

# Gedung Seni Pertunjukkan di Surabaya

Yonathan Victor Polii dan Ir. Samuel Hartono, M.Sc.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: vp.yonathan@gmail.com ; samhart@petra.ac.id



## ABSTRAK

Desain Gedung Seni Pertunjukkan di Surabaya ini didasari oleh pemikiran kondisi fasilitas seni pertunjukkan saat ini yang kurang memadai di Indonesia, sehingga masalah desain utama adalah bagaimana menciptakan suatu fasilitas seni pertunjukkan yang memadai baik dalam segi musik, tarian, maupun teater. Selain itu, untuk merespon kebutuhan ruangan yang baik, proyek ini juga mengangkat masalah desain khusus yakni bagaimana membentuk ruang auditorium dengan akustik dan luasan yang benar serta bagaimana membentuk ruang foyer dan ruang pendukung lain. Pendekatan desain yang digunakan adalah simbolik yang diambil dari elemen dari musik, dansa, dan teater yang membentuk unsur mengalir. Kemudian, pendalaman akustik dipilih untuk mencermati penyelesaian kebutuhan ruang auditorium sesuai dengan standar luasan dan material dengan akustik yang baik.

Keunikan proyek ini ada pada bentuk dan tata letak ruangnya. Tidak seperti gedung pertunjukkan lain di Indonesia, sebuah tipologi baru pada gedung pertunjukkan ini memperhatikan suatu bentuk berdasarkan fungsi dan symbol yang tercipta dari musik, tarian, dan teater yang juga menjadi referensi dasar. Desain gedung seni pertunjukkan ini mencakupi bentuk yang organik dan fasad serta tata ruang yang 'mengalir' dinamis membentuk suatu simbol yang kuat.

Kata Kunci: Gedung Seni Pertunjukkan, Surabaya, Simbolik, Akustik, Bentuk, Mengalir

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pementasan seni pertunjukkan menjadi hal yang banyak dinikmati dan diminati oleh banyak orang. Tidak sedikit masyarakat dunia yang memiliki bakat dalam dunia ini dan terjun untuk mempelajari serta memainkan seni pertunjukkan. Tidak hanya orang-orang yang punya bakat memainkan alat musik atau bernyanyi saja yang tertarik dengan seni pertunjukkan, namun orang yang awam pun banyak yang menikmati pertunjukkan seni ini. Hal ini karena hampir semua orang mencintai musik. Musik merupakan kegiatan yang sudah lama menjadi salah satu alternatif penghilang *stress* dan merupakan suatu elemen utama yang terdapat dalam seni pertunjukkan. Dapat kita lihat keadaan dunia musik Surabaya sekarang semakin maju tetapi tidak adanya tempat yang mendukung. Ditunjang juga dengan dunia musik *global* yang saat ini sedang gencar-gencarnya mengadakan promo ataupun konser-konser yang bertajuk kerohanian dan kesosialan, seperti penggalangan dana untuk korban bencana alam. Sangat disayangkan, tersedianya tempat untuk pementasan seni bertaraf internasional masih sangat kurang di Surabaya. Belum ada suatu gedung khusus untuk menampilkan pertunjukan seni yang bergengsi dan dapat disorot oleh dunia di Indonesia. Dengan minimnya fasilitas seni pertunjukkan yang tersedia, tidak jarang pementas seni memilih mengadakan pertunjukkan di gedung serbaguna yang tidak di desain secara khusus baik secara akustik maupun

standard ruang untuk memwadhahi kegiatan seni pertunjukkan. (Gambar 1.1)



Gambar 1. 1. Konser David Foster & Friends di convention hall Surabaya  
Sumber: google.com

Memang di Surabaya sudah ada satu tempat pementasan seni, yaitu Ciputra Hall Performing Arts Centre. Namun tempat dan lingkungan di tempat tersebut masih tidak dapat dipakai secara khusus untuk publik yang ingin menampilkan atau menonton pertunjukan seni tunggal maupun berkelompok karena keterbatasan tempat dan fakta bahwa gedung tersebut merupakan milik yayasan ciputra, sehingga tidak semua kegiatan masyarakat kota Surabaya bisa tertampung secara optimal.

Berangkat dari fakta tersebut, perlu adanya pembangunan suatu fasilitas yang dapat menampung kebutuhan penampilan seni warga Indonesia maupun dari internasional yang bergengsi dan menjadi suatu simbol baru untuk Surabaya.

### Rumusan Masalah

Masalah utama proyek rancangan ini adalah membentuk suatu simbol baru di Surabaya dan membentuk ruang-ruang untuk kebutuhan seni pertunjukkan yang memadai. Sedangkan masalah khusus yang diangkat adalah bagaimana membentuk suatu ruang pertunjukkan utama berupa auditorium dengan akustik yang baik.

### Tujuan Perancangan

1. Menciptakan ruang pertunjukkan seni yang modern dan bertaraf internasional.
2. Memberi sarana untuk pementas pertunjukkan seni di Surabaya menunjukkan bakat dan minat yang telah dikembangkan tersebut.
3. Menciptakan ikon baru di Kota Surabaya yang dapat meningkatkan pariwisata.

### Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Kalijudan, Surabaya dan dapat diakses kendaraan dari satu arah saja (gambar 1.3.). Di depan dan samping tapak merupakan sarana fasilitas umum, sedangkan di belakang tapak terdapat perumahan warga.



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

### Data Tapak

- Lokasi : Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya
- Luas lahan : 9.649 m<sup>2</sup>
- KDB : 50-60%
- KLB : 200%
- KDH : 40-50%
- KTB : 4-7 lantai
- Batas Utara : Sekolah
- Batas Timur : Jalan MERR
- Batas Selatan : Pemukiman
- Batas Barat : Pemukiman
- GSB depan : 10 m<sup>2</sup>
- GSB samping : 4 m<sup>2</sup>
- GSB belakang : 4 m<sup>2</sup>
- Basement Maksimum : 3 lantai

## DESAIN BANGUNAN

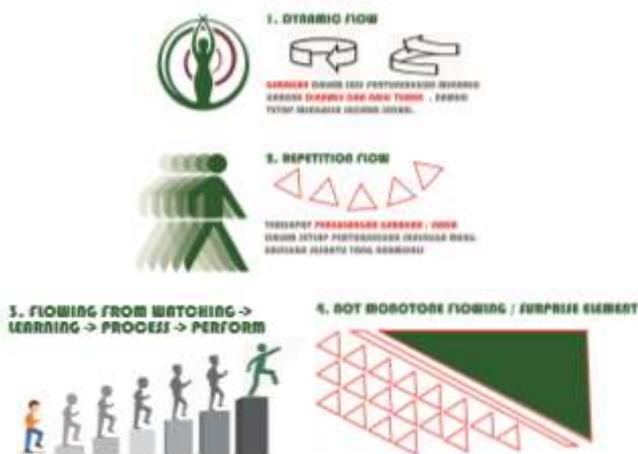
### Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah *symbolic architecture* dengan metode segitiga semiotika (gambar 2.1.). Desain yang diusulkan diharapkan dapat berkelanjutan dalam jangka panjang, baik dari aspek lingkungan hidup maupun sosial ekonomi. Referensi yang dipilih unsur-unsur dari musik, tari, dan acting. Dimana selanjutnya unsur-unsur ini berfokus pada *tone*, *movement*, dan *emotion* yang mengalir. Hal ini menjadi suatu signified yang selanjutnya menjadi dasar untuk menentukan signifier.



Gambar 2. 1. Pendekatan *symbolic architecture*

Pendekatan rancangan tersebut (*signifier*) menjadi dasar dalam memulai rancangan tapak dan bangunan, mulai dari program ruang, *zoning*, pengolahan bentuk, sistem struktur, tata ruang bangunan, sirkulasi, hingga fasad bangunan (gambar 2.2.). Yang pertama adalah *dynamic flow*. Seperti yang kita lihat, setiap gerakan dalam seni pertunjukan bisa menjadi menarik karena dinamis dan alur suasananya naik turun. Kedua, adalah *repetition flow* dimana dalam setiap pertunjukan musik pasti ada nada yang diulang untuk menghasilkan aliran nada yang harmonis. Lalu yang ketiga adalah *flowing from watching until performing*. Sebelum seseorang dapat menampilkan suatu hal, ia perlu melihat dan belajar dahulu akan hal yang hendak diperankan. Proses inilah yang diterapkan dalam ide bangunan. Selanjutnya yang terakhir adalah *not monotone*. Dalam setiap alur pertunjukkan yang baik tidak boleh monotone agar tidak membosankan. Perlu adanya *surprise element* dalam setiap pertunjukan.



Gambar 2. 2. Signifier pendekatan *symbolic architecture* untuk menyelesaikan masalah desain

**Analisa Tapak**

Dalam skala 1 kilometer, tapak ini terletak di bagian Timur kota Surabaya yang cukup strategis (gambar 2.3.). Hal ini dapat dilihat dari beragamnya penggunaan tapak di sekitar. Mulai dari fasilitas umum, perdagangan, sampai perumahan.

Bila tapak ditinjau lebih dekat, Jalan Dr. Ir. H. Soekarno jarang macet sehingga sirkulasi kendaraan tidak menjadi masalah. Eksisting di sekitar bangunan lebih banyak bangunan hijau dan view lebih baik di sisi selatan. Hal ini selaras dengan arah matahari yang lebih cenderung ke utara. Dengan demikian, respon bangunan adalah memberi bukaan di sisi selatan sebagai cahaya alami dan memberi fungsi yang membutuhkan view seperti foyer dan café di sisi yang 'void'.



Gambar 2. 3. Situasi tapak

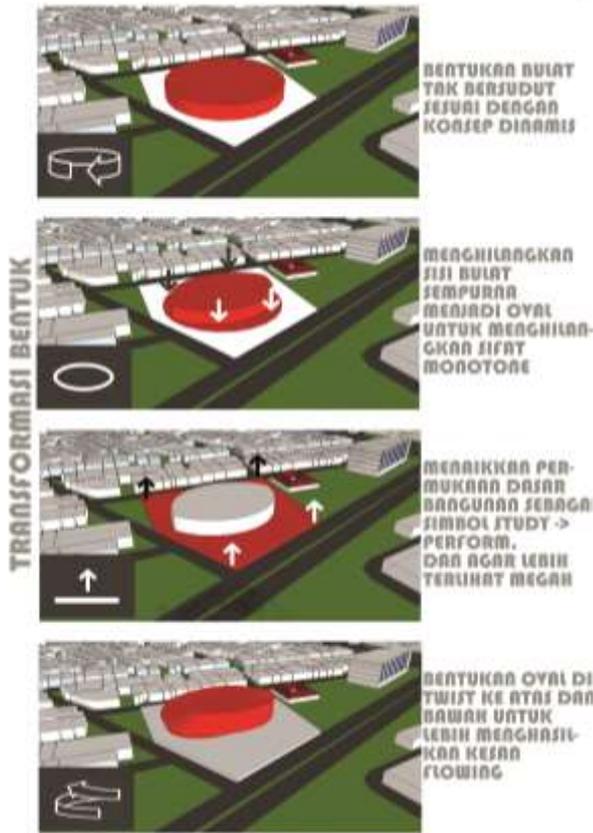
Selain itu, enclosure di sekitar bangunan tidak terlalu tinggi, sehingga bangunan dijadikan agak tinggi dari permukaan tanah agar menjadi suatu *emphasis* di area tersebut (gambar 2.4.).



Gambar 2. 4. Analisa tapak

**Perancangan**

Bila dirangkum, proses transformasi rancangan adalah sebagai berikut (gambar 2.5.). Bentuk menjadi suatu elemen penting dalam perancangan arsitektur simbolik, sehingga permainan bentuk sangat diperhatikan dalam perancangan bangunan ini. Namun, tidak berarti tata ruang dan fungsi bangunan tidak diperhatikan.



Gambar 2. 5. Transformasi rancangan

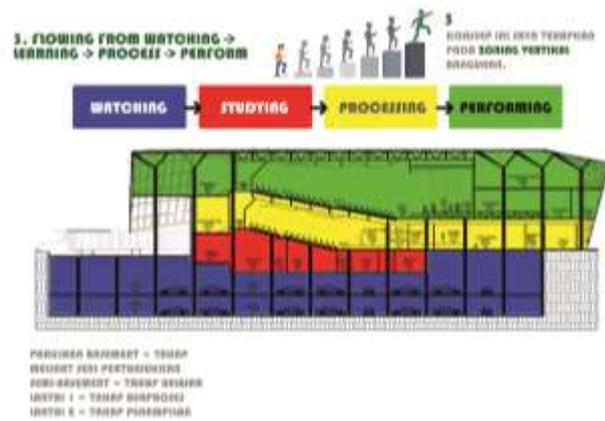
Perancangan bangunan ini mengikuti *signifier* yang telah dibuat berdasarkan *reference* dan *signified* yang benar (gambar 2.6). Pertama, bangunan dirancang agar dapat mengalir dan berkesan dinamis. Hal ini dapat dilihat dari bentukannya yang seakan-akan mengalir ke atas dan bawah tanpa henti. Kedua, dalam suatu pertunjukan pasti adanya unsur-unsur yang mengulang namun tetap mengalir. Hal ini diaplikasikan pada fasad bangunan dan suasana yang dirasakan dari dalam. Fasad bangunannya merupakan perpaduan solid-void bentuk segitiga yang mengulang.



Gambar 2. 6. Aplikasi signifier pada bangunan

Ketiga, sebelum seseorang menampilkan sesuatu, tentu ia melihat hal tersebut dan setelah itu perlu belajar terlebih dahulu. Hal ini diterapkan pada *zoning* bangunan yang mengalir dari tahap melihat – belajar – berproses – penampilan (gambar 2.7). Dan keempat adalah dalam sebuah penampilan tidak ada yang monotone. Perlu adanya elemen kejutan agar dapat berkesan di mata penonton. Hal ini diterapkan pada

elemen repetisi dan polos yang seakan-akan tidak berhubungan namun tetap mengalir menjadi satu.



Gambar 2. 7. Zoning bangunan

Selanjutnya, dapat dilihat bahwa bangunan memiliki bentuk yang berbeda dengan bangunan sekitar. Hal ini membuat bangunan ini menjadi emphasis pada area sekitar (gambar 2.8).



Gambar 2. 8. Site plan

### Denah dan Pengolahan Ruang

Area *outdoor* memiliki fungsi sebagai parkir motor di bagian belakang, parkir mobil, dan *amphiteater outdoor* di bagian depan bangunan. Entrance masuk mobil dibuat menanjak ke atas, 2 meter dari permukaan tanah untuk menampilkan kesan megah dan mengalir dari bawah ke atas (gambar 2.9 dan 2.10).



Gambar 2. 9. Perspektif entrance



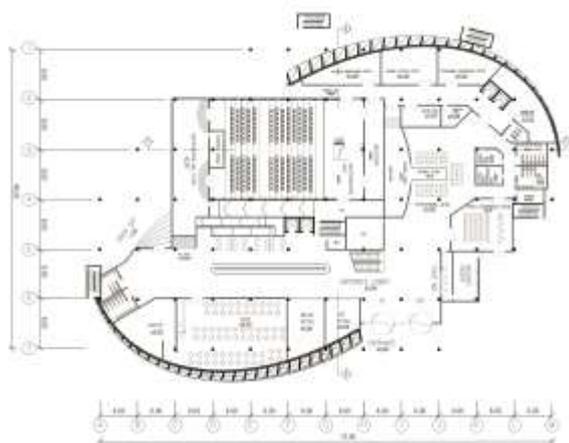
Gambar 2. 10. Layout plan

Lalu, area *amphiteater outdoor* terbuka bagi umum. Diletakkan di sisi Selatan dan tepat di bawah kantilever bangunan yang merupakan sun shading yang baik sehingga tidak panas. (gambar 2.11)



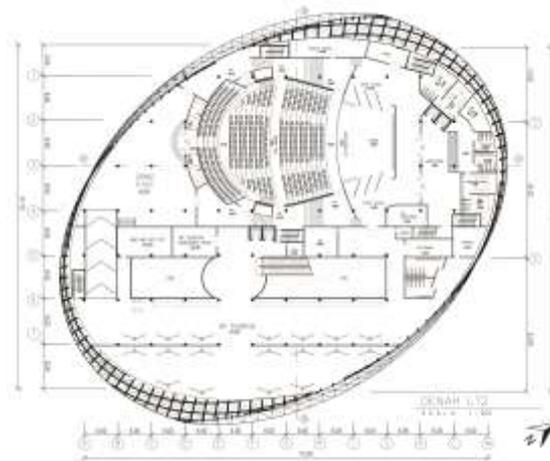
Gambar 2. 11. Amphiteater outdoor

Pada lantai dasar, terdapat area public yang merupakan area *souvenir shop*, dan *café*. Sedangkan untuk area *semi-private* merupakan *performance area (modeling)* dan *multifunction hall*. Selanjutnya untuk area *private* merupakan area office. (gambar 2.12)



Gambar 2. 12. Denah lantai 1

Untuk *entrance lobby* di lantai 1 mendapatkan pencahayaan alami dari *skylight* di atap. Juga, lobby lantai 1 seakan-akan berhubungan dengan lantai 2. Hal ini dikarenakan terdapat *void* di tengah tersebut (gambar 2.13 dan 2.14)

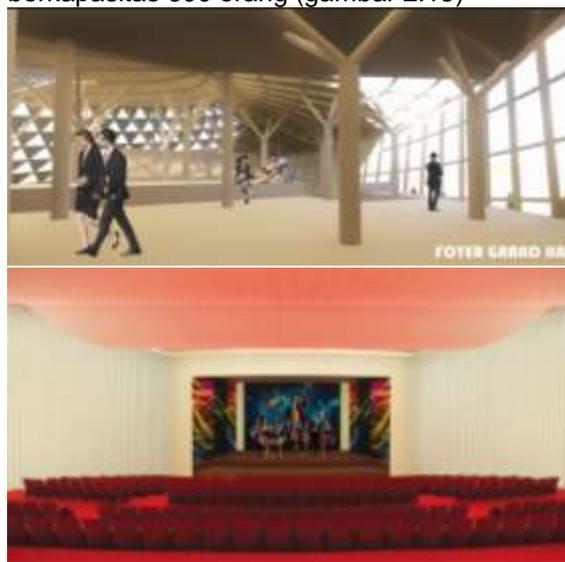


Gambar 2. 13. Denah lantai 2



Gambar 2. 14. Perspektif interior entrance lobby

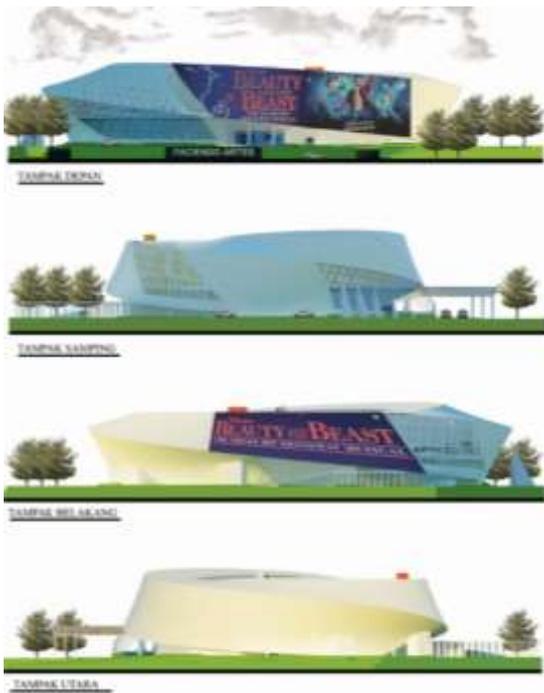
Untuk area di lantai 2, terdapat pameran seni lukis yang terhubung langsung dengan escalator, lift, dan *foyer grand hall* sehingga dapat menjadi suatu fasilitas penghubung antar ruang yang indah. Selain itu juga terdapat ruang utama yang adalah *grand hall*. Area ini merupakan tempat pertunjukan seni utama yang berkapasitas 600 orang (gambar 2.15)



Gambar 2. 15. Perspektif interior foyer (atas) dan grand hall (bawah)

**Ekspresi dan Tampilan Bangunan**

Ekspresi bangunan yang ingin ditampilkan adalah ekspresi yang seakan-akan bentuk bangunan mengalir, dinamis, dan tidak monotone. Bangunan ini juga menyesuaikan fungsi dan kebutuhan ruang dalamnya. nampak adanya permainan solid-void yang digunakan sebagai simbol elemen kejutan. dan lightshow pada fasad depan digunakan sebagai iklan dan pengumuman akan pertunjukkan yang akan ditampilkan. hal ini membuat kesan seakan-akan gedung sebagai kanvas pertunjukkan dan dapat meningkatkan pendapatan ekonomi bangunan. (gambar 2.16)



Gambar 2. 16. Tampak bangunan

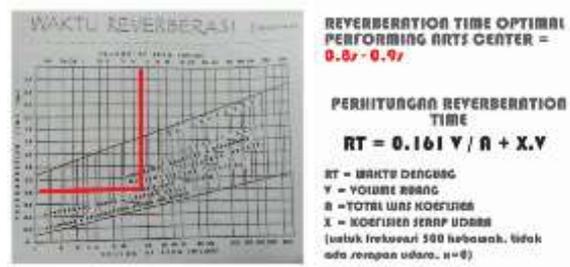
**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman akustik. Penghitungan akustik diutamakan pada *grand hall* yang menjadi pusat kegiatan. Material dipilih berdasarkan kekuatan material untuk menyerap bunyi (table 1.1).

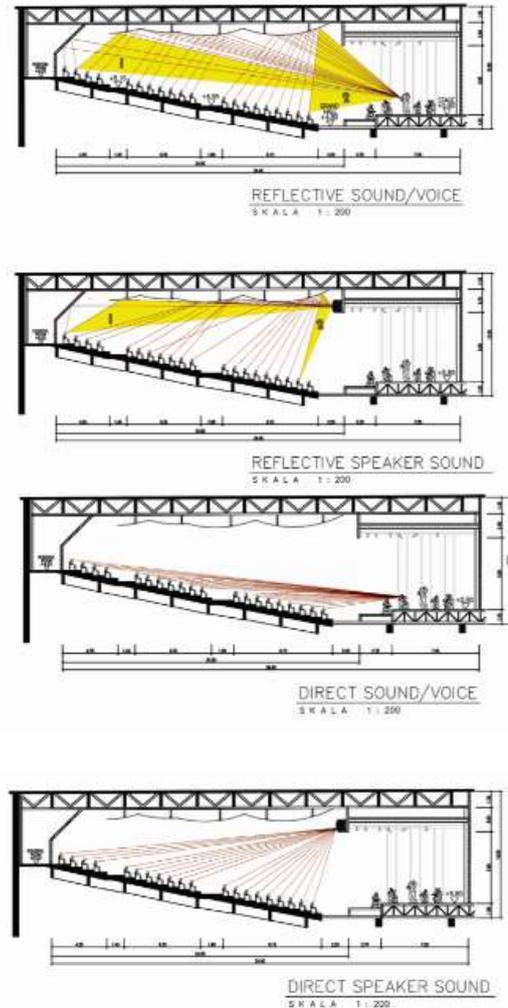
RUANG BANGUNAN	MATERIAL	LUAS	TEMPORAL	ABSORBANSI
RUANG BANGUNAN	PLAFON	1000	0,05	50
	DINDIR	1000	0,05	50
	LANTAI	1000	0,05	50
	...	...	...	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...

Tabel 1.1. Material bangunan dan perhitungan reverbrasi

Dan hal ini didasarkan oleh standar reverberation time pada theater yang adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 17. Standar rumus dan perhitungan waktu reverberasi



Gambar 2. 18. Skema pemantulan suara (atas) dan jarak pandang mata (bawah)

Dari skema tersebut, dapat dihitung reverberation time nya dan hasilnya adalah pada ruangan tersebut tidak terdapat echo yang artinya akustik ruang grand hall ini baik.

**REFLECTIVE HUMAN VOICE**  
(max 30/1000 sec = 30m/sec)

1)  $R1 = 25 \text{ m}$        $= (R1 + R2 - D) / 0.34$   
 $R2 = 4.6 \text{ m}$        $= (25 + 4.6 - 26.5) / 0.34$   
 $D = 26.5 \text{ m}$        $= 9.7 \text{ MSEC (TIDAK TERJADI ECHO)}$   
 \*Jarak diambil dari yang paling JAUH dari panggung

2)  $R1 = 9.2 \text{ m}$        $= (R1 + R2 - D) / 0.34$   
 $R2 = 7.4 \text{ m}$        $= (9.2 + 7.4 - 8) / 0.34$   
 $D = 8 \text{ m}$        $= 25.5 \text{ MSEC (TIDAK TERJADI ECHO)}$   
 \*Jarak diambil dari yang paling DEKAT dari panggung

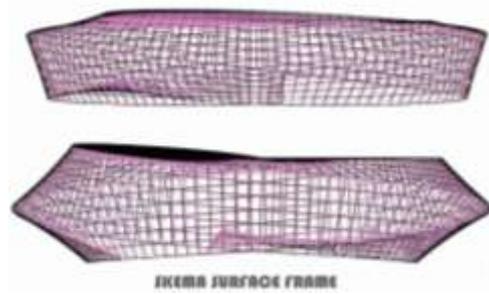
R1 = JARAK SUMBER SUARA KE BIDANG PEMANTUL  
 R2 = JARAK BIDANG PEMANTUL KE PENDENGAR  
 D = JARAK SUMBER SUARA KE PENDENGAR

**REFLECTIVE SPEAKER SOUND**  
(max 30/1000 sec = 30m/sec)

1)  $R1 = 18 \text{ m}$        $= (R1 + R2 - D) / 0.34$   
 $R2 = 5.5 \text{ m}$        $= (18 + 5.5 - 22.8) / 0.34$   
 $D = 22.8 \text{ m}$        $= 2.05 \text{ MSEC (TIDAK TERJADI ECHO)}$   
 \*Jarak diambil dari yang paling JAUH dari panggung

2)  $R1 = 1.4 \text{ m}$        $= (R1 + R2 - D) / 0.34$   
 $R2 = 7.6 \text{ m}$        $= (1.4 + 7.6 - 6.8) / 0.34$   
 $D = 6.8 \text{ m}$        $= 6.5 \text{ MSEC (TIDAK TERJADI ECHO)}$   
 \*Jarak diambil dari yang paling DEKAT dari panggung

R1 = JARAK SUMBER SUARA KE BIDANG PEMANTUL  
 R2 = JARAK BIDANG PEMANTUL KE PENDENGAR  
 D = JARAK SUMBER SUARA KE PENDENGAR



Gambar 2. 25. Skema elemen structural surface frame

**Sistem Utilitas**

1. Sistem Utilitas Listrik

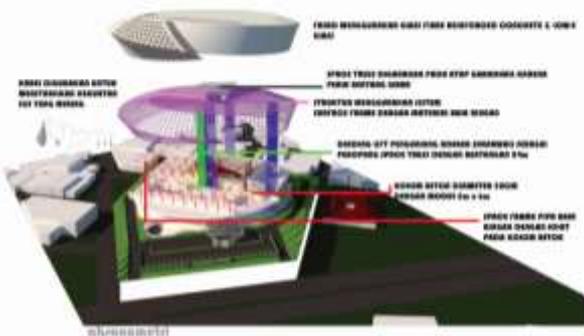
Genset pada bangunan diletakkan di basement paling bawah dan terdapat main distribution panel di lantai 1 serta sub distribution panel di setiap lantai sebagai ruang untuk mengalirkan listrik dari trafo.



Gambar 2. 26. Sistem utilitas listrik

**Sistem Struktur**

Sebagian besar struktur penopang bangunan ini menggunakan pipa baja dengan surface frame. Elemen stabilitas utama adalah kolom beton dengan modul 6x8m dimana pada bagian sambungan rangka atap menggunakan pipa baja. Hal yang menarik adalah pada ruang auditorium yang perlu bentang yang lebar bebas kolom, digunakan truss sebagai rangka penutup atapnya. Struktur juga telah memenuhi analisa konfigurasi terhadap gempa serta penyaluran beban, baik gravitasi maupun lateral.



Gambar 2. 24. Aksonometri struktur

2. Sistem Utilitas Air Conditioner

Sistem ac yang digunakan adalah ac central untuk ruang dengan luasan yang besar seperti grand hall dan multifunction hall. Sedangkan untuk ruang-ruang yang lainnya menggunakan system variable refrigerator (VRV). Sehingga setiap ruangan dapat diatur nyala atau tidaknya daya dan temperaturnya.

