

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Festival Musik/Konser

Sebelum pandemi di tahun 2020, Indonesia merupakan salah satu negara yang cukup aktif dalam melakukan kegiatan hiburan konser dan festival musik. Hal ini disebabkan oleh industri musik yang terus berkembang seiring dengan banyaknya manusia kreatif yang lahir secara menerus ke panggung hiburan. Festival musik merupakan salah satu media yang dapat menampilkan musik secara langsung dan menjadi incaran masyarakat sebagai salah satu bentuk kegiatan hiburan. Karena musik sendiri merupakan salah satu bagian dari industri hiburan yang paling banyak diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Menurut Augustin dalam tulisan Nauli (2020, p. 202), musik selalu hadir di kehidupan sehari – hari manusia, karena banyak perasaan yang dapat diungkapkan dengan musik. Selain itu, banyak juga orang yang menyalurkan pesan seperti pesan perdamaian atau bentuk protes melalui musik.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, festival adalah hari atau pekan gembira dalam rangka peringatan peristiwa penting dan bersejarah, seperti pesta rakyat. Menurut Nauli (2020), festival merupakan acara yang diselenggarakan selama sehari atau satu minggu sebagai bentuk perayaan/selebrasi terhadap sesuatu yang menggembarakan. Sehingga dapat disimpulkan, festival merupakan sebuah perayaan yang berlangsung selama sehari atau seminggu dengan tujuan untuk menghibur dan menggembarakan. Sedangkan festival musik merupakan sebuah kegiatan seni pertunjukan yang menampilkan alunan – alunan musik secara langsung yang diadakan selama sehari atau sepekan lebih di berbagai tempat. (Nauli, 2020)

Jika dilihat sebagai fenomena, festival musik merupakan sebuah kegiatan hiburan yang sedang digandrungi oleh masyarakat, dari berbagai kalangan dan juga usia. Berdasarkan penelitian Putri di dalam tulisan “Industrialisasi Musik Festival Di Indonesia,” mengatakan bahwa saat ini festival musik menjadi sebuah

kecenderungan masyarakat, sehingga acara musik festival menjadi sebuah gaya hidup dan tak lagi dinilai sebagai karya seni yang memang ingin dinikmati dan disukai oleh individu tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, festival musik merupakan sebuah kegiatan hiburan yang turut menampilkan penampilan musik secara langsung yang bertujuan untuk bisa dinikmati oleh berbagai pihak.

2.1.2 Auditorium/Teater

Auditorium dapat diartikan sebagai bagian dari teater, ruang konser, atau bangunan publik lainnya di mana penonton duduk. Lalu, auditorium juga dapat diartikan sebagai sebuah bangunan yang digunakan untuk pertemuan umum, seperti pidato atau pertunjukan panggung. Dalam *arsitektur*, perancangan auditorium didasarkan pada teori yang telah ada dan jarang sekali menciptakan bentuk teater baru. Bangunan auditorium memerlukan pertimbangan struktur dengan kondisi visual dan jarak pandang yang baik antara tata letak tempat duduk penonton dengan panggung penampil, sehingga auditorium dapat menciptakan suasana yang intim di setiap pertunjukan. Selain memperhatikan kondisi visual, perancangan auditorium juga perlu mempertimbangkan kondisi akustik. Pada skala ruang konser dan teater, pantulan akustik tidak kalah pentingnya dalam menciptakan kesan ruang. Dapat disimpulkan auditorium merupakan sebuah bangunan yang mewadahi pertunjukan yang dimana memerlukan perhatian khusus antara struktur dengan kondisi visual dan akustik untuk bisa menciptakan pengalaman yang luar biasa bagi penonton dan penampil.

a. Sejarah Bangunan Auditorium

Auditorium sendiri hadir sejak abad pertama Sebelum Masehi melalui penelitian seorang *arsitek* Romawi, Marco Vitruvius melalui penelitiannya mengenai mekanisme akustik pada ruang pertunjukan terhadap teater Yunani dan Romawi Kuno. Menurut Michael Barron dengan teori Vitruvius (2009), tatanan tempat duduk yang berundak bukan hanya untuk visual semata, namun juga karena pengaruh akustik yang semakin tinggi karena suara dapat merambat melengkung ke atas, sehingga pantulan suara dari panggung dapat dijangkau hingga bagian teratas tempat duduk. Selain itu, Martin Dumont pada tulisan Barron (2009) juga menambahkan usulan terkait dengan bentang lebar sebagai atap pada

bangunan auditorium. Dari sejarah tersebut melahirkan beberapa tipologi bentuk tapak auditorium, diantaranya adalah teater klasik Yunani, Arena Romawi Kuno, Horseshoe Baroque Theater, dan Gedung Konser abad 19.

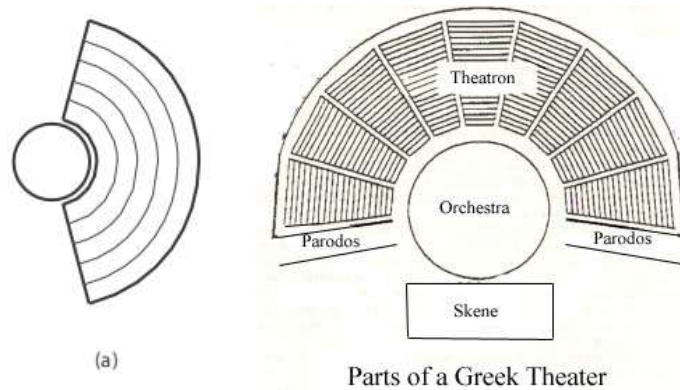
b. Jenis Auditorium

Auditorium diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, hal ini disesuaikan dengan penataan ruang dan juga kebutuhan terhadap pertunjukan yang ditampilkan. Fungsi utama dari bangunan auditorium adalah memwadahi aktivitas inti dari pertunjukan dan untuk mendukung pengalaman interaksi antara penonton dan pemain. Beberapa bentuk auditorium merupakan hasil pengembangan dari gedung pertunjukan yang ada pada era Yunani, Romawi Kuno, dan Barok Rakoko. Selain itu ada jenis auditorium yang dibuat untuk memenuhi berbagai kebutuhan seni pertunjukan yang berbeda, berbagai jenis bangunan telah muncul seperti gedung konser, gedung opera, teater, dan sebagainya. Beberapa auditorium dirancang khusus untuk aktivitas utama, sementara yang lain mungkin menjadi bagian dari ruang serbaguna atau aktivitas sekunder dari aktivitas utama.

1. Klasifikasi auditorium berdasarkan sejarah bentuk denah

a. Teater klasik Yunani

Teater klasik Yunani dibuat untuk mengadakan festival menyanyi dan menari untuk menghormati *Dionysus, Bacchus of the Greeks*. Sebagian besar teater juga terletak dalam kondisi yang sangat sepi jauh dari kebisingan kota dan pasar. Kapasitas dari teater Yunani sendiri dapat menampung antara 12.000 – 14.000 orang. Teater Yunani dibagi menjadi 4 bagian, yaitu *orchestra* (panggung), *theatron* (tempat duduk penonton), *parodos*, dan juga *skene* (belakang panggung)



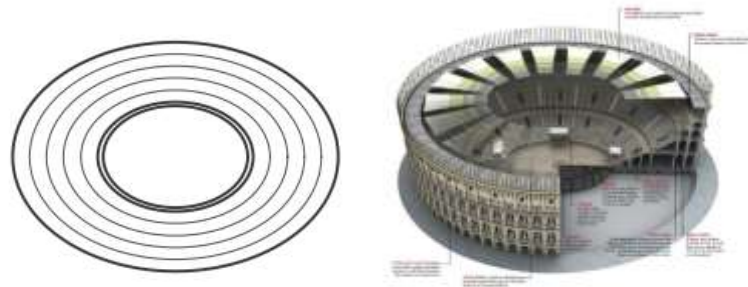
Gambar 2. 1 Layout Denah Teater Yunani

Sumber : Greek Theater (reed.edu)

b. Arena Romawi Kuno

Teater Romawi berbeda dari teater Yunani dalam beberapa hal. Pertama, sebagian besar teater dibangun sebagai struktur independen terkait penggunaan Teknik kubah untuk Arena serta penggunaan beton untuk bangunannya dibandingkan dengan bangsa Yunani yang membangun ruang teater di atas bukit alami. Bangsa Romawi juga mengembangkan sistem akses dan pelarian yang sangat efisien di bawah tingkat tempat duduk.

Bagian panggung pada arena Romawi Kuno juga disebut sebagai orkestra, namun pada arena Romawi Kuno panggung berbentuk setengah lingkaran dan dibentuk lebih rendah sekitar 1,5 m dari tanah untuk kebutuhan visual bagi para senator di orkestra. Untuk menghilangkan kebutuhan akan pantulan orkestra, tingkatan tempat duduk yang lebih tinggi sekitar 30 – 340 m dan ukuran kapasitas tempat duduk hampir setengah dari kapasitas tempat duduk teater Yunani. Arena Romawi menampung 7000 orang, dengan kursi terjauh dari panggung berjarak sekitar 53 m.

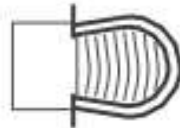


Gambar 2. 2 Layout Denah Arena Romawi Kuno

(Sumber : Auditorium Acoustics and Architectural Design (Barron, 2009))

c. *Horseshoe Baroque Theater*

Teater Barok yang berasal dari Italia ditemukan sangat cocok untuk opera. Pada abad ke-16, teater Barok yang berbentuk tapal kuda semakin populer dengan beberapa baris kotak yang ditumpuk satu sama lain seperti yang diilustrasikan pada Gambar 2.6. Kotak samping memiliki garis pandang yang sangat buruk tetapi bentuk denah semacam ini tetap mendominasi opera selama lebih dari 200 tahun karena keberhasilannya sebagai bentuk dalam hal melihat dan dilihat.



Gambar 2. 3 Layout Denah Horseshoe Baroque Theater

(Sumber : Auditorium Acoustics and Architectural Design (Barron, 2009))

d. Gedung Konser abad ke 19

Pada akhir abad ke-19, tiba-tiba ada kebutuhan akan ruang konser publik yang besar. Ruang konser dengan denah persegi panjang dan dimensi ruang bola memberikan kualitas akustik yang sangat baik. Proporsi juga dianggap sempurna karena rasio lebar, panjang, dan tinggi adalah 1:2:2 sehingga sangat mudah untuk menentukan ukuran aula yang dibutuhkan. Aula persegi panjang ini kemudian dikenal sebagai aula kotak sepatu karena ukurannya yang berbentuk kubus

ganda (Barron, 2009). Sebagian besar aula persegi panjang pada saat itu memiliki gema berkisar antara 1,9 hingga 2,2 detik yang sekarang dianggap sebagai nilai optimal untuk semua jenis aula. (Barron, 2009)



Gambar 2. 4 Layout denah Gedung Konser Persegi abad 19

Sumber : Auditorium Acoustics and Architectural Design (Barron, 2009)

2. Klasifikasi auditorium berdasarkan sejarah bentuk denah

- a. Arena adalah fasilitas untuk pertunjukan konser pop/rock berskala besar yang dapat mengakomodir pertunjukan lain (opera, drama, musikal). Umumnya disewa oleh organisasi komersial yang memprakarsai dan mempromosikan grup dan perusahaan sebagai acara satu kali atau bagian dari tur. (Appleton, 2008)
- b. *Concert Hall* adalah gedung pertunjukan yang mewadahi musik orkestra dan paduan suara klasik, musik jazz dan pop/rock. (Appleton, 2008)
- c. *Multi purposes hall* adalah gedung serbaguna merupakan hall yang disediakan oleh pemerintah daerah menampung berbagai kegiatan tidak hanya musik dan drama. (Appleton, 2008)

2.1.3 Pengertian Arena Konser

Konser merupakan sebuah pertunjukan musik yang tentunya berkaitan dengan ruang pertunjukan yang akan mewadahi penonton selama kurung waktu tertentu. Ruang ini yang akan membawa pengalaman penonton dalam mendukung suasana pertunjukan, sehingga dibutuhkan suasana yang kondusif bagi penonton dan penampil. Menurut buku *Building For The Performing Arts* (Appleton, 2008), arena konser masuk ke dalam tipologi bangunan performing art space atau ruang/area seni pertunjukan. Sebagai pusat pertunjukan seni, bangunan harus

menjadi fasilitas yang mewadahi pertunjukan seni baik berupa seni musik, teater, dan seni rupa.

Pembangunan gedung pertunjukan ini berguna untuk memenuhi fasilitas sarana hiburan masyarakat di suatu kawasan kota. Dengan adanya gedung pertunjukan ini akan mempermudah musik profesional dan juga musik indie untuk tampil mengeksplorasi kreatifitas dan bakat mereka di auditorium yang menyenangkan. Gedung pertunjukan yang dibangun pada suatu kawasan kota juga memberi keuntungan kepada pihak luar dan artis internasional yang ingin tampil karena akan mempermudah dalam pengumpulan audience dengan adanya pertimbangan akses yang mudah terhadap gedung pertunjukan.

Pada arena konser, penonton yang berfokus pada platform atau panggung untuk merasakan langsung pengalaman mendengar dan melihat pertunjukan musik. Sebelum musik berkembang seperti di zaman sekarang, gedung konser hanya ditujukan untuk pagelaran musik klasik dengan instrumental klasik sebagai pengiringnya. Namun, kebutuhan akan musik dan instrument musik semakin berkembang, sehingga banyak gedung konser yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan konser pop dan genre yang familiar di banyak masyarakat. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa gedung konser merupakan bangunan auditorium yang khusus untuk mewadahi pertunjukan musik baik individu maupun berkelompok dengan tatanan ruang teater penonton yang difokuskan mengarah ke panggung dengan sudut pandang yang optimal dari setiap sisi auditoriumnya.

2.1.3.1 Spesifikasi Gedung Konser

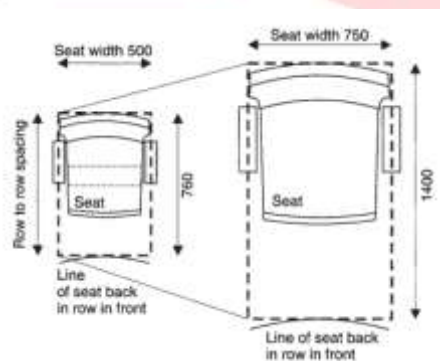
Dimensi ruang pada gedung konser diterapkan dengan batasan – batasan agar semua penonton yang dapat mendengar dan melihat penampilan dengan optimal, sementara sang penampil dapat berinteraksi sekaligus memandu penonton selama penampilan berlangsung. Untuk mencapai hal ini perlu diperhatikannya jarak dan kepadatan dari tempat duduk penonton, tata letak yang sesuai dengan standar sehingga memiliki tingkat kenyamanan yang pas untuk para penonton, serta sirkulasi dalam ruang menuju auditorium penonton dan juga sirkulasi kebakaran. Berdasarkan buku *Building for Performing Arts*, spesifikasi pada arena untuk gedung konser adalah sebagai berikut :

1. Tata Letak Tempat Duduk

a. Standarisasi tempat duduk individu

Tujuan mendesain bangunan fasilitas pertunjukan seni adalah untuk memberikan standar kenyamanan yang sesuai selama pertunjukan. Pada arena konser, bangku auditorium adalah hal utama yang perlu diperhatikan kenyamanannya karena pengguna akan memakainya selama kurung waktu pertunjukan. Dimensi untuk bangku penonton umumnya ditentukan pada rata – rata karakteristik pengguna yang diantisipasi untuk semua kalangan dan usia, karakteristik ini dapat diterima kenyamanannya hingga 90% pengguna. Dimensi bangku ini akan mempengaruhi keseluruhan tata letak arena, dan detailnya sebagai berikut :

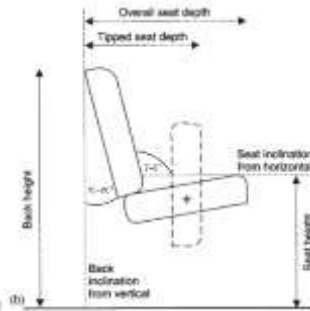
- Lebar tempat duduk dengan atau tanpa lengan : dimensi minimum dengan lengan adalah 50 – 52,5 cm dan tanpa lengan sekitar 45 cm.



Gambar 2. 5 Dimensi Bangku Penonton

Sumber : Building for Performing Arts (Appleton, 2008)

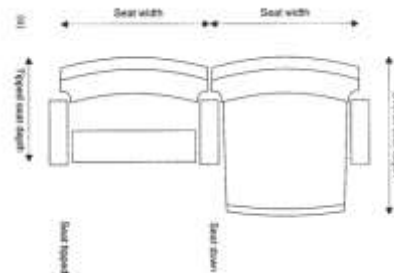
- Tinggi tempat duduk auditorium umumnya berkisar 43 cm – 45 cm dan kemiringan dari garis horizontalnya sekitar 7–9°.
- Ketinggian punggung tempat duduk auditorium berkisar 80 cm – 85 cm di atas permukaan lantai (ketinggian dapat ditingkatkan untuk alasan akustik), dengan sudut kemiringan punggung kursi sekitar 15–20° ke vertikal.



Gambar 2. 6 Kemiringan punggung dan bantalan tempat duduk

Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)

- Kedalaman bangku bervariasi dan tergantung pada ketebalan pelapis dan sandaran kursi. Umumnya kedalaman bangku berkisar 60 cm – 72 cm dengan sandaran punggung dan 42,5 – 50 cm untuk space duduk user. Saat ini, kebanyakan auditorium menggunakan kursi yang dapat terlipat otomatis untuk memberikan *clearway* sebagai batas jarak antar baris. Sebaliknya kursi statis berarti peningkatan jarak baris ke baris.



Gambar 2. 7 Posisi kedalaman bangku (saat posisi tegak dan dimiringkan)

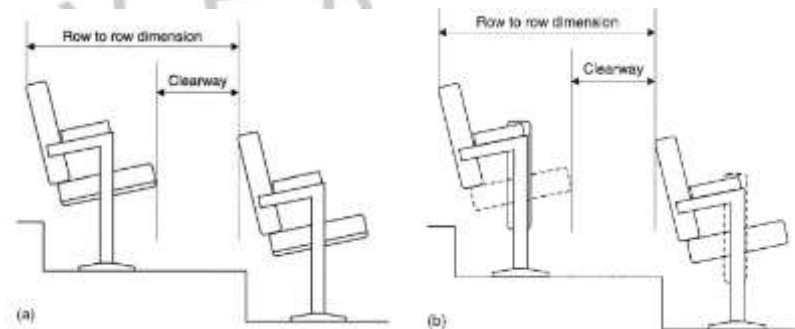
Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)

a. Jumlah kursi perbaris

Pada setiap baris, bangku penonton dibatasi hingga 22 kursi dengan akses untuk penonton di kedua ujung jalan dan berjumlah 11 kursi dengan penambahan akses di bagian tengah. Akses ini akan membentuk blok – blok bangku auditorium, terutama dengan format di mana penonton mengelilingi *platform*/panggung.

b. Jarak antara baris ke baris berikutnya

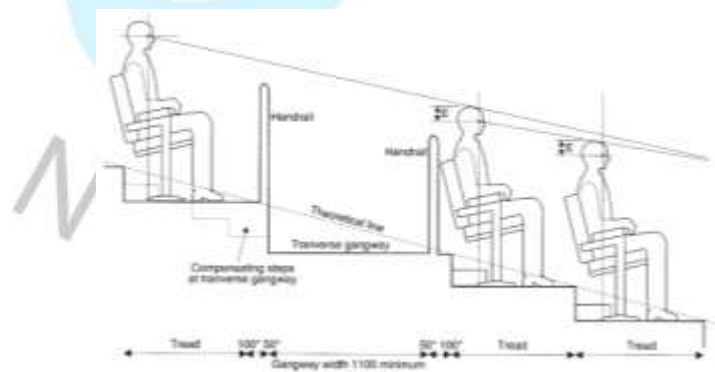
Jarak ini disesuaikan dengan tepian bangku (dalam posisi tegak maupun saat digunakan) dan bagian sandaran tempat duduk. Dimensi *clearway* harus dipikirkan agar memungkinkan sirkulasi dalam setiap baris tempat duduk. Lebar minimum *clearway* untuk jarak baris ke baris adalah 75 cm dan untuk tempat duduk statis jarak *clearway* yang dimiliki adalah 85 cm.



Gambar 2. 8 Jarak *clearway* untuk fixed seating (a), tipped seating (b)

Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)

- c. Lorong/Hallway antara bangku
- Lebar gang/hallway di setiap tingkat auditorium dalam arena digunakan untuk sirkulasi, baik sirkulasi darurat atau sirkulasi umum terhadap jumlah kursi yang ada disetiap tingkatan/lantai. Lebar minimum sebuah lorong/hallway adalah 1,1 m dan untuk pengguna kursi roda sekitar 1,5 – 1,7 m.



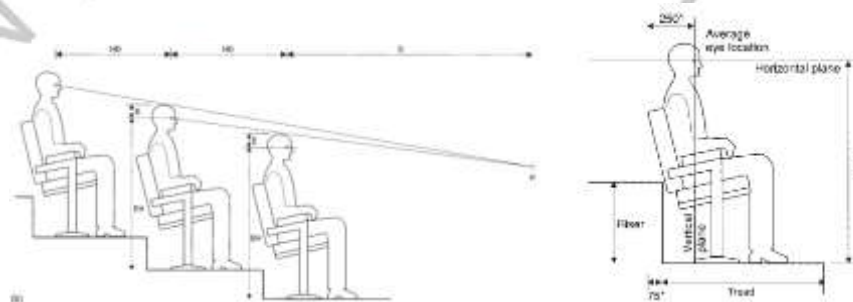
Gambar 2. 9 Jarak lorong sirkulasi pemisah antar baris

Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)

2. Sightlines (Garis Pandang)

a. Seated Audiences

Garis pandang menjadi hal utama yang perlu dipertimbangkan dalam arena dari area penampil ke audiens. Menurut Appleton (2008), garis pandang dapat diperhitungkan dengan menetapkan beberapa hal yang akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2. 10 Garis Pandang Audiens

Sumber : *Building for Performing Arts*.(Appleton, 2008)

- Titik pandang terendah dan terdekat dari titik panggung agar penonton dapat melihat dengan jelas (P). Biasanya titik ini akan dinaikan sekitar 60 cm sampai 1,1 m dari lantai dasar.
- Jarak horizontal antar mata penonton yang duduk (HD). Jarak ini berhubungan dengan jarak baris dan dapat bervariasi dari 75 cm hingga 1,15 m atau lebih.
- Untuk tinggi setiap baris diambil dari tinggi titik mata (EH) dengan rata – rata 1,12 m dari atas permukaan lantai.
- Jarak dari tengah mata ke puncak kepala (E) diambil 10 – 12,5 cm sebagai dimensi minimum untuk perhitungan garis pandang. Jarak ini diambil untuk memastikan bahwa pandangan dari baris di atasnya tidak terhalang oleh orang yang duduk di baris depan.
- Dari kursi barisan depan (D) ke jarak dari titik pandang terendah ke tepi rata-rata penonton di barisan depan. Semakin dekat baris

pertama ke platform/panggung, semakin curam kemiringan untuk posisi bangku auditorium.

- Garis teoretikal untuk baris rake auditorium maksimum 35° dan garis pandang untuk kursi tertinggi di auditorium tidak lebih dari 30° dari titik pandang terendah.

b. *Standing Audiences*

Pada beberapa konser seperti konser K-Pop, solois, band pop/rock, dan genre lainnya disediakan bagian festival dengan berdiri pada *flat floor* yang dekat dengan panggung. Tentunya garis pandang tetap perlu diperhatikan, dan jarak umumnya sekitar 1,5 m dari titik pandang terendah yang ada di panggung.

3. Ventilasi

Pendekatan ventilasi auditorium mencerminkan ukuran dan bentuknya, jenis konstruksi penutup/atap auditorium, dan kondisi iklim eksternal. Keputusan desain awal terletak pada penentuan kriteria kebisingan dan jumlah pergantian udara per jam yang harus dicapai dalam auditorium. Dengan tempat duduk tribun, udara dapat melewati strukturnya secara efektif, sehingga mekanisme ventilasi dapat terletak bagian tribun untuk sirkulasi udara yang optimal.

4. *Lighting*

Pencahayaan di dalam auditorium mencakup hal-hal berikut:

- a. *Performance lighting*, posisi pencahayaan di dalam auditorium setinggi langit – langit dan di dinding samping dan belakang. arah pencahayaan menuju platform/panggung dengan proyeksi yang jelas.
- b. *Auditorium lighting*, untuk penerangan jalur sirkulasi dan area tempat duduk penonton untuk bergerak di sekitar auditorium dan menekankan fitur *arsitektur* dalam auditorium. Pencahayaan auditorium biasanya diredupkan dan padam selama pertunjukan sebenarnya untuk semua jenis produksi.

- c. *Emergency lighting*, penerangan jalur sirkulasi di dalam auditorium selama pertunjukan yang merupakan pencahayaan auditorium pada saat darurat, umumnya diletakan sebagai petunjuk arah darurat pada titik jalan keluar di auditorium.
- d. *Working lights*, penerangan umum auditorium sebagai sistem terpisah selama auditorium tidak digunakan untuk pertunjukan dan latihan.
- e. *Cue lights*, di titik masuk ke auditorium.
- f. *Blue lights*, pencahayaan yang akan digunakan pada area di dalam auditorium yang akan diakses selama pertunjukan oleh teknisi dan *performer* dalam menyiapkan konser, sehingga memerlukan kemudahan akses untuk servis.

2.1.3.2 Kebutuhan Ruang pada Gedung Konser

Dalam buku *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008), kebutuhan ruang disignifikasikan sebagai berikut :

A. Ruang Publik

1. Pintu masuk untuk publik

Sebagai sebuah akses utama. Pintu masuk pada auditorium harus dapat dikenali secara mudah oleh pengunjung dengan *signage* yang jelas dan mudah dipahami. Untuk melengkapi hal tersebut terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah area drop off, canopy, pintu keluar masuk (jarak antar pintu minimal 2 m), dan display eksternal terkait nama bangunan.

2. *Entrance Foyer*

Ruang ini perlu diidentifikasi dengan mudah melalui visualnya. Untuk memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi, papan penunjuk arah mengarahkan publik ke berbagai fasilitas (mempertimbangkan dengan cermat warna, ukuran dan jenis wajah untuk kejelasan dan untuk tunanetra dan lanjut usia).

3. Retail & Tempat Makan

Fasilitas komersil bukan hanya untuk menunjang fasilitas umum, tetapi untuk menghasilkan pendapatan. Jika digunakan di luar jam pertunjukan, layanan tersebut dapat membantu untuk menumbuhkan suasana yang lebih menyenangkan. Ini bisa berupa kedai kopi, restoran, dll. Penempatan lokasi harus berdekatan dengan sirkulasi utama dan memiliki akses dari foyer pintu masuk untuk menarik pelanggan.

4. *Exhibition*

Ruang ini dapat digunakan untuk pameran sederhana untuk umum yang terkait dengan seni ataupun dapat menjadi ruang penjualan sponsor dan merchandise.

5. Ruang Pertemuan

Ruang pertemuan ini dapat diperuntukkan untuk publik (disewakan) atau dapat digunakan sebagai ruang staff penampil nantinya. Adapun requirements yang umum digunakan pada ruang meeting auditorium diantaranya adalah :

- Standar ruang per orang, luas minimum saat berdiri sekitar 0,6 m². Lalu ruang untuk duduk dengan meja rendah dan kursi santai sekitar 1,1 m², lalu ruang per orang pada saat di meja meeting sekitar 1 m – 1,5 m².
- Peralatan audio-visual serta ruang penyimpanan peralatan dan perabotan langsung dari ruang pertemuan.
- Ruang pertemuan sebaiknya memanfaatkan cahaya alami dan bersifat fleksibel.

6. *Outdoor Area*

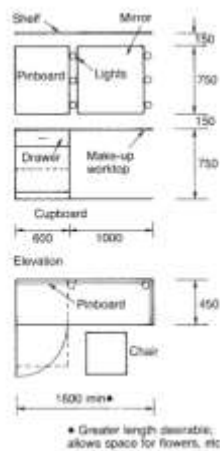
Ruang luar umumnya terkoneksi langsung dengan akses masuk para pengunjung, sehingga perlu memperhatikan :

- Area penghubung antara pintu masuk dengan ruang luar memerlukan kanopi sebagai elemen lanskap.
- Ruang luar harus mampu mengakomodir pejalan kaki dan pertunjukan di luar ruangan.
- Area pertunjukan di luar ruangan harus dilengkapi dengan arus listrik untuk mengakomodir keperluan lighting dan sound.

B. Performers Space

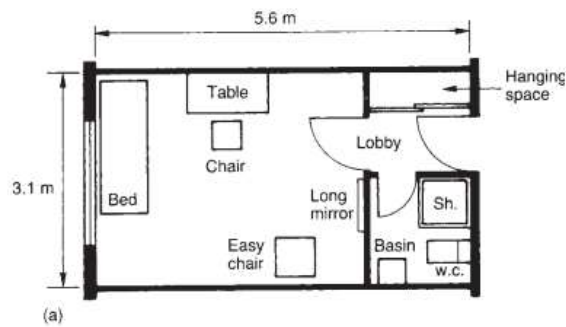
Para penampil memerlukan ruangan untuk persiapan sebelum konser dan ruangan tersebut juga bisa dijadikan sebagai tempat istirahat para *performer*. Ruangan tersebut diantaranya adalah ruang ganti, *dressing room*, dan juga *green room*.

- Ruang Ganti
 - a. Ruang Pribadi



Gambar 2. 11 Ukuran furniture ruang ganti performer (dalam milimeter)

Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)



Gambar 2. 12 Denah ruang ganti performer

Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)

Persyaratan ukuran untuk ruang ganti pribadi adalah sebagai berikut (Appleton, 2008) :

- Luas ruang ganti pribadi dengan akses toilet di dalam ruangan adalah 19 m².
- Untuk ruang ganti pribadi dengan space untuk berlatih dan toilet di dalam ruangan adalah 40 m².

b. Ruang Komunal

Kapasitas maksimum yang ada di ruang ganti komunal adalah 4 orang dengan besaran ruang minimum 2 m² (tidak termasuk kamar mandi). Ruang ini dapat mengakomodir pakaian gantung, kursi dan meja atau rak lebar untuk penggunaan umum (loker atau lemari dan laci untuk barang pribadi).

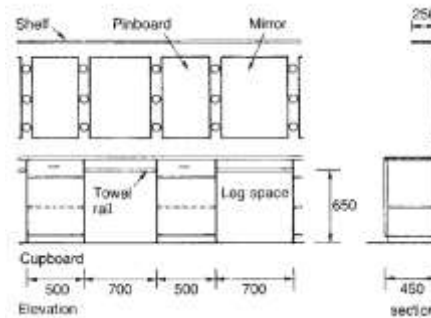
c. Ruang Komunal

Ruang ini harus bersifat fleksibel dengan tempat penyimpanan dan kursi meja di dalamnya. Kapasitas ruang tidak boleh lebih dari 20 orang dengan besaran ruang 2 m² untuk setiap individu.

- *Dressing Room*

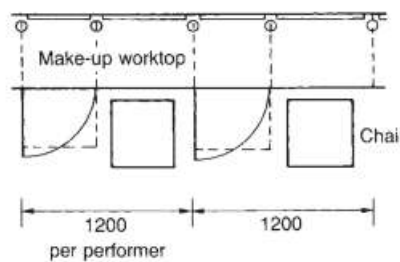
Ruang ini memerlukan meja rias yang dilengkapi oleh cermin dan lampu, tempat penyimpanan dan *hanging railing*, rak, tempat sampah, dan stopkontak. Kapasitas maksimumnya adalah 16 orang dengan besaran

ruang 3 m². Biasanya posisi ruang berdekatan dengan *green room* agar memudahkan sirkulasi untuk *performer*.



Gambar 2. 13 Tampak Furniture Dressing Room (dalam milimeter)

Sumber : *Building for Performing Arts*_(Appleton, 2008)



Gambar 2. 14 Denah Furniture Dressing Room (dalam milimeter)

Sumber : *Building for Performing Arts*_(Appleton, 2008)

- *Green Room*

Green room merupakan ruangan untuk para *performer* dapat bersosialisai, istirahat, penyegaran dan hiburan. Standar besaran ruang per individu untuk ruangan ini adalah 1,4 m².

- *Pre – performance practice room*

Ruangan ini diperlukan bagi musisi, penyanyi, atau penari untuk berlatih sebelum pertunjukan. Musisi dan penyanyi membutuhkan ruangan seluas 15 m² dan untuk penari minimal 100 m², dengan dinding cermin dan lantai kayu.

7. *Performance Organization Space*

Para *performer* menunjukkan penampilan spektakuler tentunya didorong dengan bantuan dari luar area pertunjukan yang tidak terlihat oleh penonton. Acara

satu kali atau yang berlangsung untuk jangka waktu terbatas akan membutuhkan konstruksi pementasan, area tempat duduk, pencahayaan dan kontrol suara, dan sebagainya serta pengaturan pertunjukan, dengan pemindahannya setelah acara. Selain ruang untuk para *performer*, sebuah gedung konser memerlukan ruang untuk kontrol suara dan pencahayaan, dan titik kontrol serta pementasan dan ruang *performer*.

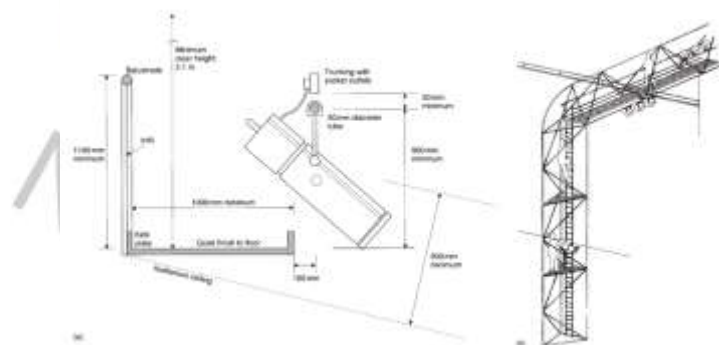
- *Lighting Control Room*

Ruangan ini biasanya diposisikan secara terpusat di bagian belakang auditorium dimana operator memiliki pandangan yang tidak terbatas ke platform/panggung. Itu harus berupa ruangan kedap suara yang tertutup, dengan jendela untuk memantau. Ukuran dan bentuk ruangan harus: lebar minimum 3 m, kedalaman 2,5 m, dan tinggi 2,4 m.

Akses ke *lighting control room* tidak boleh langsung dari auditorium dan sirkulasi publik. Lokasi harus memberikan akses mudah ke panggung dan harus terhubung langsung dengan ruang kontrol suara, terutama jika operator yang sama diperlukan untuk mengoperasikan peralatan pencahayaan dan suara.

- a. Akses untuk kontrol lighting secara manual

Posisi pencahayaan kinerja di auditorium memerlukan akses untuk mempertahankan dan menyesuaikan arah dan mengubah filter.



Gambar 2. 15 Kerangka Pendukung Untuk Lighting
Sumber : *Building for Performing Arts* (Appleton, 2008)

- *Sound Control Room*

Kontrol suara yang akurat bergantung pada operator yang mendengar suara yang didengar audiens. Ruang kontrol harus berupa ruang tertutup dengan jendela observasi terbuka dalam posisi yang representatif di dalam auditorium dan kualitas suara. Bukaan harus ditutup dengan panel kaca, dan *finishing* dinding dan langit-langit tidak boleh mendistorsi suara seperti yang dialami penonton. Ukuran minimum ruang kontrol suara adalah lebar 3 m x kedalaman 2,4 m x tinggi 2,4 m.

2.1.4 Mekanisme Akustik Auditorium

Mekanisme akustik pada auditorium merupakan salah satu unsur utama yang perlu diperhatikan dalam perancangan arena konser. Mekanisme ini mengacu pada kualitas suara yang didengar oleh setiap penonton dan *performer*. Hal yang perlu dipertimbangkan terkait akustik dalam pertimbangan suara dalam bangunan diantaranya adalah :

1. Pertimbangan Non – Fisik

- Bentuk dan ukuran auditorium, hal ini termasuk jarak antara penonton dan panggung, kapasitas tempat duduk, jumlah tingkatan tempat duduk, proporsi panggung dengan tinggi dan lebar auditorium, lokasi lighting dan sound equipment, serta lighting *bridge*.
- Volume auditorium, perhitungannya antara jumlah penonton yang dikalikan dengan rasio volume per orang, menurut jenis produksi, volume per orang untuk musik adalah 3,4 m³ dan 9 m³ per orang untuk pidato di dalam ruang auditorium.
- Waktu gema, rentang waktu dari sumber suara yang dipantulkan ke setiap audiens membutuhkan waktu yang berbeda, Tujuannya adalah untuk menyeimbangkan kedua sumber suara ini dengan menghilangkan distorsi agar suara dapat terdistribusi secara merata ke setiap audiens.
- Kualitas suara yang dihasilkan bervariasi sesuai dengan pidato dan jenis musik, hal ini berkaitan dengan bagaimana penonton merespon suara yang ada di dalam gedung konser.

2. Pertimbangan Fisik

- Volume dapat ditingkatkan dengan penambahan ruang dan menggunakan panel gantung untuk menyesuaikan karakteristik langit-langit dan dinding.
- Langit – langit dibuat lebih tinggi dan dimiringkan/bervariasi agar pantulan suara dapat menyebar ke seluruh audiens
- Peletakan auditorium harus jauh dari sumber kebisingan eksternal.
- Penggunaan double skin roof dan double wall pada ruang auditorium, serta Tunggangan pada pondasi dibuat anti getar untuk meminimalisir kebisingan dari bawah tanah.

2.1.4.1 Tujuh Kelengkapan Akustika

Meskipun tujuh properti akustik dicontohkan dalam urutan tertentu, namun ini bukan menjadi acuan secara berurutan dalam merancang ruang konser. Menurut Chung IP (2021), tidak ada satu pun atribut akustik atau arsitektural yang menentukan dalam membedakan ruang konser mana yang terbaik. Semua fitur ini saling berkaitan satu sama lain, yang memberikan ruang untuk kombinasi hasil yang berbeda tanpa akhir. Berikut adalah 7 prinsip akustika kelengkapan gedung konser menurut Chung IP :

a. *Liveness*

Dari ketujuh kualitas akustik ini, *liveness* merupakan salah satu dari sedikit prinsip yang memiliki keterkaitan erat dengan prinsip lainnya. Karena *liveness* menunjukkan antara suara dengan ruangan konser, yang membuat audiens merasa 'hidup'. Fenomena ini sangat terkait dengan gaung suatu ruangan. Semakin gema aula, semakin hidup aula itu terdengar.

b. *Intimacy*

Dalam istilah musik, 'keintiman' mengacu pada sensasi subjektif tentang seberapa dekat jarak musik terhadap pendengarnya, sehingga audiens merasa terlibat atau terlepas dari musik yang ditampilkan.

Keintiman ini ditentukan oleh istilah teknis akustik: *Initial-Time-Delay Gap*. ITDG adalah perbedaan waktu datangnya suara langsung dan suara pantulan pertama dari dinding / langit-langit.

c. *Clarity*

Prinsip ini mengacu pada sejauh mana pendengar dapat mengidentifikasi suara dalam pertunjukan musik. Pendengar harus dapat membedakan kontras antara suara langsung dan suara pantul.

d. *Strength*

Prinsip ini menunjukkan tingkat kenyaringan suara, yang bergantung pada kerasnya suara langsung. Semakin dekat sumbernya, semakin keras suaranya; semakin jauh sumbernya, semakin tenang. Penonton juga mempengaruhi nyaring – tidaknya sumber suara, semakin tersebar jarak tempat duduk, maka akan terjadi penurunan kenyaringan suara.

e. *Warmth*

Dalam musik, kehangatan pada musik diberikan oleh kuatnya suara pada frekuensi rendah (bass). Bass yang aktif berkorelasi dengan waktu dengung frekuensi rendah (75 hingga 350 Hz). Suara hangat di aula diukur dengan rasio frekuensi rendah dan menengah, yang disebut rasio bass (BR),

f. *Brilliance*

'*Brilliance*' menggambarkan kekuatan suara pada frekuensi tinggi, sehingga memiliki karakteristik kualitas renyah yang jernih, di mana setiap nada diartikulasikan dengan jelas dan dapat dipahami. Ini mengacu pada suara harmoni dengan frekuensi *treble* (> 2.000 Hz) yang menurun secara perlahan. *Brilliance* diukur melalui 'rasio *treble*', yang dimana mengukur waktu dengung frekuensi tinggi dengan frekuensi menengah.

g. *Envelopment*

Envelopment mengacu pada sejauh mana suara gema mengelilingi pendengar atau yang dikenal dengan sensasi spasial akustik. Ini adalah

fenomena di mana seolah – olah suara datang dari segala arah. Penelitian menyimpulkan bahwa LEV (*listener envelopment*) meningkat seiring dengan peningkatan tingkat suara yang hadir dari setiap arah setelah 80 milidetik. Artinya, pengalaman LEV bergantung pada pantulan suara yang datang terlambat dan tingkat suara sumber (kenyaringan).

2.1.4.2 Material Akustikal

Semua bahan bangunan memiliki aspek akustik karena berdampak pada penyerapan, pantulan, atau transmisi suara. Ketika suara mengenai batas ruangan, sebagian dipantulkan, sebagian diserap, dan sebagian ditransmisikan ke ruangan berikutnya. Melalui pemilihan material yang sesuai untuk sebuah ruangan, suara dapat dipertahankan (dipantulkan) atau dibuat menghilang (diserap).

Menurut Chung IP pada tulisannya (2021), sebuah gedung konser harus menjauhi material yang ringan dan tipis dengan menggunakan material berat dan padat (beton, kaca tebal, panel kayu yang tebal) untuk memberi kesan hangat dan juga mencegah adanya penyerapan kebisingan dari luar ruangan.

2.1.5 *Arsitektur* Metafora

2.1.4.3 Pengertian *Arsitektur* Metafora

Arsitektur metaphoric atau *arsitektur* metafora merupakan salah satu aliran *arsitektur* kontemporer yang muncul pada saat zaman post – modernism yang dimulai sejak tahun 1950. Metafora sendiri diambil dalam bahasa Latin “*Methapherein*” yang terdiri dari dua suku kata, “*metha*” yang berarti setelah/melewati dan “*pherein*” yang berarti membawa (Bakti, Samsudi, & Setyawan, 2018). Menurut Andriyawan pada tulisan Prihutama & Ashadi (2020), metafora dalam etimologi dimaknai sebagai perpindahan suatu makna ke dalam arti lain atau menjadi sebuah kiasan.

Dalam *arsitektur*, aliran *arsitektur* metafora dijelaskan oleh Jencks (1991) dalam bukunya “*The Language of Post Modern Architecture*”, metafora diartikan sebagai sebuah tanda yang diterima oleh seorang

pengamat dari sebuah objek dan membandingkannya dengan objek lain serta melihat sebuah bangunan sebagai sesuatu objek yang serupa dengannya. Lalu, dalam pemahaman Blumenberg dalam tulisan Gerber dan Patterson (2013), metafora adalah sesuatu yang produktif dan bersifat absolut. Hal ini dikarenakan metafora merupakan indikator dari sesuatu yang tidak dapat diterjemahkan ke dalam kondisi dan tidak bisa diterjemahkan dalam ranah logika. Namun pada bidang *arsitektur*, metafora yang dibangun dapat memiliki hasil yang harfiah. Melalui buku *Poetic of Architecture* oleh Antoniades (1992), Antoniades memaknai metafora sebagai sebuah cara dalam menjelaskan sesuatu yang diwujudkan dalam hal lain untuk bisa lebih di mengerti. Hal ini karena suatu subjek yang telah digambarkan atau ditunjukkan ke dalam subjek lain dapat terlihat serupa.

Oleh karena itu dapat disimpulkan sebagai *arsitektur* metafora merupakan sebuah aliran *arsitektur* post – modern yang dimana dapat mewujudkan suatu objek tertentu ke dalam sebuah bangunan yang dapat dimaknai secara harfiah baik secara nyata, tidak nyata, maupun kombinasi.

2.1.4.4 Jenis dan Prinsip *Arsitektur* Metafora

1. Jenis *Arsitektur* Metafora

Untuk mencapai desain *arsitektur* yang benar-benar signifikan, Antoniades (1992) mencoba membantu untuk menghasilkan desain yang lebih kaya pada tingkat spasial, sensual, spiritual, dan lingkungan. Oleh karena itu, beliau membagi jenis *arsitektur* metafora menjadi 3, diantaranya adalah :

- a. Metafora konkrit (*Tangible Metaphor*), memiliki makna berupa visual dari objek aslinya dan wujudnya nyata menyerupai objek aslinya. Hal ini dirasakan secara visual maupun material.
- b. Metafora abstrak/konseptual (*Intangible Metaphor*), makna yang dimiliki merupakan hasil metaforik dari ide, konsep, atau gagasan yang bersifat tersirat dan abstrak.

- c. Metafora kombinasi (*Combined Metaphor*), makna dan wujudnya merupakan hasil kombinasi dari metafora konkrit dan juga metafora abstrak yang dapat dicapai secara konseptual dan visual. Proses kreatif pada metafora ini didapatkan dari pemaparan konsep dan pengolahan ide bentuk pada bangunan.

2. Prinsip Arsitektur Metafora

Dalam desain, metafora dipandang sebagai jawaban yang membantu pemikiran desain dan menangani masalah desain yang tidak jelas. Oleh karena itu, untuk membantu seorang perancang dalam menerjemahkan hasil metafora ke dalam sebuah desain, Antoniades (1992) menyebutkan prinsip tersebut sebagai berikut :

- a. Memindahkan sebuah konsep (subjek/objek) menjadi sebuah subjek yang lain.
- b. Melihat sebuah konsep (subjek/objek) seakan – akan konsep akan mirip dengan subjek yang lain.
- c. Memindahkan pusat perhatian (*area of concentration or one inquiry*) kita terkait sebuah konsep dari suatu hal ke hal yang lain.
- d. Adanya romantisme tertentu dalam melakukan pendekatan kreativitas arsitektur melalui metafora.

2.2 Preseden

2.2.1 Preseden Fungsi Bangunan

a. Impact Arena, Bangkok

IMPACT merupakan salah satu pusat pameran dan konvensi terbesar dan termmodern di Asia dengan area yang dapat digunakan lebih dari 140.000 meter persegi yang terdiri dari berbagai ukuran tempat untuk memenuhi semua jenis kebutuhan acara yang terletak di Nothanburi, Thailand.

Salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh Impact untuk memenuhi kebutuhan konser di Thailand adalah Impact Arena. Berdasarkan *website* Impact sendiri, Impact Arena merupakan sebuah arena auditorium yang memiliki luasan 20.000 m² dan lebar bentangan 100 m dengan kapasitas tempat duduk mencapai 12.000 tempat duduk cocok untuk acara skala besar, konser internasional, acara olahraga dan hiburan. Selain itu, arena yang merupakan aula serbaguna ini juga memiliki fasilitas akustik dan visual yang canggih, diantaranya, panel pencahayaan khusus, sistem audio – visual yang canggih, dinding kedap suara, dan cctv jarak dekat.



*Gambar 2. 16 Impact Arena
(Sumber : Impact.co.th, 2022)*

Impact Arena sendiri juga memiliki ketentuan yang berkelanjutan terkait bangunannya diantaranya adalah :

1. Fokus pada penggunaan sumber daya alam secara efektif untuk mengurangi dampak lingkungan yang disebabkan oleh penyelenggaraan pameran dan acara.
2. Mengadopsi 4R untuk mengelola bahan yang digunakan dan mengurangi limbah dari pameran dan acara.
3. Mendukung konsumsi energi bersih, konservasi energi, pertimbangan bahan alami atau biodegradable, dan menerapkan teknologi untuk mengurangi penggunaan sumber daya dan material yang tidak berkelanjutan.



Gambar 2. 17 Site Plan Impact Arena

(Sumber : Impact.co.th, 2022)

Sistem berkelanjutan ini ditunjukkan melalui *site plan* mereka yang menunjukkan sifat compact dari setiap bangunannya sehingga audiens yang datang tidak perlu mengeluarkan emisi karbon kendaraan karena setiap fasilitas gedung masih di kompleks yang sama dan mendukung adanya perubahan sifat masyarakat untuk berjalan kaki.

1. Konfigurasi Ruang Impact Arena

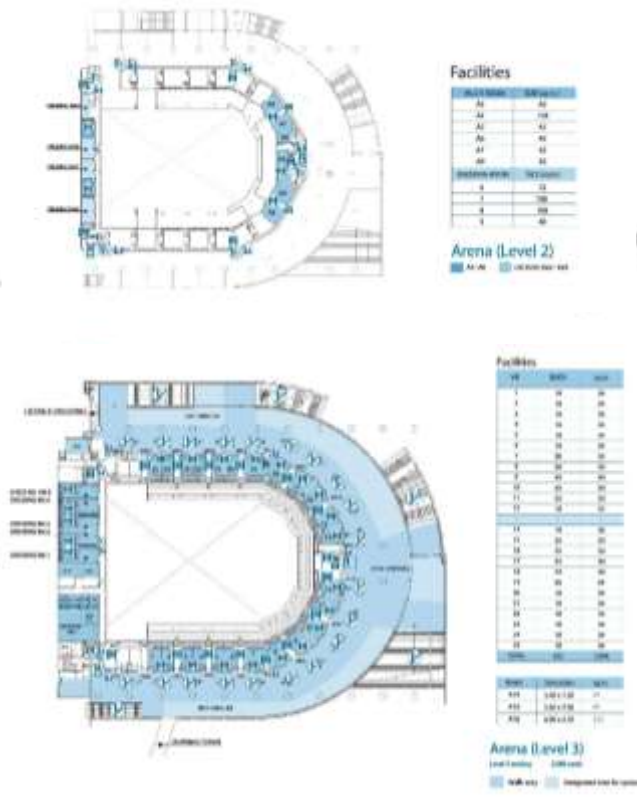


Gambar 2. 18 Denah Lantai 1

(Sumber : Impact.co.th, 2022)

Impact Arena memiliki 4 lantai dengan luas total 20.000 m² untuk foyer dan *flat floor*. Karena memiliki fungsi arena serbaguna, penggunaan *flat floor* ini bertujuan untuk memudahkan company yang akan mengadakan acara. Terlebih pengadaan konser sekarang umumnya memiliki tata panggung sendiri untuk bisa disesuaikan dengan set – up dan tema yang ingin diusung

oleh para artis. Ukuran *flat floor* yang disediakan oleh Impact Arena seluas 4.000 m² dengan 4 akses keluar – masuk yang terhubung dari setiap sisi bangunan.



Gambar 2. 19 Konfigurasi Ruang Lantai 2 dan 3
(Sumber : Impact.co.th, 2022)

Berdasarkan denah preseden, lantai dua dan tiga pada arena ini diperuntukan untuk green room dan ruang ganti para penampil ini karena memiliki akses yang terbatas untuk publik selain *walkway* pada tribun auditorium. Untuk ruang ganti, Impact Arena memiliki ruang ganti komunal yang dimana dapat menampung lebih dari 5 orang dengan luasan 48 – 108 m². Lalu untuk ruang green room memiliki luas 42 – 104 m².



Gambar 2. 20 Interior Ruang Ganti Komunal
(Sumber : Impact.co.th, 2022)

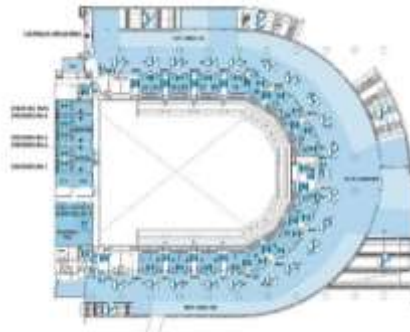
2. Sirkulasi Dalam Bangunan



Gambar 2. 21 Akses Masuk Arena
(Sumber : Impact.co.th, 2022)

Pada sirkulasi dalam bangunan, arena ini memiliki 4 titik akses utama yang satu diantaranya terhubung langsung dengan parkir kendaraan. Akses masuk ini juga digunakan sebagai akses darurat untuk bencana. Keempat akses ini akan terhubung langsung dengan kebutuhan ruang publik yang ada di lantai 1. Untuk masuk ke dalam area auditorium, pengunjung dapat menggunakan entrance foyer yang terkoneksi hingga lantai 3 arena.





Gambar 2. 22 Tangga Foyer dan Denah Lantai 3
(Sumber : Impact.co.th, 2022)

Selain itu, pada area tribun arena ini juga memiliki sirkulasi yang mengarah ke fasilitas sanitasi untuk pengunjung. Toilet ini di berada di setiap sisi tribun yang dibatasi oleh akses keluar masuk darurat. Luas toilet yang difasilitasi adalah 34 m² – 50 m² yang terpisah untuk pria dan wanita.



Gambar 2. 23 Detail Denah Toilet dan Akses Tangga Darurat
(Sumber : Impact.co.th, 2022)

2.2.2 Preseden Arsitektur Metafora

a. UAE Pavillion by Santiago Calatrava.

Desain pavilion ini dipamerkan pada Dubai Expo 2020 untuk monumen nasional di Dubai di atas lahan 15.000 m². Pavilion ini menciptakan pengalaman multisensor yang mendalam bagi pengunjung dari sudut pandang arsitektur, serta fitur sinematik terintegrasi, memperkenalkan mereka pada sejarah, budaya, dan inovasi futuristik UEA.



Gambar 2. 24 Tampak Atap UAE Pavillion

(Sumber: Archdaily.com, 2023)

Dengan tema "wings that depict the flow of movement", Calatrava memetaforakan burung nasional Uni Emirat Arab, burung elang ke dalam rancangan ke dalam sebuah struktur besar dengan sistem hybrid antara cangkang dan rangka portal. Secara jelas, Calatrava memetaforakan sayap pada tema ke dalam teknologi baru dengan rangka portal yang terdiri dari 28 sayap. Sayap dapat dibuka dalam waktu 3 menit, meliputi kisaran 110 dan 125 derajat. (Archdaily, 2021).

Sejalan dengan tema keberlanjutan Expo 2020, paviliun ini disertifikasi LEED Platinum dan sesuai dengan Peraturan dan Spesifikasi Bangunan Hijau Dubai (DGBR), paviliun ini dikelilingi oleh lansekap yang berisi 80 pohon dan lebih dari 5.600 tanaman, di mana 2.350 di antaranya dianggap sebagai kepentingan budaya bagi UEA.

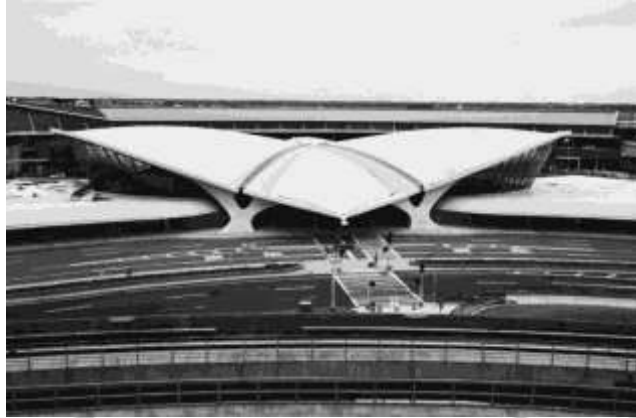


Gambar 2. 25 Perspektif UEA Pavilion

(Sumber: Archdaily.com, 2023)

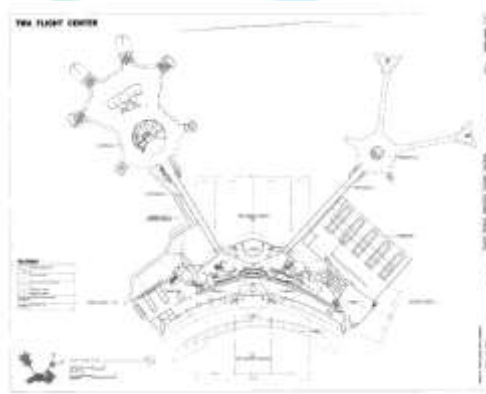
b. TWA Flight Centre

TWA Flight Centre atau Trans World Flight Center merupakan salah satu terminal bandara John F. Kennedy, New York. Terminal ini merupakan hasil rancangan Eero Saarinen yang mengusung arsitektur metaforik kombinasi. Terminal TWA adalah simbol nyata dari transformasi teknologi yang didasari oleh awal Perang Dunia Kedua yang berusaha untuk menangkap sensasi terbang di semua aspek bangunan, dari interior yang cair dan terbuka, hingga cangkang beton atap yang seperti sayap (Archdaily, 2021). Selain terminal fungsional, Saarinen juga merancang sebuah monumen untuk maskapai penerbangan dan penerbangan itu sendiri. Terminal ini memiliki luas 17225 m² untuk menangani lalu lintas udara besar – besaran di New York City yang saat itu setiap maskapai besar diminta untuk membuat terminal masing – masing sehingga disebut sebagai “Kota Terminal”.



*Gambar 2. 26 Tampak Atas TWA Flights Center
(Sumber: Archdaily.com, 2023)*

Saarinen menerjemahkan konsep metafora terminal TWA sebagai bentuk ekspresi ketidakpuasan atas terbatasnya Gaya Internasional. Terminal ini sebagai upaya dalam mengilhami arsitektur modern dengan monumentalisme yang sesuai dengan struktur publik. Hasil desain ini merupakan bentuk perkembangan metafora abstrak (*intangible*) yang membentuk Idlewild. Terminal ini sebagai sebuah ekspresi dari keadaan dramatis, keistimewaan, perjalanan yang menyenangkan, dan yang akan dialami sebagai tempat pergerakan dan pengalaman.



*Gambar 2. 27 Siteplan TWA Flights Center
(Sumber: Archdaily.com, 2023)*

Pada perencanaan tapaknya, secara harfiah Saarinen menggambarkan metafora dari pesawat, begitu juga dengan bangunannya. Hal ini digambarkan pada bangunannya dengan peningkatan dinamis dari garis atapnya tampaknya

menunjukkan hal yang sama, namun dalam bentuk abstraksi dari gagasan penerbangan itu sendiri. Secara struktur, Saarinen membentuk susunan simetris dari empat segmen atap cangkang beton yang melengkung, yang lekukannya mengalir mulus dari tiang yang menopangnya. Masing-masing dari empat struktur atap dipisahkan dari tetangganya oleh skylight sempit, dengan liontin melingkar menempati titik tengah di mana keempatnya bertemu.

c. Sydney Opera House

Sydney Opera House merupakan salah satu bangunan yang masuk ke dalam ikon arsitektur di abad ke 20. Gedung opera ini dirancang oleh Jørn Utzon dan Peter Hall di Bennelong Point, Sydney Harbour yang berdekatan dengan Sydney Harbour *Bridge*. Fungsi utama dari Sydney Opera House sendiri adalah sebagai pusat pertunjukan seni yang mampu mewadahi seluruh jenis aktivitas seni sejak tahun 1973, rumah pertunjukan seni ini kian meluas hingga menarik perhatian masyarakat luar. Sehingga, cakupan yang dimiliki bukan hanya untuk masyarakat lokal, namun juga untuk pertunjukan kelas dunia. Dari cakupan ini membawa Sydney Opera House sebagai tempat umum untuk kegiatan masyarakat dan pariwisata.



Gambar 2. 28 Sydney Opera House

(Sumber: Sydney.com, 2023)

Pendekatan desain yang dilakukan oleh Utzon memberikan dorongan kreativitas pada bangunan. Utzon menerjemahkan metafora *tangible* yang ditunjukkan melalui keselarasan bentuk bangunan dengan kontekstual tapaknya. Desain gedung opera ini merespon terhadap konteks tapak yang

berada di Pelabuhan Sydney dengan membentuk 3 bangunan berbentuk cangkang yang selaras dengan konteks lanskap pada Pelabuhan. Bangunan dikemas dalam cangkang yang menonjolkan karakteristik yang kuat dan dramatis yang menyesuaikan fungsi bangunan sebagai fungsi fasilitas pertunjukan seni. Karakter kuat ini ditunjukkan melalui bentuk – bentuk geometris beton yang secara bersamaan kontras dan menyatu dengan kualitas pahatan, cahaya, dan puisi yang merupakan bagian unsur dari pemandangan alam. Cangkang ini didirikan di atas platform bertingkat yang dikelilingi oleh area teras untuk ruang pejalan kaki.



*Gambar 2. 29 Siteplan Sydney Opera House
(Sumber : Sydney Opera House, (unesco.org), 2023)*

Utzon memecah bangunan menjadi 3 berdasarkan fungsi yang mengakomodir setiap bangunan, yaitu untuk pertunjukan dan juga untuk penunjang. Fasilitas pertunjukan dibagi menjadi Aula Utama untuk opera dan konser, Aula Kecil yang lebih kecil untuk teater, dan Aula atau ruangan Musik Kamar, sementara untuk fasilitas penunjangnya adalah bangunan restoran. Ketiga bangunan tersebut dirancang dengan selaras melalui cangkang beton besar, yang mengikuti ketinggian berbagai fungsi sehingga membentuk sebuah irama pada bangunan karena disusun berampingan sehingga orang mendapatkan gambaran kompleks yang bervariasi, sesuai dengan pergerakan pengunjung saat memasuki dan mengelilingi bangunan.

Utzon merancang sirkulasi yang dimana pengunjung akan melewati melewati menara panggung saat memasuki auditorium dari samping. Sehingga selama masih berada disekitar auditorium, metafora sebuah perasaan *excitement* saat hendak menonton konser tetap ada di sana dan sirkulasi ini merupakan sirkulasi sederhana yang memudahkan audiens untuk menemukan pintu masuk ke tempat duduknya dan keluar lagi.



2.3 Kerangka Pemikiran

Latar Belakang Perancangan

Kawasan Pondok Pinang yang kurang memiliki karakteristik membuat aktivitas festival budaya pada kawasan tersebut ikut melemah, dengan adanya festival musik dan konser yang sering dinikmati oleh masyarakat menjadi pendukung untuk menyediakan fasilitas pertunjukan seni pada kawasan Pondok Pinang sebagai katalisator.

Identifikasi Masalah

Pondok Pinang merupakan kawasan administratif yang kurang terhadap karakteristik kawasannya sehingga memerlukan bangunan dengan unsur desain sebagai katalisasi melalui fasilitas pertunjukkan seni dengan skala besar untuk kawasan Jabodetabek.

Solusi Penyelesaian

Menciptakan fasilitas untuk konser ke dalam sebuah rancangan arena auditorium dengan menonjolkan karakteristik dari Pondok Pinang sebagai pendukung unsur katalisasi melalui fasilitas pertunjukkan seni.

Tujuan Perancangan

Mengetahui bagaimana merancang bangunan dengan penyesuaian karakteristik dari arsitektur metafora untuk dapat menonjolkan karakteristik dari Pondok Pinang sebagai pendukung unsur katalisasi melalui fasilitas pertunjukkan seni.

Referensi Teori Tugas

Akhir

- a. Building for Performing Arts (Ian Appleton, 2008)
- b. Auditorium Acoustics and Architectural Design, 2nd Edition (Michael Barron, 2009)

Studi Preseden

- a. Impact Arena, Bangkok
- b. UAE Pavilion
- c. TWA Flight Center
- d. Sydney Opera House

Standar Acuan

- a. Building for Performing Arts (Ian Appleton, 2008)
- b. Data Arsitek Jilid 2

Pendekatan Rancangan

Arsitektur Metafora

2.4 Kriteria Rancangan

Berdasarkan teori dan juga preseden yang telah dikaji sebelumnya, terangkum kriteria rancangan menjadi sebuah sintesis sebagai berikut :

No	Komponen	Teori	Preseden	Kriteria Rancangan
1.	Massa	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah diidentifikasi oleh publik • Dapat menjadi pusat perhatian, baik dari hasil objek metafora secara nyata/abstrak • Menghindari komposisi bentuk seperti kipas karena adanya pengaruh akustika. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan pavilion menonjolkan konsep metafora yang nyata • Desain bangunan arena yang mengadopsi bentuk huruf U. • Terminal Center menerjemah sebuah gagasan secara abstrak pada bentuk bangunannya dengan struktur yang megah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat multi massing • Menerapkan konsep metafora kombinasi untuk menerjemahkan konsep pada perancangan auditorium
2.	Site plan	<ul style="list-style-type: none"> • Penataan letak dapat berupa pengembangan objek nyata/konseptual • Peletakan auditorium harus jauh dari sumber kebisingan eksternal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan tapak berupa hasil metafora abstrak gagasan fungsi bangunan • Untuk Arena, bangunan terletak jauh dari jalan yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menempatkan arena konser agak menjorok dari jalan dan memperlihatkan massa yang berisikan fasilitas publik • Sirkulasi untuk mewadahi fasl

No	Komponen	Teori	Preseden	Kriteria Rancangan
		<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi dari dalam ke luar bangunan harus aksesibel untuk publik, darurat (bencana/kebakaran), dan keperluan loading (pertunjukan/penunjang). 	merupakan sumber kebisingan	
3.	Program Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Ruang publik dapat diakses oleh umum Terdapat ruang transisi antara ruang publik dan auditorium Ruang auditorium dapat mewadahi penonton dari berbagai kalangan dan usia Memiliki ruang untuk mengakomodir equipment lighting dan sound. 		
4.	Backstage	<ul style="list-style-type: none"> Ruang untuk <i>performer</i> tidak terlihat dari publik Terdapat ruang untuk pribadi maupun komunal 	<ul style="list-style-type: none"> Akses terpisah untuk ruang belakang panggung dan publik Ruang ganti dapat digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat ruangan <i>performer</i> tidak terlihat dari publik dengan memberikan akses terpisah Ruang ganti untuk pribadi dan komunal

No	Komponen	Teori	Preseden	Kriteria Rancangan
			untuj pribadi dan komunal	
5.	Struktur & Utilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan struktur bentang lebar • Tunggangan pada pondasi dibuat anti getar untuk meminimalisir kebisingan dari bawah tanah • Penggunaan double skin roof dan double wall pada ruang auditorium. • Memiliki kerangka pendukung untuk mengakomodir keseluruhan lighting auditorium • Tata letak saluran udara perlu diperhatikan untuk menghindari kebisingan pada auditorium. • Exhaust menggunakan akustik splitter untuk mengurangi kebisingan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketiga preseden mengadopsi bentuk bentang lebar • Menggunakan struktur kerangka besi ekspos untuk sistem lighting pada Impact Arena 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan struktur bentang lebar • Memilih material yang mengakomodir sistem lighting untuk atap

No	Komponen	Teori	Preseden	Kriteria Rancangan
		<ul style="list-style-type: none"> • Saluran listrik dapat terjangkau sampai area luar • Memperhatikan tata letak saluran proteksi kebakaran 		
6.	Akustika	<ul style="list-style-type: none"> • Volume dapat ditingkatkan dengan penambahan ruang • Pengeras suara tambahan diletakkan di berbagai posisi dalam auditorium untuk efek suara di dinding samping dan belakang, langit-langit hingga auditorium dan balkon dan, mungkin, di bawah lantai • Langit – langit dibuat lebih tinggi dan dimiringkan/bervariasi agar pantulan suara dapat menyebar ke seluruh audiens • Penggunaan panel gantung untuk 		<ul style="list-style-type: none"> • Langit – langit dibuat lebih tinggi dan dimiringkan/bervariasi agar pantulan suara dapat menyebar ke seluruh audiens • Penggunaan panel gantung untuk menyesuaikan karakteristik langit-langit dan dinding. • Hindari adanya celah yang dapat menimbulkan suara masuk dari luar.

No	Komponen	Teori	Preseden	Kriteria Rancangan
		<p>menyesuaikan karakteristik langit-langit dan dinding.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hindari adanya celah yang dapat menimbulkan suara masuk dari luar. • Pintu yang digunakan memakai soundproofing 		
7.	Material	<ul style="list-style-type: none"> • Permukaan menggunakan material berat dan padat (beton, kaca tebal, panel kayu yang tebal) untuk memberi kesan hangat 	Preseden banyak menggunakan concrete sebagai materialnya	Mengkombinasikan kerangka besi dan material beton sebagai struktur utama

2.4.1 Program Ruang

Dari hasil sintesis di atas yang didukung oleh teori dan preseden, memunculkan aktivitas dan konsep yang membutuhkan adanya ruangan tersendiri dengan dimensi yang spesifik untuk mengakomodir kebutuhan pada arena konser. Penentuan ruangan beserta dimensi ruangan berdasarkan tinjauan literatur dan studi preseden yang telah dilakukan oleh penulis. Program ruang disajikan dalam tabel dibawah ini :

No	Aktivitas	Ruang	Kapasitas	Besaran Ruang		Jumlah Luasan (m ²)	Sumber
				Standart	Analisis		
Area Publik							
1	Menampung tamu	Foyer	1500	0.6	1500 x 0.6 = 900 m ²	900	BPA
					Sirkulasi 30%	900 x 30% = 270 m ²	270
Total Luas Entrance Foyer						1170	
2	Penerimaan tamu	Lobby	200	2	200 x 1.6 = 320 m ²	400	NAD
		Receptionist	40	2.85	40 x 2.85 = 114 m ²	114	PS
					Sirkulasi 30%	514 x 30% =	154.2
Total Ruang Penerimaan						668.2	
3	Ticketing	Box Office/Loket	5000 (Asumsi)	3	10 x 3 = 30 m ²	30	NAD
		10 loket					
4	Menjual merchandise	Booth Center	10	2.85	10 x 2.85 = 28.5 m ²	28.5	PS
		3 Booth					
					Sirkulasi 30%	58.5 x 30% = 17.5	17.6
Total Luas Loket & Booth Center						76.1	
Food Court							
5	Makan dan minum (publik)	Area makan	100	2	100 x 2 = 200 m ²	200	NAD
	Penjual makanan	Food Stall	5 Booth	2	2 x 5 = 10 m ²	10	
	Mencuci tangan	Sink	5 Sink	1	1 x 5 = 5 m ²	5	
					Sirkulasi 20%	215 x 20% = 43 m ²	43
Total Luas Food Court						258.0	
Arena Konser							
6	Menonton konser	Auditorium	2500 (Asumsi/Lantai)	1.2	2500 x 1.2 = 3000	3000	BPA
					Sirkulasi 30%	3000 x 30% = 720	900
Total Luas Auditorium						3900	
7	Tempat pertunjukan	Flat floor	1500	1	1 x 1500 = 1500 m ²	1500	ASS
	Menonton konser		500	1	1 x 500 = 500 m ²	500	ASS
					Sirkulasi 30%	2000 x 30% = 600	600
Total Flat Floor						2600	
Area Backstage							
8	Persiapan konser	Ruang Ganti	15	2	15 x 2 = 20 m ²	30	BPA
			5 Ruang		20 x 5 = 100 m ²	150	
		Dressing Room	15	3	15 x 3 = 45 m ²	45	
	3 Ruang		30 x 3 = 90 m ²		135		
Tempat istirahat penampil	Green Room	15	1.4	15 x 1.4 = 21 m ²	21		
		3 Ruang		14 x 3 = 42 m ²	63		
					Sirkulasi 30%	232 x 30% = 69.6 m ²	69.6
Total Luas Flat Floor						417.6	
Area Kontrol							
9	Mengatur lighting	Lighting Control Room	5	1.5	5 x 1.5 = 7.5 m ²	7.5	BPA
10	Mengontrol audio	Sound Control Room	3	1.5	3 x 1.5 = 4.5 m ²	4.5	
					Sirkulasi 20%	12 x 20% = 1.5 m ²	2.4
Total Luas Area Kontrol						14.4	

Tabel 2. 1 Program Ruang Arena Konser

(Sumber : Analisis Pribadi, 2023)