlihat adanya 2 bangunan dengan ukuran yang berbeda untuk penekanan antagonis dan protagonis bangunan.



Gambar 2. 10. Tampak barat

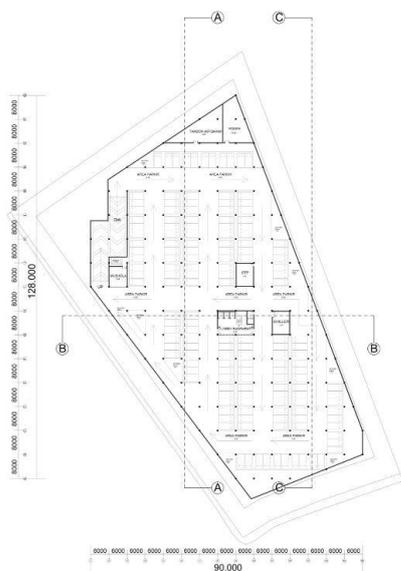
Bangunan yang memanjang dengan kombinasi material kayu + kaca + metal menunjukkan adanya hubungan antara protagonis dan antagonis dalam bangunan utama.



Gambar 2. 11. Tampak utara

### Denah dan Pengolahan Ruang

Bagian lantai *basement*, merupakan area parkir yang dilengkapi oleh *lobby basement* yang menghubungkan lantai basement dengan lantai-lantai di atasnya. Selain itu di lantai ini terdapat mushola, tempat tandon air dan area servis lainnya untuk kebutuhan penghawaan bangunan.



Gambar 2. 12. Denah lantai *basement*

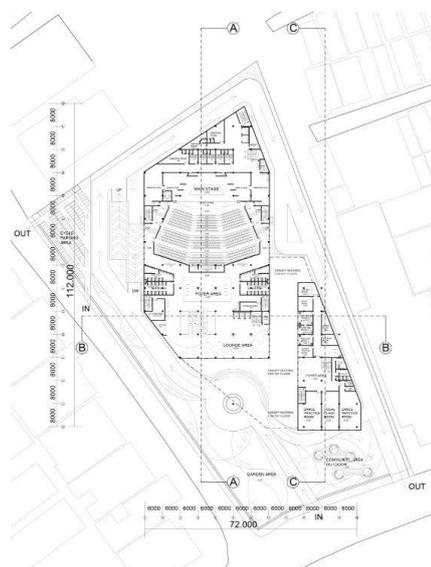
Bagian lantai dasar, merupakan area penerima dan area publik. Area penerima ditangkap oleh drop off, entrance hall, lobby area bangunan utama dan lobby bangunan pendukung. Sedangkan area publik dilengkapi dengan kafe, area komunitas, dan retail.

Karena merupakan lantai dasar sehingga area ini merupakan area lalu lintas kendaraan dan area pedestrian, sehingga diperlukan ukuran jalan yang cukup untuk sirkulasi kendaraan.



Gambar 2. 13. Denah lantai dasar

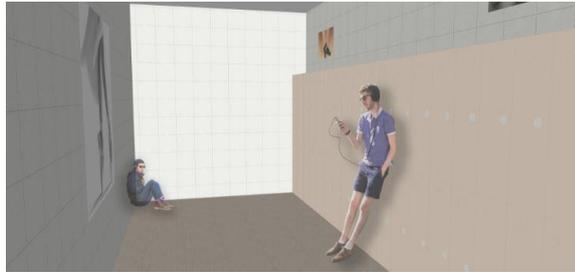
Bagian lantai 2, untuk bangunan utama merupakan bagian dari seni pertunjukan sehingga berisi *backstage*, panggung, area penonton, servis, area foyer, dan area resto. Sedangkan untuk bangunan pendukung berisi ruang pengelola, ruang tata usaha, ruang pengajar, dan ruang-ruang kelas. Pada bagian ini sudah termasuk zona semi publik dan privat karena yang dapat masuk ke ruang-ruang tertentu harus murid kursus ataupun yang memiliki tiket untuk menonton pertunjukan.



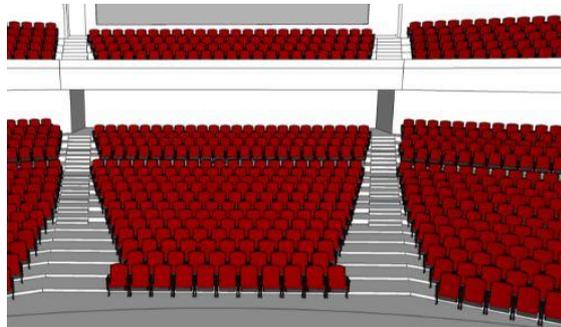
Gambar 2. 14. Denah lantai 2



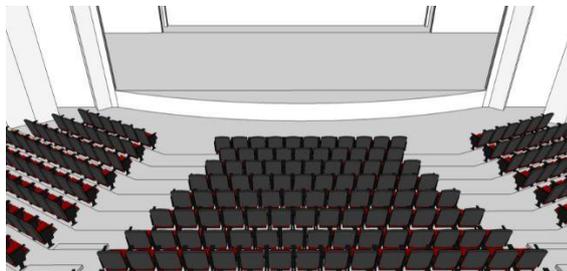
Gambar 2. 15. Ruang kelas tari



Gambar 2. 16. Loker area

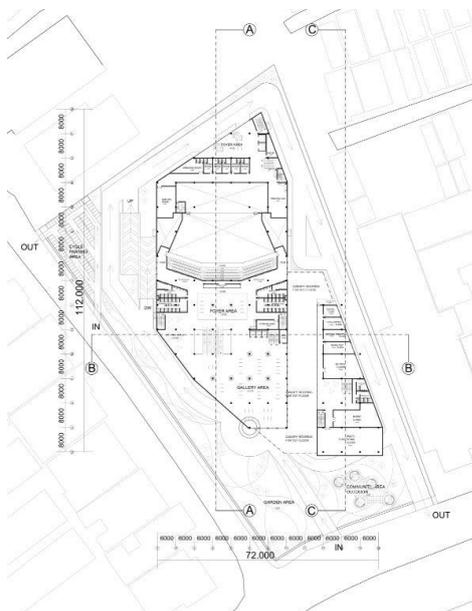


Gambar 2. 17. Area penonton



Gambar 2. 18. Area panggung

Bagian lantai 3, untuk bangunan utama merupakan bagian dari seni pertunjukan sehingga berisi area penonton lantai 2, servis, area foyer, dan area pameran. Sedangkan untuk bangunan pendukung berisi ruang-ruang kelas. Pada bagian ini sudah termasuk zona semi publik dan privat karena yang dapat masuk ke ruang-ruang tertentu harus murid kursus ataupun yang memiliki tiket untuk menonton pertunjukan.

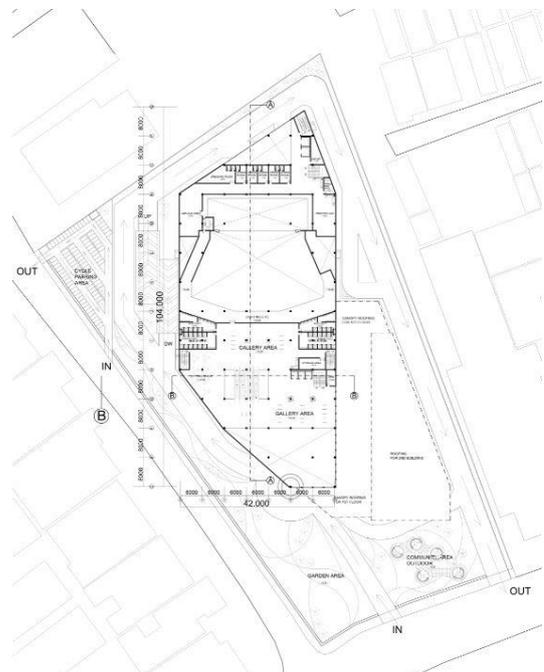


Gambar 2. 19. Denah lantai 3



Gambar 2. 20. Tipe ruang kelas

Bangunan lantai 4, hanya untuk bangunan utama yang berisi servis area, broadcast, dan galeri area.



Gambar 2. 21. Denah lantai 4

**Pendalaman Desain**

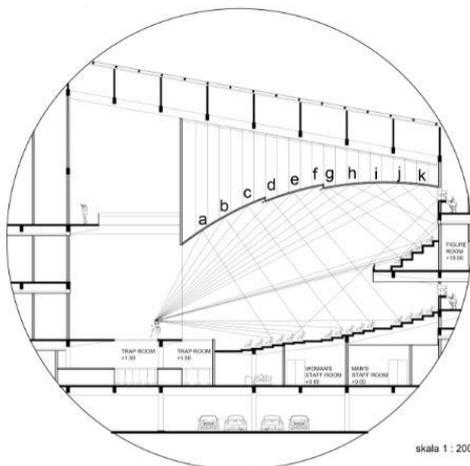
Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman akustik ruangan untuk menunjukkan kenyamanan penggunaan ruangan dalam segi akustikal.



Gambar 2. 22. Bentuk auditorium

Bentuk auditorium dibentuk dengan tapak kuda dengan tujuan agar suara dari panggung dapat menyebar ke seluruh ruangan. Dilengkapi dengan panel – panel agar suara dapat memantul dan ditangkap dengan baik, meliputi :

1. Panel *absortion*  
Digunakan untuk menangkap suara sehingga suara tidak lagi terpantul, biasanya diletakan dibelakang panggung agar suara tidak kembali ke *performer* dan jika jarak pantul terlalu jauh agar tidak terjadi gema.
2. Panel *reflection*  
Panel ini digunakan untuk memantulkan suara sehingga suara dapat terpantul hingga belakang.
3. Panel *diffusion*  
Panel ini digunakan untuk menyebarkan suara, diletakan pada partisi panggung.



Gambar 2. 23. Pembagian panel plafon

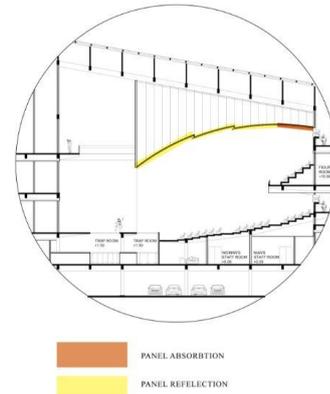
**REFLECTION 1 + REFLECTION 2 - DIRECT**  
0,34

**HARUS**  
**<= 30MSEC**  
**(MENGHINDARI ECHO)**

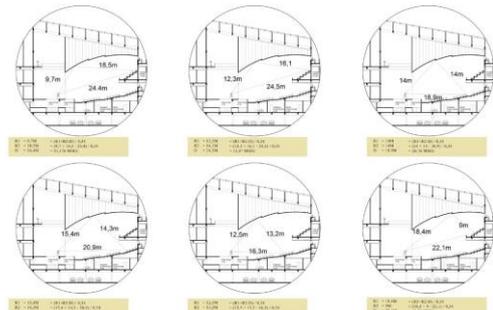
PANEL	$(R1+R2-D) / 0.34$	$\geq 30\text{msec}$
a	$(8.8 + 11.2 - 10.1) / 0.34$	29.1
b	$(10.4 + 12.2 - 12.7) / 0.34$	29.1
c	$(12.7 + 13.3 - 16) / 0.34$	29.4
d	$(14.2 + 13.8 - 18.5) / 0.34$	27.9
e	$(16.3 + 14.5 - 21) / 0.34$	28.8
f	$(18 + 9.7 - 21.6) / 0.34$	17.4
g	$(19 + 9.4 - 23.6) / 0.34$	14.1
h	$(20.3 + 8.2 + 3.8 - 22.2) / 0.34$	29.1
i	$(22 + 6.8 - 24.9) / 0.34$	11.5
j	$(24.2 + 4.8 + 4.4 - 21.9) / 0.34$	32.9
k	$(25.7 + 1.8 + 17 - 12) / 0.34$	95.9

Tabel 2. 1. Perhitungan pantulan suara

Karena luasnya bidang pantul suara sehingga beberapa bagian dipantulkan hingga 2 kali baru sampai ke penonton hingga memiliki waktu reverberasi yang terlalu jauh mengakibatkan terjadi echo (keterlambatan datangnya suara) oleh sebab itu diatasi dengan adanya plafon yang diberi material absortion dan reflection tergantung kebutuhan.

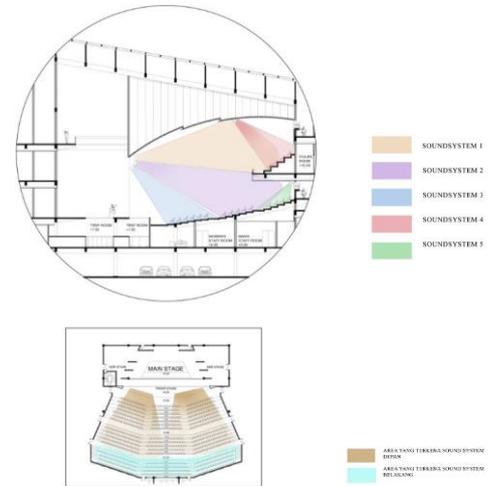


Gambar 2. 24. Material panel plafon

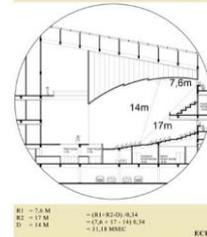
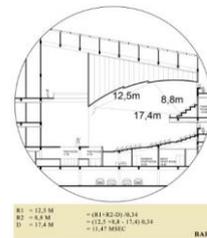


Gambar 2. 25. Perhitungan pantulan suara manusia

Perhitungan suara tidak hanya dari *performer* namun juga adanya faktor lain yaitu *soundsystem*.



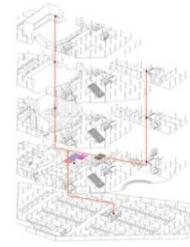
Gambar 2. 26. Pembagian sistem *soundsystem*



Gambar 2. 27. Perhitungan pemantulan suara *soundsystem*

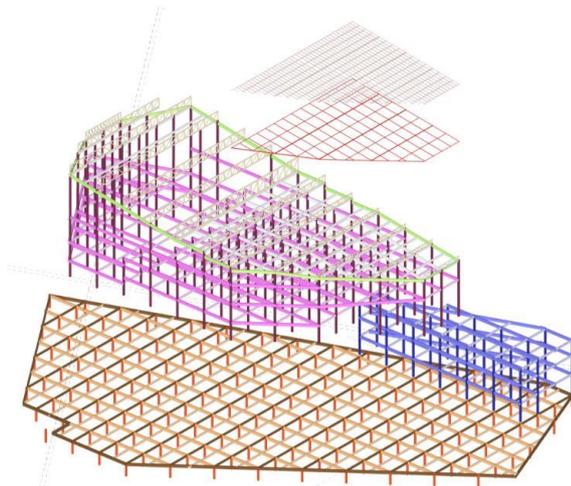
No.	Desain	Material	Luas (m <sup>2</sup> )	Koefisien material	L x Kuaf. (m <sup>2</sup> kuadrat)
1	Dinding panggung	parallel glass fiberboard panels	900	0,62	558
2	Dinding audi reflection	wood 1 in parallel with air space behind	288	0,09	25,92
3	Dinding audi absorb	absorbent wood fiberboard	313	0,62	193,96
4	Lantai panggung	wood panel on concrete	320	0,17	54,4
5	Plafond	plywood 12 mm	700	0,17	119
6	Plafond absorb	acoustical board 1/8 in thick, in suspension system	200	0,90	180
7	Sirkulasi	kayu	100	0,14	14
8	Lantai audi	marble	500	0,01	5
9	Lantai audi absorb	carpet on concrete	200	0,14	28
10	Plafond	acoustic board	16	0,90	14,4
11	Seat	fabric - upholstered fully occupied	900	0,8	720
					2974,88

Tabel 2. 2. Perhitungan material



Gambar 2. 30. Utilitas listrik

**Sistem Struktur**



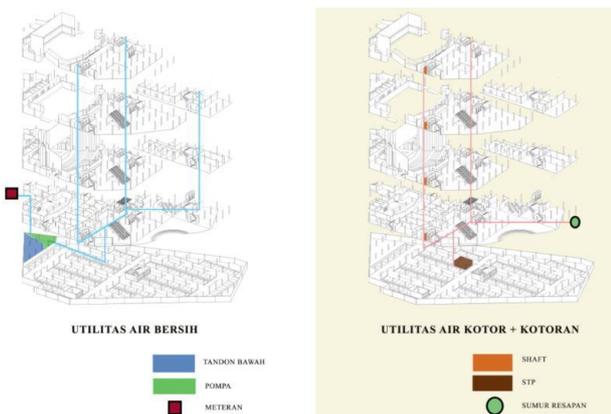
Gambar 2. 28. Isometri struktur

Penggunaan struktur kolom balok dengan modul 8 x 6 meter. Penggunaan balok ukuran 250 x 500 mm untuk bentang 6 meter dan penggunaan balok ukuran 350 x 700 mm untuk bentang 8 meter. Bagian atap bangunan menggunakan truss baja untuk bentang lebar 42,5 meter (bagian gedung seni pertunjukan yang bebas kolom) sehingga memiliki truss dengan dimensi 2,5 meter (hanya untuk bagian bebas kolom saja).

**Sistem Utilitas**

Sistem distribusi air bersih:  
PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → bangunan

Sistem distribusi air kotor + kotoran:  
Toilet → dapur (*grease trap*) → shaft → sumur resapan → saluran kota  
Toilet → shaft → STP → saluran kota



Gambar 2. 29. Utilitas air bersih, air kotor, dan kotoran

**KESIMPULAN**

Rancangan Gedung Seni Pertunjukan di Surabaya diharapkan dapat menjadi wadah pelestarian kebudayaan Indonesia dengan cara yang modern dan menarik untuk masyarakat. Selain itu bangunan ini dapat menjadi sarana rekreasi yang menghibur namun juga edukatif dan juga informatif. Rancangan ini dapat memulihkan kesadaran masyarakat dan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Dan diharapkan bangunan ini dapat menjadi ikon / landmark kota Surabaya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Strong, Judith. (2002). "Theatre buildings: a design guide". New York, NY: Routledge.

D.K.Chink, Francis, "Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya", Jakarta: Erlangga.

De Chiara, John, Joseph & Callender, (1973), "Times Saver Standard For Building Type", Mc Graw Hill Book Company, New York.

Neufert, Ernst, (1997), Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi, Jakarta : Erlangga.

Mediastika, Christina E. (2005). "Akustika Bangunan". Jakarta: Erlangga

Doelle, Leslie. (1965). "Acoustic in Architectural Design", New York.

Patricia, Holly. (2001). "Gedung Pertunjukan Musik Klasik di Jakarta". Semarang: Universitas Diponegoro.

Desiana, Soraya. (2005). "Pusat Sinema Bandung". Retrieved from [http://repository.upi.edu/20221/5/S\\_TB\\_11041\\_8\\_Chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/20221/5/S_TB_11041_8_Chapter2.pdf)