

PERANCANGAN INTERIOR GRAHA BHAKTI BUDAYA PKJ TIM DENGAN PENDEKATAN IDENTITAS TEMPAT

INTERIOR DESIGN OF GRAHA BHAKTI BUDAYA PKJ TIM WITH PLACE-IDENTITY APPROACH

Elma Eklesia¹, Doddy Friesty Asharsinyo², Reza Hambali³

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

elmatobing@student.telkomuniversity.ac.id¹

doddyfriesty@telkomuniversity.ac.id² rezahwa@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Seni merupakan hal yang melekat pada kehidupan manusia. Berbagai macam karya seni dapat ditampilkan untuk khalayak umum dalam bentuk seni pertunjukan. Seiring dengan berkembangnya seni pertunjukan di Indonesia, terutama di Jakarta, maka diperlukan adanya fasilitas. Fasilitas seni pertunjukan tersebut ialah ialah gedung pertunjukan. Gedung pertunjukan merupakan wadah untuk menampilkan berbagai karya seni pertunjukan seperti teater, tari, musik, maupun sastra. Salah satu fasilitas gedung pertunjukan yang ada di Jakarta ialah Graha Bhakti Budaya yang terletak di Pusat Kesenian Jakarta, Taman Ismail Marzuki (PKJ TIM). Dimulai tahun 2019, TIM mengadakan revitalisasi. Revitalisasi dilakukan untuk memperbaharui citra TIM sebagai pusat kesenian, sehingga banyak gedung yang akan direnovasi, termasuk Graha Bhakti Budaya. Graha Bhakti Budaya sendiri merupakan gedung yang melekat terhadap seniman Jakarta, oleh karena sudah 37 tahun berdiri dan menjadi wadah seniman berkarya dan saksi bisu perjalanan karir seni seniman Jakarta. Kini Graha Bhakti Budaya perlu diperbaharui agar memenuhi standar dan kebutuhan yang layak bagi penggiat seni pertunjukan maupun penikmat seni pertunjukan.

Perancangan ulang interior dilakukan melalui metode perancangan yang mencakup pengumpulan data primer melalui observasi langsung, wawancara, kuisioner dan dokumentasi, juga melalui data sekunder seperti literature dan standar. Setelah itu, dilakukan analisis data, sintesis data, hingga dapat menemukan alternatif desain interior yang dapat menjawab permasalahan desain yang ada. Beberapa masalah yang ditemukan ialah mengenai kebutuhan fasilitas persiapan dan latihan, pembagian zonasi pengguna ruang, fasilitas kaum difabel, *wayfinding*, penerapan sistem akustik, dan sebagainya. Masalah yang telah ditemukan dalam perancangan, dipecahkan menggunakan pendekatan *place-identity* atau identitas tempat. Pendekatan perancangan ini dibuat berdasarkan identitas perilaku seniman pertunjukan, juga sejarah Graha Bhakti Budaya yang menjadi salah satu gedung pertunjukan bersejarah yang berada di kawasan PKJ TIM. Tema yang dipilih untuk mendukung desain ialah *passion in motion*. Tema ini dituangkan dalam konsep interior yang dinamis dan ramah. Dengan perencanaan desain tersebut, Graha Bhakti Budaya diharapkan menjadi gedung pertunjukan yang berkarakter khas, setiap pengguna merasa nyaman dan terpenuhi kebutuhannya, bahkan merasa bangga terhadap Graha Bhakti Budaya.

Kata kunci: desain interior, gedung pertunjukan, identitas tempat.

Abstract

Art is an inherent thing in human life. Various kinds of works of art can be shown to the public in the form of performance art. As the performing arts develop in Indonesia, especially in Jakarta, facilities are required. The performing arts facility is a performing arts building. The performing arts building is a place to show various works of performing art such as theater, dance, music, and literature. One of the performing arts building facilities in Jakarta is Graha Bhakti Budaya which located at the Pusat Kesenian Jakarta, Taman Ismail Marzuki (PKJ TIM). Starting in 2019, the TIM held a revitalization. Revitalization is carried out to renew TIM's image as an arts center, so that many buildings will be renovated, including Graha Bhakti Budaya. Graha Bhakti Budaya itself is a building that is attached to Jakarta artists, because it has been 37 years of existence and is a place for artists to work and as a silent witnesses on the art career of Jakarta artists. Now Graha Bhakti Budaya needs to be renewed in order to meet the proper standards and needs for both performing arts enthusiasts and performers.

Interior redesign is done through design methods that include primary data collection through direct observation, interviews, questionnaires and documentation, as well as through secondary data such as literature and standards. After that, data analysis, data synthesis are carried out, so as to find interior design alternatives that can address existing design problems. Some of the problems found were regarding the need for preparation and rehearsal facilities, zoning of space users, facilities for people with disabilities, wayfinding, the application of acoustic systems, and so forth. Problems that have been found in the design, solved using the place-identity approach. This design approach is based on the identity of the performance artists, as well as the history of Graha Bhakti Budaya which is one of the historic performing arts building in the PKJ TIM area. The theme chosen to support the design is "passion in motion". This theme is outlined in a dynamic and friendly interior concept. With this design, Graha Bhakti Budaya is expected to become a performance hall that has a distinctive character, each user feels comfortable and their needs are fulfilled, and even feels proud of Graha Bhakti Budaya.

Keywords: *interior design, performing arts building, place-identity*

1. Pendahuluan

Seni pertunjukan adalah sebuah media yang digunakan untuk mengekspresikan atau menyampaikan pesan moral dan sebagainya, kepada penonton dalam bentuk dialog ataupun gerakan, seperti yang dikemukakan oleh Antarfi. Di ibukota Jakarta, seni pertunjukan berkembang seiring dengan perkembangan budaya dan seni Indonesia maupun dunia. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya banyak seniman-seniman ibukota, yang berkarya secara mandiri maupun maupun melalui jalur pendidikan seni. Berdasarkan statistik kebudayaan tahun 2019 milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, angka pertumbuhan jumlah kegiatan seni pertunjukan di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun, terlebih dimulai pada tahun 2018 peningkatan banyaknya kegiatan seni pertunjukan sebesar 50% dibandingkan tahun sebelumnya. Dengan adanya peningkatan ini, maka harus di sertai dengan perbandingan jumlah fasilitas gedung pertunjukan yang ideal.

Dari data yang diperoleh dari observasi lapangan maupun ulasan pengguna dari berbagai gedung pertunjukan di Jakarta, kebanyakan dari gedung pertunjukan memiliki permasalahan pada ketersediaan fasilitas penerimaan tamu, *wayfinding/signage* yang belum jelas, ergonomi kursi penonton, hingga belum adanya fasilitas penyandang disabilitas. Permasalahan-permasalahan ini juga ditemukan pada gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya (GBB), yang terletak di Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki (PKJ TIM), Jakarta Pusat. Berdasarkan data pengelola Taman Ismail Marzuki, pemakaian Graha Bhakti Budaya pada tahun 2019 mencapai 41 event, hal ini menandakan bahwa aktivitas seni pertunjukan aktif dilaksanakan, rata-rata dalam satu bulan mencapai 3-4 pertunjukan. Frekuensi yang padat ini tentunya membuat Graha Bhakti Budaya memerlukan jalan keluar akan permasalahan-permasalahan yang ada. Terlebih, kegiatan yang dilakukan di Graha Bhakti Budaya akan banyak melibatkan pelaku seni maupun penikmat seni di Jakarta. Graha Bhakti Budaya merupakan fasilitas pertunjukan tertua diantara fasilitas pertunjukan lainnya di PKJ TIM, maka Graha Bhakti Budaya sudah menjadi saksi bisu perjalanan berbagai seniman kenamaan dari tahun ke tahun.

Bersamaan dengan hal itu, mulai tahun 2019, pemerintahan provinsi DKI Jakarta menyelenggarakan revitalisasi PKJ TIM, tempat dimana Graha Bhakti Budaya atau yang disingkat GBB ini berada. Kegiatan ini dilakukan mengingat perlunya peningkatan kualitas fasilitas dan memperbaharui wajah Graha Bhakti Budaya, salah satu barometer kesenian di Indonesia yang dimiliki PKJ TIM. Oleh karena Graha Bhakti Budaya sudah berdiri selama 37 tahun lebih dan tidak pernah mengalami renovasi interior yang signifikan semenjak pertama kali dibangun, revitalisasi pada gedung pertunjukan ini merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Tentunya melalui adanya revitalisasi pada GBB dapat diadakan peningkatan interior, dari berbagai macam sisi, seperti elemen ruang, furniture, efektivitas ruang, ergonomi, fasilitas penyandang difabel, hingga pemenuhan kebutuhan pengguna. Kebutuhan penampil, kru panggung, maupun penonton perlu diperhatikan dan diselaraskan dengan kebutuhan pertunjukan masa sekarang.

1.1. Tahapan Perancangan

1.1.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan untuk menjadi dasar perancangan interior Graha Bhakti Budaya PKJ TIM ini baik data primer maupun sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam perancangan ulang interior gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya ialah:

1.1.1.1. Studi Literatur

Literatur yang dipakai sebagai informasi data sekunder dalam perancangan ini ialah peraturan perundang-undangan, peraturan pemerintah, buku, jurnal, standarisasi, *website* dan juga referensi lain. Melalui sumber-sumber tersebut, didapatkan informasi mengenai berupa standar ergonomi, luas ruang, fasilitas, juga fenomena yang berkaitan dengan proyek perancangan.

1.1.1.2. Survei Lapangan (Observasi Langsung)

Survei dilakukan di gedung Graha Bhakti Budaya lama sebelum di renovasi, dan juga survei terhadap studi banding ke beberapa objek sejenis yaitu Teater Jakarta dan Gedung Budaya Sabilulungan. Survei lapangan dilakukan untuk merasakan secara langsung pengalaman ruang, mempelajari kebutuhan pengguna, mengamati elemen-elemen interiornya, dan juga melakukan pengukuran jika dibutuhkan.

1.1.1.3. Wawancara

Wawancara adalah metode percakapan langsung untuk mendapatkan informasi melalui orang yang memiliki hubungan dengan tujuan perancangan. Wawancara secara langsung dilakukan dengan pengelola gedung Graha Bhakti Budaya, dan juga pengguna gedung.

1.1.1.4. Kuesioner

Kuesioner merupakan kegiatan mengumpulkan informasi melalui pertanyaan kepada responden yang memiliki hubungan dengan tujuan perancangan. Kuesioner disebar untuk seniman yang pernah menggunakan GBB, melalui *google form* yang disebar melalui internet. Isi pertanyaan kuesioner ialah seputar pengalaman penggunaan GBB.

1.1.1.5. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk pengabadian keadaan objek melalui foto ataupun video. Dokumentasi dilakukan pada existing gedung GBB lama, maupun gedung-gedung pertunjukan yang dijadikan objek studi banding.

1.1.2. Analisa Data

Dari data yang terkumpul, perlu dilakukan analisis. Analisis dalam perancangan ini dilaksanakan dalam metode kualitatif, yaitu dimana analisis kualitatif adalah analisis dengan mengembangkan, menciptakan, menemukan konsep dan teori (Hamidi, 2005:14). Sebelum menemukan pengembangan, konsep maupun teori, perlu dilakukan identifikasi masalah yang ada pada objek rancangan. Setiap aspek interior dianalisis satu persatu melalui berbagai data yang dikumpul, melalui data primer maupun sekunder.

1.1.3. Programming

Setelah mendapatkan pokok permasalahan melalui analisa data, maka dilakukan sintesis data. Sintesis data yang dilakukan melalui *programming*. *Programming* yang dilakukan berupa pola aktivitas pengguna, perhitungan kebutuhan ruang melalui tabel, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking*, dan sebagainya.

1.1.4. Tema dan Konsep

Tema dan konsep yang ada mencakup bentuk, material sirkulasi, pencahayaan, akustik, furniture, warna, organisasi ruang hingga pengayaan. Tema dan konsep perancangan dibuat sedemikian rupa sebagai pemecahan permasalahan yang telah ditemukan, beserta penerapan *value* yang akan ditetapkan.

1.1.5. Output Akhir

Kemudian setelah tema dan konsep perancangan matang dalam berbagai macam pertimbangan dan diskusi pihak-pihak terkait, dilakukan penyampaian hasil konsep dalam bentuk informasi gambar kerja, animasi maupun foto visualisasi 3D, skema bahan, atau portofolio.

2. Kajian Pustaka

Menurut Marlita Surya (2010) gedung adalah segala sarana, prasarana atau infrastruktur dalam kebudayaan atau kehidupan manusia dalam membangun peradabannya. Sedangkan pertunjukan adalah sebuah peristiwa dimana sekelompok orang (para pemain atau artis) berperilaku dalam acara tertentu bagi sekelompok orang lain (penonton). Sehingga, bisa disimpulkan bahwa gedung pertunjukan merupakan sarana yang dipergunakan oleh sekelompok orang untuk menggelarkan pertunjukan bagi sekelompok orang lain (penonton). Setiap fasilitas publik, termasuk gedung pertunjukan pastinya diatur oleh peraturan pemerintah, dalam hal ini GBB mengikuti Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni.

Dengan permasalahan-permasalahan yang akan menjadi fokus perancangan, dapat digunakan beberapa buku ataupun jurnal sebagai dasar petunjuk. Mengenai klasifikasi, ergonomi, fasilitas standar gedung pertunjukan, dapat merujuk pada buku *Theatre Buildings - A Design Guide* (Strong, J., 2010) dan *Buildings for the Performing Arts* (Appleton, I., 2008). Mengenai akustika, menggunakan panduan buku *Prinsip-prinsip akustik dalam arsitektur* (Sutanto, H., 2015), *Akustik lingkungan / Leslie L. Doelle; diterjemahkan oleh Lea Prasetio* (Doelle, L. L., 1993), dan juga *Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi pada Bangunan* (Mediastika, C. E., 2009). Sedangkan mengenai pendekatan identitas tempat yang akan diterapkan, digunakan jurnal *Explanation to "Identity of Place" Model and Investigation of its Effective Factors* (Shemirani, S. M., 2013) dan *Defining distinctiveness aspect of place identity in urban heritage tourism* (Nurlisa Ginting, J. W., 2016). Kedua jurnal itulah yang menjadi tumpuan dalam menerapkan identitas tempat dalam perancangan interior GBB.

3. Tema dan Konsep Desain

3.1. Tema Perancangan

Perancangan desain interior Graha Bhakti Budaya ini menggunakan tema *passion in motion*, dengan pendekatan identitas tempat. Tema ini terdiri dari kata *passion* yang berarti semangat atau gairah, dan *motion* berarti gerakan. *Passion* merupakan sebuah rasa yang perlu diimplementasikan dalam seni pertunjukan, rasa ini di didukung dengan adanya kenyamanan, fasilitas yang memadai, hingga atmosfer yang memicu semangat dan naluri seni pertunjukan. Sedangkan *motion* sendiri dipakai untuk menyatakan kegiatan utama dalam seni pertunjukan yaitu pergerakan.

Dikaitkan dengan literatur pendekatan, seperti yang dikemukakan Garnham (1985) bahwa aspek *intangible* dari *spirit of place* dapat berasal dari **aktivitas dan makna**. Maka dalam desain difokuskan pada makna seni pertunjukan yaitu ekspresi dan pesan. Maka untuk dapat menyalurkannya dengan baik denah layout kursi dibuat intimate dengan kapasitas yang dipertahankan dari GBB lalu yaitu 800 kursi. Dimana kapasitas ini merupakan hal yang spesial dari GBB semenjak dulu karena dapat digunakan untuk perkerja seni kalangan manapun, dari jenjang merintis hingga profesional.

Sementara menurut Alexander (1979), identitas tempat yang terbentuk melalui waktu, serta dari **keunikan dan karakter yang khas**, sehingga auditorium utama didesain dinamis dan dominan kayu, yang menggambarkan keunikan dan karakter dari GBB yang berbeda dengan gedung pertunjukan lain di Jakarta. Garis dinamis yang bergerak menyatakan bahwa seni pertunjukan ialah sesuatu yang ekspresif dan tidak kaku. Dengan bentuk ini, dapat memacu penonton untuk tertarik pada seni pertunjukan. Tidak hanya auditorium, ruang lain seperti lobi, ruang persiapan, dan lainnya juga dibuat dinamis dan sculptural. Sculptural akan dibentuk melalui bending kayu, dengan tujuan untuk menyatakan ciri khas seni yang ekspresif, dan kayu dipilih karena kayu merupakan bahan yang ramah akan jenis penggunaan, menyatakan segala kalangan seni pertunjukan dapat tampil di GBB.

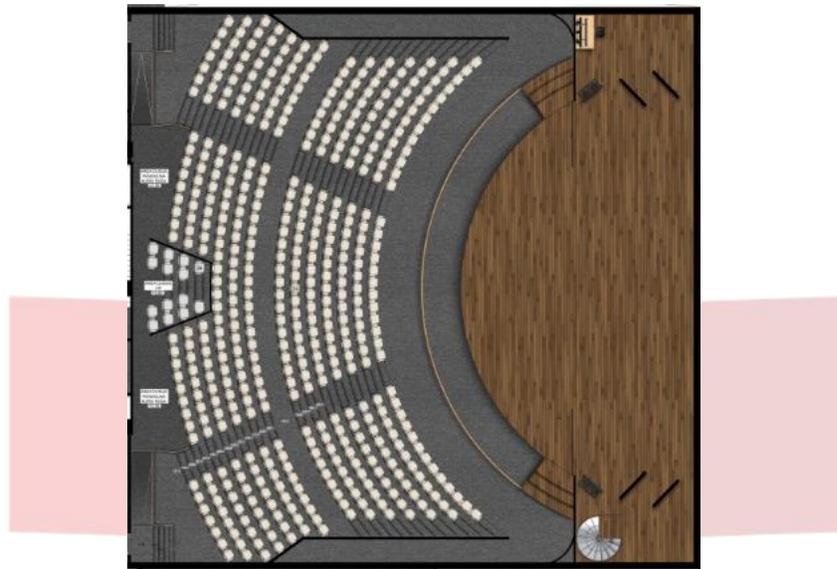
Karena identitas tempat adalah hasil dari respons seseorang terhadap perubahan lingkungan fisik untuk menjaga **keterikatan dan rasa bangga** terhadap suatu tempat (H. M. Proshansky, 1978), maka dari itu diadakan ruang *wall of fame*. *Wall of fame* adalah bukti keterikatan GBB terhadap penggiat seni. Disini juga GBB menggambarkan dirinya sebagai gedung pertunjukan seni berserjarah di Taman Ismail Marzuki. *Wall of fame* akan memberi dampak rasa bangga jika bisa tampil di GBB. Hal-hal yang telah dijelaskan merupakan implementasi pendekatan untuk memberikan identitas tersendiri bagi GBB, hingga dapat melekat pada emosi maupun memori, baik penampil, penonton, kru, hingga pengelolanya.

3.2. Konsep Perancangan

3.2.1. Konsep Organisasi Ruang & Lay Out Furniture

Organisasi ruang yang diterapkan ialah *grid*. Dimana organisasi *grid* terdiri dan bentuk-bentuk dan ruang-ruang di mana posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola atau bidang *grid* tiga dimensi. Organisasi ruang ini dapat dilihat melalui *blocking*. Berikut ialah ilustrasi *blocking* area dari rencana denah Graha Bhakti Budaya.

Sedangkan untuk konsep layout auditorium, menggunakan tipe panggung *The Wide Fan*. Tipe memiliki zona penonton oleh tempat duduk sekitar 135° . Dengan menjoroknya panggung terhadap tempat penonton, dapat meningkatkan rasa kedekatan secara visual tanpa harus mengurangi keintiman visual dan aural, dan keuntungannya penonton tidak perlu menoleh untuk melihat semua adegan.



Gambar 3.1 Ilustrasi Layout Panggung Auditorium GBB
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

3.2.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan memiliki 3 kata kunci, yaitu *Wooden*, *Dynamic*, dan *Sculptural*. Konsep visual ini mengedepankan material kayu sebagai material dominan, karena kayu merupakan bahan yang tahan lama, melambangkan ramah, dan cocok untuk digunakan pada berbagai macam jenis exhibition pementasan yang akan dilakukan. Sedangkan *dynamic* atau dinamis merupakan konsep bentuknya. Dinamis melambangkan ekspresif, yaitu salah satu sifat seniman. Kemudian untuk *sculptural*, merupakan konsep visual yang ingin menyimbolkan karya seni, yang juga dapat dinyatakan melalui elemen interior. *Sculptural* ini juga akan menjadi *point of interest* dari sebuah ruangan. Ketiganya tentunya disajikan dalam pengayaan kontemporer, untuk memberi identitas baru pada GBB.



Gambar 3.2 Moodboard konsep visual perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi (gambar dihimpun dari berbagai sumber), 2020

Untuk konsep warna, terdapat 3 warna dominan yang akan digunakan, yaitu coklat, putih, abu-abu, serta gradasi dari ketiga warna tersebut. Warna putih memiliki makna kebebasan dan keterbukaan. Secara psikologis warna coklat akan memberi kesan kuat, kehangatan dan akrab, sedangkan warna abu-abu memiliki sifat stabil, netral atau tidak memihak. Sifat-sifat dari setiap warna untuk mendukung konsep, dimana sifat umum seniman ialah terbuka, bebas, tidak memihak, dan akrab..



Gambar 3.3 Konsep Warna Perancangan GBB
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

3.2.3 Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang digunakan dalam perancangan terdiri dari 2, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

A. Pencahayaan Alami



Gambar 3.4 Ilustrasi Sumber Pencahayaan Alami Existing GBB yaitu kaca
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

Pencahayaan alami didapatkan dari sinar matahari. Fasad bangunan Graha Bhakti Budaya sudah memiliki banyak kaca sebagai sumber pencahayaan alami. Pencahayaan dengan sumber matahari seperti ini akan menghemat penggunaan listrik untuk menyalakan lampu dikala pagi hari sampai sore. Selain itu, dibantu juga dengan penggunaan material dan warna yang memantulkan cahaya matahari.

B. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan melalui lampu menggunakan sistem dan teknik sebagai berikut:

- Sistem *general lighting*, dengan teknik *direct lighting*



Gambar 3.5 Konsep pencahayaan general melalui lampu TL
 Sumber: Dokumen pribadi, klikglodok.com

General lighting merupakan lampu yang memberikan penerangan secara umum pada ruangan. Lampu yang digunakan ialah jenis TL LED berbentuk tabung atau tube, yang diletakkan didalam plafon yang sudah dilubangi ruang cahaya. Lampu jenis dipilih untuk menghadirkan garis yang teratur pada plafon.



Gambar 3.6 Konsep pencahayaan dengan downlight
 Sumber: Dokumen pribadi, <https://shopee.co.id/>

Sistem general lighting selanjutnya ialah menggunakan lampu downlight LED (*inbow luminaire*). Lampu jenis ini digunakan pada ruang lobi, ruang tunggu, ruang rias, dan ruang serbaguna.

- Sistem *accent lighting*, dengan teknik *direct lighting*



Gambar 3.7 Konsep pencahayaan dengan spotlight
 Sumber: Dokumen pribadi

Lampu *spotlight* digunakan dalam ruang pameran/promosi untuk meng-*highlight* objek yang akan ditampilkan oleh pementas. Lampu spotlight ini akan diletakkan di plafon.

- Sistem *accent lighting*, dengan teknik *indirect lighting*



Gambar 3.8 Konsep pencahayaan dengan LED strip
 Sumber: Dokumen pribadi, kkomputer.com

Untuk menghadirkan aksen pada plafon, anak tangga, dinding koridor, maupun bagian lainnya, menggunakan lampu LED strip sebagai yang dipasang dengan teknik *indirect*, yaitu diarahkan keatas, atau dipantulkan.

3.2.4 Konsep Penghawaan

Penghawaan tentunya perlu menggunakan sistem sirkulasi udara alami pada ruang yang berupa ventilasi silang. Namun, untuk membantu mengkondisikan udara Jakarta Pusat yang tergolong panas, maka menggunakan alat penghawaan buatan dengan jenis sebagai berikut:

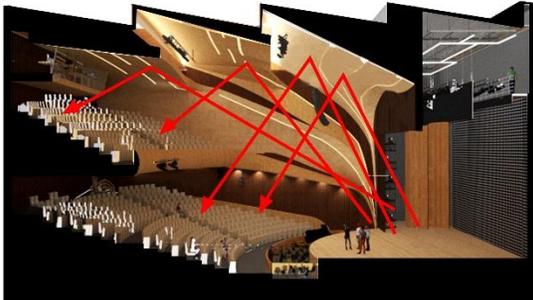
NO	Jenis Penghawaan Buatan	Sistem	Diaplikasikan pada
1	<p>AC Ceiling Suspended Type</p>  <p>Gambar 3.9 AC Daikin Ceiling Mounted Sumber: https://www.daikinindia.com/</p>	<p>Sistem AC Paket AC Paket yang mempraktikkan semua fungsi <i>chiller, cooling tower</i> dan AHU kedalam satu mesin. Sistem AC ini dipilih untuk efisiensi ruang AC dan juga agar tetap dapat mengatur suhu sendiri dari tiap ruangan.</p>	<p>Ruang Auditorium, Lobby, dan Ruang pameran/promosi.</p>
2	<p>AC Ceiling Cassette</p>  <p>Gambar 3.10 AC Cassette Sumber: http://qcrimadad.org/</p>		<p>Ruang rias, kantor pengelola, kantor kru, ruang VIP, ruang tunggu pemain, ruang latihan/briefing, area loading, ruang control, dan mushola</p>
3	<p>Exhaust Fan</p>  <p>Gambar 3.11 Maspion Ceiling Exhaust Fan Sumber: https://www.bhinneka.com/</p>	<p>Inline Exhaust Fan Exhaust fan dipasang di tengah saluran yang menghubungkan saringan dalam dan saringan luar, memungkinkan suatu ruangan untuk terhubung ke area terbuka.</p>	<p>Toilet</p>

Tabel 4.1 Tabel Konsep Penghawaan Buatan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

3.2.5 Konsep Akustik

Konsep akustik merupakan hal yang ensensial dalam perancangan gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya ini. Terutama pada ruang auditorium, dimana perlu dipertimbangkan konsep akustik yang memadai bagi pertunjukan, namun juga tidak menimbulkan kebisingan diluar gedung. Konsep akustik dinyatakan dalam pemilihan bentuk dan juga material auditorium.

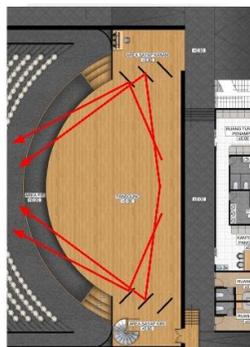
- Konsep Bentuk Penunjang Akustik



Gambar 3.12 Ilustrasi arah pantul suara terhadap plafon
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

a. Bentuk Plafon

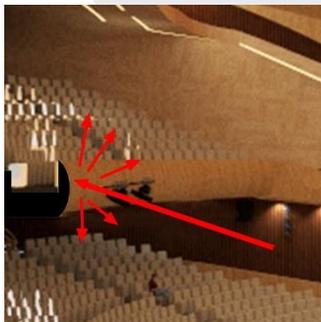
Plafon dibuat bergerigi, agar suara yang disampaikan dari panggung dapat disebar dengan baik atau *diffuse*. Sehingga seluruh ruangan dapat mendengar sumber suara dengan jelas.



Gambar 3.13 Ilustrasi arah pantul suara terhadap dinding panggung
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

b. Bentuk Dinding

Dinding auditorium, terutama dinding pembatas panggung dibuat miring agar dapat mendifusikan suara ke arah penonton.



Gambar 3.14 Ilustrasi arah pantul suara terhadap parapet balkon
 Sumber: Mehta, 1999: 235

c. Bentuk Parapet Balkon

Parapet balkon perlu diolah bentuknya agar tidak menimbulkan kekacauan suara. Konsep bentuk parapet balkon yang digunakan ialah *curve*, untuk mendifusikan suara.

- Konsep Material Penunjang Akustik

Elemen	Ruang	Bahan	Pertimbangan
Plafon	Auditorium	Plywood	Material pemantul bunyi
	Bawah Balkon	Plywood	Material pemantul bunyi
	Panggung	Gypsum	Material penyerap bunyi
Dinding	Auditorium	Papan kayu dengan rongga udara dan serat fiber di belakangnya	Material pemantul dan penyerap bunyi
	Parapet Balkon	Plywood	Material pemantul bunyi
	Panggung	Panel kayu berongga	Material pemantul bunyi
Lantai	Auditorium	Karpet	Material penyerap bunyi
	Balkon	Karpet	Material penyerap bunyi
	Panggung	Lantai kayu dengan lapisan membran	Material pemantul bunyi

Tabel 3.1 Tabel Konsep Material Penunjang Akustik
 Sumber: Analisis Penulis, 2020

3.2.6 Konsep Furniture

Furniture yang digunakan memiliki bentuk dinamis yang sesuai konsep visual, bermotif polos, berwarna netral, kaki/rangka tipis, dan tidak berlebihan. Furniture didesain sedemikian rupa agar memiliki kesinambungan dengan segala aspek rupa elemen interiornya. Material furniture didominasi dengan kayu solid maupun kayu lapis.

Untuk mendukung akustika pada interior auditorium, furniture kursi menggunakan material yang mampu mengabsorpsi bunyi seperti busa dan lapisan kain. Tidak hanya lapisan dudukan ataupun sandarannya, namun bagian bawah kursi yang akan terlipat jika tidak digunakan juga menggunakan material busa. Sehingga bunyi yang dipantulkan dari dinding dan plafon tidak akan terganggu dengan adanya pantulan tambahan dari setiap kursi. Dengan penggunaan material yang tepat pada setiap sisi kursi, maka waktu dengung pada ruang tetap stabil, dalam keadaan setiap kursi lipat terbuka saat pertunjukan ramai penonton maupun dalam keadaan banyak kursi tertutup saat pertunjukan tidak terlalu ramai.

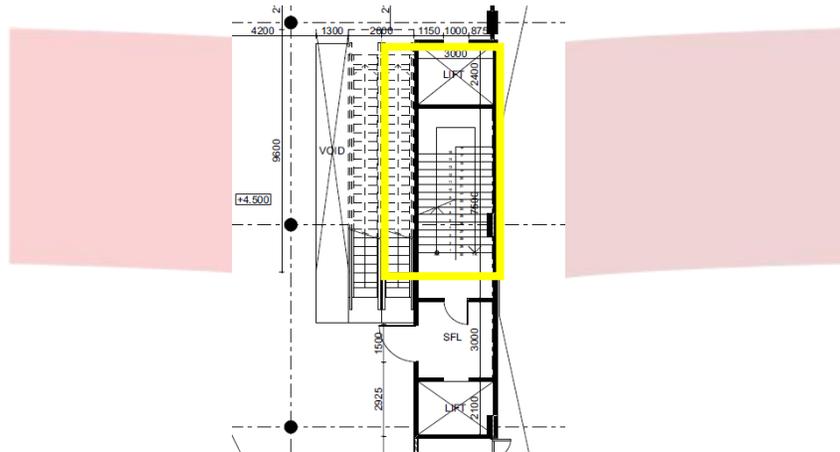


Gambar 3.15 Konsep furniture kursi pada auditorium
 Sumber: <https://www.actiu.com/en/furniture/auditorium-seating/audit/>

3.2.7 Konsep Keamanan

- Tangga darurat

Tangga darurat dalam bangunan Graha Bhakti budaya digunakan untuk sarana transportasi vertikal jika terjadi keadaan darurat ataupun bencana. Tangga ini terletak di setiap lantai, dari lantai 1-4, dengan posisi diapit oleh lift dan juga besebelahan dengan eskalator.



Gambar 3.16 Letak tangga darurat di GBB (ditandai warna kuning)
 Sumber: Analisis Pribadi, 2020

- Alat pemadam dan deteksi kebakaran

No	Alat	Gambar	Diletakkan pada ruang
1	<p>Smoke detector Yaitu alat pendeteksi asap, yang dapat menyalakan alarm <i>emergency</i> jika terdeteksi asap kebakaran.</p>	 <p>Gambar 3.17 Smoke Detector Sumber: https://www.bromindo.com/</p>	Seluruh ruang
2	<p>Sprinkler yaitu sistem pemadam kebakaran berbasis air yang memiliki 2 fungsi, yakni untuk mendeteksi suhu panas yang terjadi akibat kebakaran, dan sekaligus sebagai eksekutor pemadam api secara langsung.</p>	 <p>Gambar 3.18 Sprinkler Sumber: https://nationalitc.com/</p>	Seluruh ruang

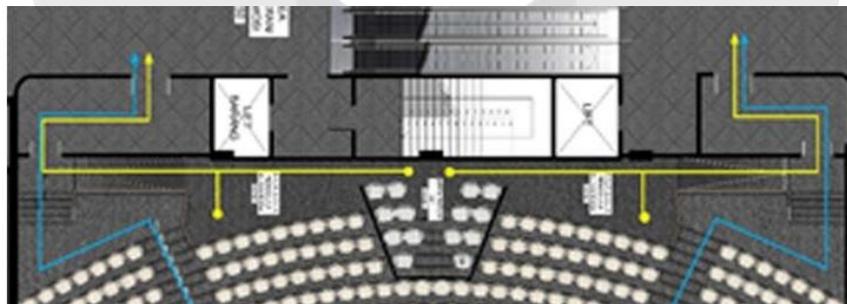
<p>3</p>	<p>APAR Alat Pemadam Api Ringan (Fire Extinguisher), alat ini adalah alat yang digunakan untuk memadamkan api atau kebakaran kecil.</p>	 <p>Gambar 3.19 APAR Sumber: https://hargaapar.com/</p>	<p>Lobby setiap lantai dan lorong backstage</p>
<p>4</p>	<p>Hydrant Hydrant box berfungsi sebagai tempat penyimpanan berbagai perlengkapan pemadam agar rapi dan mudah ditemukan.</p>	 <p>Gambar 3.20 Hydrant Box Sumber: https://tokopemadam.com/</p>	<p>Food and Beverage Area</p>

Tabel 3.2 Tabel alat pemadam dan deteksi kebakaran
Sumber: Dokumen pribadi, 2020

- *Automate emergency system*

Jika dalam keadaan darurat, misalnya jika terjadi kebakaran, yang pertama kali mendeteksi ialah alarm pada *smoke detector*, saat itulah sprinkler akan bekerja sebagai eksekutor pemadaman api secara langsung. Tidak hanya itu, pintu pada auditorium juga memiliki sensor gerak yang dihubungkan pada alarm deteksi kebakaran, sehingga saat alarm berbunyi, maka saat itu juga lah seluruh pintu akan terbuka secara otomatis.

Dalam keadaan darurat, *gate 3 & 4* pada lantai 2 akan menjadi pintu prioritas bagi pengguna kursi roda dan juga tamu VIP. Secara layout juga sudah diletakkan dekat pintu dan memiliki jalur dengan railing ramp tersendiri. Pada ilustrasi di bawah, jalur sirkulasi prioritas untuk pengguna kursi roda dan juga tamu VIP ditandai oleh garis berwarna kuning.



Gambar 3.21 Jalur sirkulasi pengguna kursi roda dan VIP
Sumber: Dokumen pribadi, 2020

- Fasilitas penyandang difabel

Kaum difabel terutama pengguna kursi roda difasilitasi dengan ruang kosong khusus pada area kursi auditorium, lift untuk transportasi vertikal, dan juga toilet khusus untuk kaum difabel. Furniture juga dirancang dengan ergonomi yang baik hingga tidak berbahaya atau melukai penggunaanya.



Gambar 3.22 Fasilitas area duduk pengguna kursi roda (kiri), fasilitas lift sebagai transportasi vertikal pengguna kursi roda (kanan)
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

- Pemantauan CCTV



Gambar 3.23 CCTV Panasonic
 Sumber: <https://www.erakomp.co.id/>

CCTV digunakan untuk memantau keadaan setiap ruang-ruang utama. Hasil rekaman CCTV akan dipantau dalam 1 layar control di ruang *security*, untuk merekam segala kejadian, hingga kejadian yang tidak diinginkan agar bisa diselidiki. CCTV ini diletakan pada lobi, ruang pameran, auditorium, koridor belakang panggung, ruang latihan, ruang VIP, hingga akses menuju tangga dan lift.

- Infrared Thermal Imaging Camera



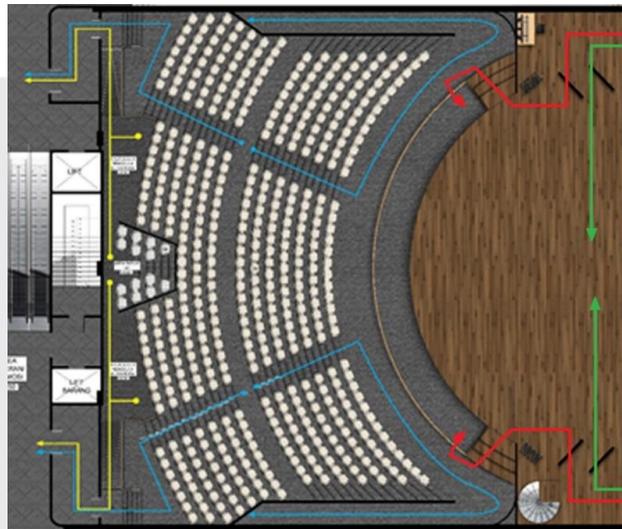
Gambar 3.24 Kamera Thermal Jarak Jauh
<http://indonesian.longrangethermalcam.com/>

Menanggapi masa pandemi Covid-19, maka diperlukan adanya Infrared Thermal Imaging Camera, yang berfungsi untuk memantau suhu tubuh manusia yang mengalami demam. Oleh karena demam merupakan salah satu gejala dari penderita Covid-19. Bedanya dengan termometer, jenis kamera ini dapat menangkap video ataupun gambar dalam jumlah yang banyak, akurat, serta menampilkan informasi suhu pada saat yang bersamaan. Camera ini diletakan di bagian pintu masuk, untuk mengurangi resiko penularan Covid-19.

3.2.8 Konsep Sirkulasi Auditorium

Dengan kapasitas 812 penonton, auditorium utama memiliki 6 pintu yang diakses penonton. Pada auditorium bagian bawah memiliki 4 pintu keluar (*gate* 1-4), dan 2 pintu keluar untuk bagian balkon (*gate* 5 & 6). Pada auditorium bagian bawah, terdapat jalur sirkulasi yang diutamakan, yaitu untuk pengguna kursi roda dan juga penonton VIP. Dapat dilihat pada ilustrasi dibawah, jalur berwarna biru merupakan jalur sirkulasi penonton umum, yang dapat melewati keempat pintu, yaitu *gate* 1 & 2 yang terletak di lantai 1, sedangkan jalur kuning merupakan jalur sirkulasi keluar masuknya penonton VIP dan pengguna kursi roda, yang sifatnya lebih diutamakan dan memiliki railing pembatas melalui ramp. Pintu ini merupakan *gate* 3 & 4 yang terletak di lantai 2.

Untuk penampil, terdapat 2 pintu yaitu pada bagian sayap kiri dan sayap kanan. Setiap pintu dapat mengakses panggung secara langsung. Kedua pintu tersebut jugalah jalan masuk untuk pemusik yang hendak masuk ke *orchestra pit*. *Orchestra pit* memiliki 2 pintu pada setiap ujung dekat tangga panggung. Terkhusus pintu sayap kanan, merupakan jalan masuknya properti panggung yang lebih besar. Pada gambar ilustrasi di bawah, jalur untuk sirkulasi masuk pemusik *orchestra* ditandai dengan garis warna merah, dan untuk jalur penampil yang ingin ke panggung ditandai dengan warna hijau.



Gambar 3.25 Jalur sirkulasi auditorium GBB
Sumber: Dokumen penulis, 2020

4. Hasil Desain



Gambar 4.1 Visualisasi Lobi lantai 1 GBB
Sumber: Dokumen penulis, 2020

Seperti gambar visualisasi lobi tersebut, aplikasi material pada desain didominasi oleh kayu solid maupun kayu olahan. Sedangkan untuk warna, tentunya menggunakan gradasi warna coklat sebagai warna natural dari kayu, yang dipadukan dengan warna netral, yaitu abu-abu, hitam dan juga putih. Bentuk yang banyak digunakan ialah lengkung yang dinamis. Pada lobi, lengkungan pada meja resepsionis merupakan *point of interest* pada ruang tersebut. Dipadukan dengan lengkungan kayu senada pada plafon.



Gambar 4.2 Visualisasi desain wall of fame (kiri) dan desain F & B area (kanan)
Sumber: Dokumen penulis, 2020

Lobi lantai 1 memiliki *wall of fame* yang terletak pada samping escalator bagian tengah lobi. Sehingga akan menarik setiap pengunjung yang lewat untuk memperhatikannya. Selain itu, kaca yg dihadapkan dengan *wall of fame* ialah area kasir food and beverage (F&B) bagian luar. Area ini adalah area yang akan menjadi area pengunjung untuk menikmati makanan tau minuman sambil menunggu pertunjukan dimulai atau setelah pertunjukan selesai.



Gambar 4.3 Visualisasi desain auditorium GBB
Sumber: Dokumen penulis, 2020

Untuk ruang auditorium, berkapasitas 812 kursi, terdiri dari bagian bawah dan juga balkon atas. Auditorium memiliki bentuk dinamis yang diterapkan pada plafon, yang mana setiap layer ditarik 1 titik pusat ke arah panggung. Titik pusat memberikan tanda bahwa panggung ialah pusat perhatian pada auditorium tersebut. Tentunya bentuk ini dibuat untuk menunjang akustika pada auditorium, agar dapat mendifusikan suara.



Gambar 4.5 Visualisasi desain kantor kru panggung (kiri) dan ruang tunggu penampil (kanan)
Sumber: Dokumen penulis, 2020

Untuk ruang-ruang penunjang fasilitas penampil dan kru, terdapat di area backstage yang dihubungkan melalui koridor. Backstage lantai 1 terdapat ruang tunggu penampil, kantor kru panggung, toilet khusus penampil dan kru, beserta ruang tunggu VIP. Untuk ruang lantai 2 dilengkapi dengan ruang rias, ruang ganti, mushola khusus penampil dan kru, sedangkan lantai 3 ialah area untuk latihan. Semua ruangan memiliki kesinambungan konsep visual sesuai dengan tema konsep.

5. Kesimpulan

Perancangan interior gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya (GBB) ini dilatar belakangi oleh adanya revitalisasi Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki (PKJ TIM) yang berjalan semenjak tahun 2019, dimana gedung Graha Bhakti Budaya ini merupakan salah satu gedung pertunjukan yang akan direvitalisasi. GBB sendiri merupakan gedung pertunjukan tertua di TIM yang menjadi saksi bisu banyak seniman pertunjukan berkarya.

Mengingat GBB juga merupakan gedung yang aktif dipakai oleh para seniman Jakarta, maka perlu dilakukan peningkatan dan perbaikan terhadap permasalahan interior yang ada. Masalah-masalah yang ditemukan dari studi banding maupun gedung GBB lama ialah efektivitas penggunaan ruang, akustika auditorium, *wayfinding/signage* yang belum jelas, fasilitas penunjang, hingga belum adanya fasilitas penyanggah disabilitas.

Dengan penerapan tema dan konsep yang telah dijelaskan di poin sebelumnya, diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan desain yang ada, yang juga disesuaikan standar dan kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan gedung pertunjukan tersebut.

6. Daftar Pustaka

Appleton, I. (2008). *Buildings for the Performing Arts*. Italy: Elsevier Limited.

Deha, D. (2019, September 2). *12 Pusat Kesenian di Jakarta*. Retrieved from Portal Teater: <https://portalteater.com/12-pusat-kesenian-di-jakarta/>

Nurlisa Ginting, J. W. (2016). Defining distinctiveness aspect of place identity in urban heritage tourism. *8th International Conference on Architecture Research and Design (AR+DC)*, 42.

PKJ-TIM. (2006, Mei 28). *Sejarah TIM*. Retrieved from Pusat Kesenian Jakarta - Taman Ismail Marzuki: <https://tamanismailmarzuki.co.id/sejarah-tim/>

Shemirani, S. M. (2013). Explanation to “Identity of Place” Model and Investigation of its Effective Factors. *American Journal of Scientific Research*, 91-99.

Strong, J. (2010). *Theatre Buildings - A Design Guide*. Canada: Taylor & Francis e-Library.

Sutanto, H. (2015). *Prinsip-prinsip akustik dalam arsitektur*. Yogyakarta: PT Kanisius.

