

TUGAS AKHIR

GEDUNG KESENIAN

**PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN**

PEER REVIEW

TGL TERIMA
NO. JUDUL
NO. DIV.
NO. INDUK

IL
7-5-8
kas
y
4



Disusun oleh:

M. GIGIH TULUS PASARIBU
98512169

M. Gigih Tulus Pasaribu
98512169

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah alhamdulillah 'alamin, puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi taufik, rahmat serta hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini merupakan syarat wajib akademik yang harus dilengkapi oleh mahasiswa guna memperoleh jenjang kesarjanaan Strata I (S I) pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini disusun berdasarkan proses sampai dengan hasil perancangan yang dibuat oleh penyusun serta berdasarkan studi pustaka dari literatur yang terkait dengan perancangan.

Sesuai dengan obyek perancangan, maka Tugas Akhir ini berjudul "**Gedung Kesenian sebagai pusat pagelaran lima seni budaya Banjar di Banjarmasin Kalimantan Selatan**".

Selama proses Tugas Akhir ini, penyusun banyak memperoleh bantuan dan petunjuk-petunjuk yang bermanfaat dari berbagai pihak, untuk itu penyusun mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. H. Widodo, MSCE, PHD, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Revianto Budi S, M. Arch, selaku ketua jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Ahmad Saifuddin Mj, MT, selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing penyusun menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ir. Etik Mufida, selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah membantu memberikan masukan-masukan yang sangat berarti di dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. kedua orang tua kami tercinta serta adik kami Gessy yang Tersayang yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil.

ABSTRAKSI

kemajuan jaman yang semakin bergerak cepat dan geser nilai-nilai budaya masyarakat yang telah ada, . . . tindakan-tindakan pelestarian budaya bangsa. Begitu . . . sin, yang mendukung program pelestarian budaya bar . . . ngenalan kembali adat dan budaya Banjar pada masyar . . . ritual adat, perlombaan tari dan lagu Banjar, maup . . . asi terhadap bangunan-bangunan rumah adat Banjar

ukung program pemerintah ini dan mewadahi semu . . . ka keberadaan sebuah gedung pertunjukkan kesenian ya . . . kelurahan Surgi Mufti dengan kelurahan Antasan Ke

ng berada diperbatasan kelurahan Surgi Mufti dengan l . . . r yang juga termasuk dalam kecamatan Banjar Utara ii . . . na kecamatan Banjar Utara yang akan dijadikan sebagai . . . n International Trade and Exhibition Centre) oleh per . . . na didaerah ini keberadaan adat dan budaya Banjar masil

yang relatif datar, memiliki view yang menarik, dekat dengan . . . g kesenian ini yang memiliki fasade arsitektur modern . . . rsitektur tradisional sekitar sehingga nantinya akan mempunya . . . bagi masyarakat Banjar maupun bagi wisatawan lokal dan dome . . . itu keberadaan gedung kesenian ini nantinya dapat mendukung . . . kegiatan kesenian Banjar di Kalimantan Selatan, khususnya:

TUGAS AKHIR

GEDUNG KESENIAN

**PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN**

PREPUSKAS
TGL. TERIMA: _____
NO. JUDUL: _____
NO. DIV: _____
NO. INDUK: _____



Disusun oleh:

M. GIGIH TULUS PASARIBU
98512169

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2004

IL
7-258

fas

y

t

Tas

60

TUGAS AKHIR

Gedung Kesenian

Pusat Pagelaran Lima Seni Budaya Banjar Di Banjarmasin Kalimantan Selatan

**Diajukan Kepada Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh
Derajat Sarjana Teknik Arsitektur**

Muhammad Gigih Tulus Pasaribu

No. Mhs. : 98512169

**Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing pada tanggal :
September 2004, Yogyakarta**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Rexanto Budi S, M Arch

Dosen Pembimbing

Ir. Ahmad Saifudin MJ, MT

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi taufik, rahmat serta hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini merupakan syarat wajib akademik yang harus dilengkapi oleh mahasiswa guna memperoleh jenjang kesarjanaan Strata I (S I) pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini disusun berdasarkan proses sampai dengan hasil perancangan yang dibuat oleh penyusun serta berdasarkan studi pustaka dari literatur yang terkait dengan perancangan.

Sesuai dengan obyek perancangan, maka Tugas Akhir ini berjudul **“Gedung Kesenian sebagai pusat pagelaran lima seni budaya Banjar di Banjarmasin Kalimantan Selatan”**.

Selama proses Tugas Akhir ini, penyusun banyak memperoleh bantuan dan petunjuk-petunjuk yang bermanfaat dari berbagai pihak, untuk itu penyusun mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. H. Widodo, MSCE, PHD, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Revianto Budi S, M. Arch, selaku ketua jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Ahmad Saifuddin Mj, MT, selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing penyusun menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ir. Etik Mufida, selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah membantu memberikan masukan-masukan yang sangat berarti di dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. kedua orang tua kami tercinta serta adik kami Gessy yang Tersayang yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil.

6. “Dede” ku tersayang yang selalu berada disamping baik suka maupun duka
7. Teman-teman seperjuangan, teman-teman Kamboja I, Buyung, Fani, kiji, bonie, serta semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung turut membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penyusun telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun hasil perancangan ini, namun sebagai manusia biasa banyak keterbatasan dalam diri penyusun. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penyusun harapkan. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, Amiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, september 2004

Penyusun,

Muhammad Gigih Tulus Pasaribu

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAKSI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG PROYEK.....	1
A.1. Kebudayaan Sebagai Kerangka Hidup Manusia.....	2
A.2. Kebudayaan Indonesia.....	3
A.3. Tinjauan Kebudayaan Banjar.....	4
A.4. Tinjauan Rencana Pada Daerah Kecamatan Banjar Utara...	11
A.5. Isu Yang berkembang.....	13
A.6. Fakta di Lapangan.....	14
B. RUMUSAN PERMASALAHAN.....	15
B.1. Permasalahan Umum.....	15
B.2. Permasalahan Khusus.....	15
C. TUJUAN DAN SASARAN.....	19
C.1. Tujuan.....	19
C.1.1. Tujuan Umum.....	19
C.1.2. Tujuan Khusus.....	19
C.2. Sasaran.....	19
C.2.1. Sasaran umum.....	19
C.2.2. Sasaran Khusus.....	20
D. LINGKUP PEMBAHASAN.....	20
E. KERANGKA PEMIKIRAN.....	22
F. LOKASI DAN SITE.....	23
LAMPIRAN	
BAB II DESAIN SKEMATIK	26
A. TINJAUAN UMUM.....	26

1. Pengertian dan Batasan.....	26
2. Hakekat Seni Pertunjukkan.....	27
3. Karakteristik Kesenian Banjar.....	28
4. Macam Pelaku Kegiatan.....	42
B. ANALISIS.....	42
1. Analisis Site.....	42
2. Analisis Kegiatan.....	43
3. Analisis Ruang.....	45
C. KONSEP PERANCANGAN.....	50
1. Konsep Tata Ruang Stage dan Audience Yang Fleksibel Terhadap Lima kesenian Banjar Yang Berbeda.....	50
2. Konsep Bentuk Ruang Stage dan Audience Terhadap Kenyamanan Pelaku Kegiatan.....	54
3. Konsep Penataan Sirkulasi Terhadap Masing-Masing Pelaku Kegiatan.....	61
LAMPIRAN	
BAB III LAPORAN PERANCANGAN.....	64
A. SITUASI.....	64
B. SITE PLAN.....	65
C. MASSA UTAMA.....	66
VISUAL.....	68
AKUSTIK.....	71
SIRKULASI.....	72
PENAMPILAN BANGUNAN.....	73
D. MASSA PENDUKUNG.....	75
E. MASSA PENUNJANG.....	76
F. DETIL STAGE.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

- | | |
|-------------|--|
| Tabel no. 1 | Jumlah pertumbuhan penduduk kota Banjarmasin |
| Tabel no. 2 | Jumlah persentasi wisatawan mancanegara pertahun |
| Tabel no. 3 | Jumlah persentasi wisatawan domestik pertahun |
| Tabel no. 4 | Tujuan wisata alam Kalimkantan Selatan |
| Tabel no. 5 | Jumlah pementasan kesenian Banjar dalam tahun 2003 |
| Tabel no. 6 | Tabel kerangka pemikiran |
| Tabel no. 7 | Pola layout penonton terhadap stage |
| Tabel no. 8 | Jumlah perhitungan kedudukan penonton |

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PROYEK

Proyek perencanaan dan perancangan Gedung kesenian di Banjarmasin ini dipilih karena didasari adanya isu yang berkembang, serta latar belakang yang kompleks pada kehidupan masyarakat Banjar di Banjarmasin. Kebutuhan akan suatu panggung kesenian mengenai adat, budaya, kesenian dan ritual masyarakat Banjar yang ada pada saat ini sangatlah diperlukan karena pada masa sekarang ini adat, budaya, kesenian dan ritual masyarakat banjar mulai tenggelam dimakan zaman, sehingga banyak masyarakat Banjar terutama dari golongan muda tidak mengenal keseniannya sendiri, selain itu juga untuk membantu program pemerintah kotamadya Banjarmasin dalam memajukan pola kehidupan masyarakatnya dalam bidang pembangunan.

Isu yang berkembang berkaitan dengan proyek perancangan bangunan ini di antaranya adalah :

Banjarmasin terutama khususnya di kecamatan Banjar Utara akan di fungsikan sebagai kawasan permukiman, jasa perdagangan, pendidikan, perkantoran, International Trading and exhibition centre, kawasan resapan air, wisata alam, dan olah raga.¹

Selain itu pula akan dilakukan revitalisasi pemukiman bahari dengan tujuan untuk mendorong, mengarahkan, dan memberdayakan masyarakat dalam upaya berpartisipasi untuk meningkatkan kualitas lingkungan permukiman tradisional bersejarah atau potensi ekonomi lainnya sebagai bagian dari upaya melestarikan dan mengembangkan potensi secara tertata dan terencana.²

Sejalan dengan program pemerintah tersebut, maka direncanakanlah suatu Gedung kesenian yang terletak diantara perbatasan Kelurahan Surgi Mufti dengan Kelurahan Antasan Kecil Timur yang juga termasuk daerah Kecamatan Banjar Utara, yang nantinya diharapkan dapat memancing generasi muda Banjarmasin untuk lebih mengenal keseniannya sendiri karena pada masa globalisasi saat ini generasi muda

¹ Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Banjarmasin Utara, Dinas Tata Kota Tk. II Kotamadya Banjarmasin, Hal. 1-2

² Rencana Tindak Revitalisasi Permukiman (RTRP) Kota Banjarmasin, BAPPEDA Tk. II Kotamadya Banjarmasin

Banjar kurang mengenal akan jati diri keseniannya sendiri yang ditakutkan pada akhirnya nanti kebudayaan Banjar akan terlupakan, juga untuk mewedahi segala pentas kesenian Banjar yang selama ini dilakukan di tempat-tempat yang tidak tetap, selain itu pula secara tidak langsung dapat membantu perubahan program pemerintah kotamadya Banjarmasin yang berskala daerah menjadi berskala nasional, yang juga diharapkan dapat meningkatkan kehidupan masyarakat Kelurahan Surgi Mufti dan Kelurahan Antasan Kecil Timur pada khususnya serta masyarakat Banjarmasin Pada umumnya.

A.1. Kebudayaan Sebagai Kerangka Hidup Manusia

Masalah kebudayaan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, manusia adalah bagian dari kebudayaan, karena kebudayaan meliputi segala segi dan aspek dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Kebudayaan atau kultur merupakan pemikiran, karya dan hasil karya manusia, yang tidak hanya berakar dari naluri saja tetapi melalui suatu proses belajar yang hanya bisa dicetuskan oleh manusia.³

Kebudayaan juga dapat diartikan sebagai berikut, buah pikiran dengan segala aspeknya, tata cara sikap perilaku dengan rasa, karsa, dan keindahannya, yang keseluruhannya terwujud dalam bentuk keterampilan adalah suatu usaha manusia untuk kebahagiaan baik oleh manusia terdahulu maupun oleh manusia sekarang.⁴

Sedangkan nilai budaya adalah gagasan, yang menjadi sumber sikap dan tingkah laku manusia dalam berkehidupan sosial budaya. Nilai budaya ini dapat kita lihat, kita rasakan, terungkap dalam bentuk wujud salah satu aspeknya yaitu pada sistem kemasyarakatan atau pada sistem kekerabatan.³

Dewasa ini masalah kebudayaan banyak menggerak pemikiran orang baik dari pihak pemerintah, kalangan swasta, pakar kebudayaan, kaum intelektual maupun masyarakat. Dalam perencanaan dan pelaksanaan mereka selalu sampai pada masalah latar belakang kebudayaan, baik itu sebagai penghambat atau sebagai unsur yang harus diintegrasikan agar hasil rencana dapat terjamin.⁵

³ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalis dan Pembangunan*, Hal. 1-2

⁴ Drs. DJ. Gultom Rajamarpodang, *Dalihan Na Tolu Nilai Budaya Suku Batak* Hal.2

⁵ JWM Bakker Sj, *Filsafat kebudayaan*, Hal. 11-13

A.2. Kebudayaan Indonesia

Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang menjadi satu kesatuan didalam Bhinneka Tunggal Ika, ini menunjukkan bahwa adanya keberagaman Etnis yang dirumuskan dalam satu kesatuan dan tujuan, yakni demi menjaga keutuhan persatuan dan kesatuan bangsa.

Keanekaragaman budaya Indonesia lahir dari suku-suku bangsa di Indonesia yang berbeda-beda adat dan budayanya, hal ini timbul karena adanya keadaan kondisi geografis yang berbentuk kepulauan yang terpisah-pisah.

Di satu sisi kita bangga akan kekayaan budaya bangsa Indonesia, namun di sisi lain pula kita prihatin, karena banyak permasalahan yang timbul akibat era globalisasi seperti sekarang ini. Karena banyak masuknya kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan adat dan budaya kita sebagai orang Timur, oleh generasi muda sekarang disebut sebagai “Trend” ataupun “Mode” yang ditelan mentah tanpa disaring terlebih dahulu. Sehingga dampak yang ditimbulkan pun bisa berakibat fatal, kebudayaan asli pun semakin lama semakin hilang ditelan oleh roda jaman. Memang harus kita akui bahwa tidak semua kebudayaan asing yang masuk tersebut berdampak negatif, seperti misalnya pengetahuan generasi muda saat ini mengenai bidang teknologi dapat diandalkan ketimbang 10 sampai 20 tahun kebelakang. Untuk menghindari dari dampak negatif tersebut maka dilakukanlah tindakan prefentif, seperti misalnya membangun suatu teater kesenian dalam rangka untuk mengenalkan kembali kepada generasi muda akan kebudayaannya sendiri dan melakukan pembauran diri antara kebudayaan asli yang kita miliki dengan kebudayaan asing yang masuk tanpa mengindahkan norma-norma lama yang kita miliki sehingga generasi muda sekarang lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaannya sendiri.

Pembauran diri yang kita lakukan ini selama dengan maksud dan tujuan untuk memperkaya kebudayaan bangsa juga untuk mempertinggi kemanusiaan kita sebagai bangsa Indonesia yang cinta akan keanekaragaman budaya. Ide ini harus diupayakan walaupun permasalahannya cukup sulit dalam hal mencapai kesatuan pandangan dan tujuan, seperti yang diungkapkan dalam UUD 1945 Bab XIII pasal 32, yaitu :

“ kebudayaan lama dan asli adalah sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah di seluruh Indonesia, terhitung sebagai budaya bangsa. Usaha harus

menuju kearah kemajuan adab budaya dan persatuan, dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari kebudayaan asing, yang dapat memperkembangkan atau memperkaya kebudayaan bangsa serta mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa Indonesia.”⁶

Kebudayaan Indonesia merupakan suatu kebudayaan yang lahir dari hasil usaha bangsa Indonesia dalam satu kesatuan seluruhnya. Kebudayaan Indonesia memiliki unsur-unsur kebudayaan yang Universal yang dapat dikembangkan seperti : sistem teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem kemasyarakatan, bahasa, sistem pengetahuan, religi, dan kesenian.

Dari ke-7 unsur-unsur kebudayaan Indonesia, hanya ada satu unsur kebudayaan yang dapat menonjolkan sifat khas dan mutu, dan dengan demikian amat cocok sebagai unsur paling utama dari kebudayaan nasional Indonesia, untuk menunjukkan identitas kepribadian bangsa, yaitu kesenian.⁷

Dengan mengangkat tema kesenian inilah maka kita membuat suatu fasilitas yang dapat melakukan pengenalan dan pembauran diri dengan masyarakat sekitar, serta mewadahi kegiatan pentas kesenian, tanpa menimbulkan adanya suatu kontradiksi-kontradiksi yang pada akhirnya mengarah pada perpecahan bangsa.

A.3. Tinjauan Kebudayaan Banjar

Kota Banjarmasin secara geografis terletak antara 3°15' sampai dengan 3°22' Lintang Selatan dan 114°98' sampai dengan 114°98' Bujur Timur. Berada pada ketinggian rata-rata 0,16 m di bawah permukaan laut dengan kondisi daerah berpayapaya dan relatif datar. Pada waktu air pasang hampir seluruh wilayah digenangi air.⁸

Kota Banjarmasin berada di sebelah Selatan, Propinsi Kalimantan Selatan berbatasan dengan⁸

- Di sebelah Utara dengan Kabupaten Barito Kuala
- Di sebelah Timur dengan Kabupaten Banjar
- Di sebelah Barat dengan Kabupaten Barito Kuala
- Di sebelah Selatan dengan Kabupaten Banjar

⁶ JWM Bakker Sj, Filsafat Kebudayaan Hal. 27-29

⁷ Koentjaraningrat, Kebudayaan Mentalis dan Pembangunan Hal. 112-113

⁸ BPS Kotamadya Banjarmasin, Banjarmasin Dalam Angka Hal 1

Sesuai kondisinya kota Banjarmasin memiliki banyak anak sungai yang di manfaatkan oleh masyarakat sebagai sarana transportasi selain dari jalan darat yang sudah ada.⁸

Kondisi tanah sebagian terdiri dari rawa-rawa tergenang air, disamping pengaruh musim hujan dan musim kemarau sehingga iklimnya bersifat tropis. Suhu udara rata-rata antara 25°C sampai 38°C, curah hujan rata-rata 219 mm perbulan, dengan jumlah hari hujan 156 hari selama setahun.⁸

Kota Banjarmasin terletak dekat muara sungai Barito dan di belah dua oleh sungai Martapura. Sehingga seolah-olah Kota Banjarmasin menjadi 2 bagian. Kemiringan tanah antara 0.13% dengan susunan geologi terutama bagian bawahnya di dominir oleh lempung dengan sisipan pasir halus dan endapan uluvium yang terdiri dari lempung hitam keabuan dan lunak.⁸

Luas Kota Banjarmasin 72.00 km persegi atau 0,19% dari luas wilayah Propinsi Kalimantan Selatan, terdiri dari 5 Kecamatan dengan 50 Kelurahan.⁸

Banjarmasin atau lebih dulu dikenal sebagai *Bandar Masih* sebagaimana kota-kota tua lainnya di Indonesia memiliki sejarah panjang perkembangan kebudayaan termasuk adanya akulturasi budaya dari suku dan etnis lain yang menjadi pendatang. Banjarmasin dulu adalah sebuah bandar atau pelabuhan pusat perdagangan Kalimantan dengan pulau-pulau lain di Indonesia, sehingga kebanyakan dari penduduknya adalah para pendatang yang berprofesi sebagai pedagang. Sehingga sampai saat ini mata pencaharian penduduk Banjarmasin sebagian besar adalah pedagang. Kebudayaan Banjar sendiri lahir dari kebudayaan Dayak yang telah mengalami perkembangan semenjak seluruh penduduknya memeluk agama islam dan kemudian berakulturasi dengan budaya Melayu dan Islam.

Sedangkan jumlah penduduk dengan pertumbuhan penduduk Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut :⁹

⁹ BPS Kotamadya Banjarmasin, Banjarmasin Dalam Angka Hal. 31

Tahun/year	Jumlah/Total	Rata-rata Pertumbuhan/Growth
(1)	(2)	(3)
1980	381.286	
1990	481.371	2,36
2000	532.556	1,02
2001	535.949	0,64
2002	539.060	0,58

Tabel no. 1

Jumlah pertumbuhan penduduk kota Banjarmasin

Mayoritas penduduknya beragama Islam (95,67%), sedangkan yang lain yaitu Kristen Katolik (1,31%), Kristen Protestan (2,03%), Hindu (0,15%), Budha (0,76%), dan lainnya (0,08%).¹⁰

Turun naiknya gelombang perpolitikan di Indonesia, ternyata memberikan dampak yang negatif, terutama dalam bidang kepariwisataan, hal ini memberikan akibat yang buruk bagi daerah-daerah tujuan wisata. seperti misalnya Kalimantan Selatan, wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kalimantan Selatan mengalami penurunan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :¹¹

Tahun	Jumlah wisatawan mancanegara	Persen (kenaikan/penurunan)
1995	15.868	-
1996	25.614	42 %
1997	20.702	-19,17 %
1998	13.866	-33,02 %
1999	13.398	-3,37 %
2000	14.396	7,45 %
2001	15.127	5,08 %
2002	14.069	-6,99 %

Tabel no. 2

Jumlah persentasi wisatawan mancanegara pertahun

¹⁰ BPS Kotamadya Banjarmasin, Banjarmasin Dalam Angka Hal. 35

¹¹ Dept. Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Banjarmasin

Sedangkan untuk jumlah wisatawan domestik mengalami penurunan jumlah pada tahun 1997-1999, sedangkan pada tahun 2000-2002 jumlah wisatawan domestik mengalami kenaikan, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

tahun	Jumlah wisatawan domestik	Persen (kenaikan/penurunan)
1995	119.173	-
1996	284.687	138,89%
1997	213.544	-24,99%
1998	183.884	-13,89%
1999	106.414	-42,13%
2000	217.368	104,27%
2001	236.279	8,7%
2002	250.158	5,87%

Tabel no. 3

Jumlah persentasi wisatawan domestik pertahun

Selain itu pula laju pertumbuhan pariwisata di Banjarmasin disebabkan karena (menurut Dept. Pariwisata, pos dan Telekomunikasi Banjarmasin) :

- I. Kurangnya informasi pariwisata (51 %)
- II. Kurangnya pemandu wisata (32 %)
- III. Kurangnya objek hiburan kesenian (39 %)
- IV. Kurangnya pelayanan kepada wisatawan (17 %)

Kalimantan Selatan khususnya Banjarmasin sangat berpotensi sebagai daerah tujuan wisata, hal ini didukung dengan adanya 3 kategori karakteristik pariwisata di Kalimantan Selatan berdasarkan Departement Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi tahun 2003, yaitu :

1) Kelompok wisata alam

No.	Wujud	Konsumen
1	Wisata hutan (cagar alam Mandiangin, pulau pinus, pulau kembang, dll)	-pelajar -mahasiswa -instansi (pemerintah maupun swasta)

2	Wisata diluar kawasan hutan (pasar terapung, goa batu hapu, pendulangan intan,dll)	-pribadi -mancanegara -keluarga
---	--	---------------------------------------

Tabel no. 4

Tujuan wisata alam Kalimantan Selatan

2) Kelompok wisata budaya

Berisikan pameran dari bentuk-bentuk budaya khas Kalimantan Selatan. Baik yang merupakan pola hidup keseharian, tradisi setempat, tata cara pernikahan adat, dll

3) Kelompok wisata kesenian

Pariwisata yang menampilkan bentuk kesenian lokal yang tersaji dalam berbagai bentuk, mulai dari seni pahat patung dan ukir-ukiran, seni musik tradisional, seni tari tradisional, dll.

Untuk pengembangan wisata budaya dan wisata kesenian dilakukan pengembangan dalam hal alternatif bentuk kerajinan dan pertunjukkan serta merencanakan penyelenggaraan promosi keluar, hal ini didukung dengan adanya program pemerintah yaitu menjadikan kecamatan Banjar yang dijadikan kawasan BITEC (*Banjarmasin Intenational Trading and Exhibition Centre*).

Untuk jumlah organisasi kesenian di Kalimantan Selatan sebanyak 200 group, sedangkan untuk jumlah organisasi kesenian di Banjarmasin sebanyak 33 group. Jumlah pementasan kesenian di Banjarmasin dalam tahun 2003 dapat dilihat pada tabel berikut :

Jenis kesenian	Jumlah pementasan dalam tahun 2003
Teater	15 x
Musik	10 x
Tari	7 x
Sastra/puisi	8 x
Seni rupa	9 x

Tabel no. 5

Jumlah pementasan kesenian Banjar dalam tahun 2003

Kesenian Banjar sendiri terdiri dari beberapa jenis, yaitu :¹²

1) Teater tradisi/Teater Rakyat digolongkan antara lain :

- Mamanda
- Wayang Gong
- Abdul Muluk
- Kuda Gepang Carita
- Wayang Kulit
- Teater Tuter
- Japin Carita

2) Seni Tari

- Tari Topeng
- Tari Baksa
- Tari Gintor
- Tari Ladon
- Tari Sinoman Hadrah
- Tari Rudat

3) Seni Sastra

- Pantun Kekanakan
- Pantun Urang Anum
- Pantun Urang Tuha
- Pantun nasib

4) Madihin

5) Musik Panting

Beberapa ciri arsitektur tradisional Banjar, khususnya mengenai bangunan-bangunan rumah adat yang masih ada, dapat diuraikan ciri-ciri umumnya sebagai berikut¹³:

1. Bangunan dalam konstruksi kayu, karena alam Kalimantan kaya dengan hutan, sementara pada saat itu belum dikenal adanya bahan semen

¹² Buku Panduan Pemilihan Nanang Dan Galuh Banjar, Dinas Pariwisata Kotamadya Banjarmasin, Hal.42

¹³ Drs. H. Syamsiar Seman-Ir. H. Irhamna, Arsitektur Tradisional Banjar, Hal 9-10

2. Rumah panggung, yaitu bangunan rumah yang didukung oleh sejumlah tiang dan tongkat yang tinggi dari kayu Ulin (kayu Besi = *Eusideroxylon Zwageri*). Menurut istilah orang Banjar, yang dimaksud dengan tiang adalah balok Ulin yang bertumpu pada dasar tanah dengan pondasi, sampai ke pangkal atap. Sedangkan tongkat yang bertumpu pada dasar tanah hanya sampai pada dasar lantai saja
3. Bangunan rumah bersifat simetris, yaitu dengan konstruksi dan elemen yang sama pada sayap kiri dan kanan, dengan demikian jumlah jendela (Banjar : Lalungkang) sama banyaknya pada sisi kiri dan kanan bangunan rumah
4. sebagian bangunan memiliki Anjung pada bagian samping kiri dan kanan dengan posisi agak ke belakang. Anjung Kiwa dan Anjung Kanan dikenal dengan istilah konstruksi pisang sesikat. Masing-masing Anjung memiliki jendela pada sisi dinding bagian depan
5. Atap rumah yang dipergunakan dari atap sirap yang dibuat dari kayu Ulin. Adapula bangunan rumah yang menggunakan atap daun rumbia yang bahannya terbuat dari daun pohon sagu. Konstruksi Bubungan terdapat dalam bentuk atap pelana (jurai = *Zadel daak*) dan atap Sengkuap (Emper = *Lessen Aardak*)
6. Hanya memiliki dua buah tangga yaitu tangga Hadapan dan tangga Balakang. Tangga yang di buat dari kayu Ulin tersebut memiliki anak tangga yang berjumlah ganjil, yaitu lima, tujuh (pitu) atau sembilan (sanga). Pada periode berikutnya terdapat tangga Hadapan kembar dengan arah kesamping kiri dan kanan dalam posisi yang simetris
7. Pintu (Banjar : Lawang) yang menghubungkan ke luar atau ke dalam masuk menuju rumah hanya terdapat dua buah yaitu Lawang Hadapan dan Lawang Balakang. Posisi kedua pintu tersebut terletak seimbang di tengah (depan dan belakang) karena bentuk bangunan yang simetris
8. Adanya Tawing Halat (dinding pembatas) yang terletak membatasi antara Penampik Basar (Ambin Sayup) dan Palindangan (Ambin Dalam). Pada sisi kiri dan kanan Tawing Halat terdapat pintu kembar dua dalam posisi yang sama dan seimbang

Rumah Banjar berbentuk rumah panggung yang berkonstruksikan kayu yang diambil dari alam Kalimantan, yaitu kayu ulin. Penutup atap yang digunakan adalah sirap yang juga berasal dari kayu ulin. Sedangkan pondasi rumah Banjar menggunakan pondasi tiang pancang dengan menggunakan batang yang besar, biasanya menggunakan jenis kayu Bitangur atau Kapur Naga (*Calophyllum Spec*). Pondasi lainnya dipergunakan batang-batang kayu Galam (*Melaleuca Spec*) dengan sistem Kacapuri yaitu empat batang Galam yang disusun bersilang, yang pada pertemuannya berlubang segi empat dimasukkan tiang atau tongkat. Sebelumnya pada pangkal tiang atau tongkat tersebut dipasang sunduk pendek sebagai penyangga.¹⁴

Sedangkan untuk relief atau ornamen sebagian besar diletakkan pada : pucuk bubungan, tawing layar atau tampuk bubungan, pilis atau papilis, tangga, palatar, lawang, lalunggang, watun, tataban, tawing halat, sampukan balok gantungan lampu¹⁵

A.4. Tinjauan Rencana Pada Daerah Kecamatan Banjar Utara

Sesuai dengan rencana pemerintah kotamadya tingkat II Banjarmasin untuk melestarikan, mengembangkan dan merawat permukiman bahari di daerah Kecamatan Banjar Utara, pemerintah melakukan Revitalisasi permukiman tersebut dengan cara menata kembali fungsi dan fisik lingkungan kawasan dan merencanakan Kelurahan Surgi Mufti sebagai kawasan pusat budaya kota Banjarmasin¹⁶ berskala daerah.

Seperti yang telah kita ketahui bahwa Kecamatan Banjar Utara Terdiri dari sembilan Kelurahan, yaitu :

1. Kelurahan Alalak Tengah
2. Kelurahan Alalak Utara
3. Kelurahan Alalak Selatan
4. Kelurahan Sungai Jingah
5. Kelurahan Sungai Miai
6. Kelurahan Surgi Mufti
7. Kelurahan Pangeran

¹⁴ Drs. H. Syamsiar Seman-Ir. H. Irhamna, *Arsitektur Tradisional Banjar* Hal. 95

¹⁵ Drs. H. Syamsiar Seman-Ir. H. Irhamna, *Arsitektur Tradisional Banjar* Hal. 141-145

¹⁶ Rencana Tindak Revitalisasi Permukiman (RTRP) Kota Banjarmasin, BAPPEDA Tk. II Kotamadya Banjarmasin

8. Kelurahan Antasan Kecil Timur
9. Kelurahan Kuin Utara

Dari sembilan Kelurahan tersebut hanya tiga Kelurahan yang nantinya akan dijadikan sebagai kawasan pusat kebudayaan Banjarmasin, yaitu :¹⁷

1. Kelurahan Sungai Jingah
2. Kelurahan Antasan Kecil Timur
3. Kelurahan Surgi Mufti

Hal ini dikarenakan dari sembilan kelurahan yang berada di Kecamatan Banjar Utara Hanya tiga kelurahan yang masih memiliki warisan budaya (kawasan permukiman bahari) dari masyarakat Kota Banjarmasin, selain itu juga karena kawasan ini memiliki sisi historis yang tinggi daripada kelurahan yang lain. Mengapa kawasan ini sampai memakan tiga Kelurahan? Hal ini dikarenakan kondisi permukiman baharinya terletak menyebar disepanjang Sungai Martapura yang berada dilokasi Kelurahan Sungai Jingah, Kelurahan Surgi Mufti, Dan Kelurahan Antasan Kecil Timur.

Tujuan dari rencana tindak revitalisasi kawasan permukiman ini adalah :¹⁸

1. Merumuskan rencana pengembangan/penataankawasan lingkungan permukiman sebagai upaya penataan kembali fingsi dan fisik lingkungan kawasan
2. Menyajikan spesifikasi teknis dari seluruh rencana pengembangan atau penataan kawasan lingkungan permukiman
3. Menyusun program investasi pembangunan sebagai acuan implementasi rancangan yang disusun
4. Membuat gambar rancangan
 - aspek teknis teknologis
 - aspek teknis administratifuntuk digunakan dalam proses pelelangan, proses pelaksanaan fisik lapangan
5. Supervisi pekerjaan lapangan dalam rangka mengendalikan kualitas dan kuantitas pelaksanaan fisik percontohan revitalisasi kawasan

¹⁷ Rencana Tindak Revitalisasi Permukiman (RTRP) Kota Banjarmasin, BAPPEDA Tk. II Kotamadya Banjarmasin

¹⁸ Rencana Tindak Revitalisasi Permukiman (RTRP) Kota Banjarmasin, BAPPEDA Tk. II Kotamadya Banjarmasin

Selain itu pula daerah kecamatan Banjar utara ini akan dijadikan sebagai kawasan BITEC (Banjarmasin International Trading and Exhibition centre), kawasan permukiman, pendidikan, perkantoran, wisata alam, dan olah raga. Untuk mendukung program pemerintah dalam meningkatkan sistem perdagangan internasional serta memperkenalkan kesenian Banjar kepada dunia luar, selain itu juga untuk memberikan hiburan dan pendidikan mengenai kesenian Banjar kepada masyarakat, maka dirancanglah suatu Gedung kesenian yang menampilkan kesenian tradisional Banjar yang nantinya dapat menjembatani semua kebutuhan tersebut. Hal ini juga didukung oleh faktor kurang memadainya fasilitas rekreasi dan hiburan di kecamatan Banjar utara.¹⁹

A.5. Isu Yang berkembang

1. Banjarmasin khususnya kecamatan Banjar utara akan dijadikan kawasan BITEC (*Banjarmasin International Trading and Exhibition Centre*), untuk *International Trading* (perdagangan internasional) selain sebagai pendapatan utama pemerintah kotamadya Banjarmasin juga sebagai sarana untuk memperkenalkan kebudayaan Banjar kepada dunia luar, sedangkan *Exhibition Centre* (pusat pagelaran) diarahkan dan dipusatkan pada kesenian Banjar. Karena kesenian Banjar merupakan wisata budaya yang paling berpotensi untuk menarik wisatawan domestik maupun mancanegara selain objek wisata yang menarik di Banjarmasin (misal : pasar terapung di sungai Barito).
2. Dalam rangka meningkatkan jumlah pariwisata di Indonesia, Banjarmasin yang memiliki nilai-nilai kebudayaan yang tinggi berperan serta dalam ikut berpartisipasi menggalakkan pariwisata di Indonesia, hal ini terbukti dengan adanya merevitalisasikan peninggalan-peninggalan bersejarah Banjar (misal : revitalisasi kawasan permukiman bahari yang merupakan peninggalan bangunan bersejarah Banjarmasin), mereservasi dan konservasikan objek wisata Banjar (misal : pemeliharaan kembali makam dan mesjid Sultan Suriansyah di Kuin), menghidupkan dan mengembangkan kembali kesenian dan kebudayaan Banjar (misal : diadakannya pertandingan Mamanda antar SMU di Banjarmasin).

¹⁹ Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Banjarmasin Utara, Dinas Tata Kota Tk. II Kotamadya Banjarmasin, Hal II-21

3. Kesenian Banjar yang beragam yang dapat digolongkan dalam 5 jenis yaitu seni teater rakyat, seni tari, seni madihin, seni musik kintung, dan seni sastra. Tiap kesenian tersebut memiliki keunikan sendiri-sendiri dan lebih bersifat menghibur dan menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan mancanegara maupun domestik.

A.6. Fakta di Lapangan

- 1) Banjarmasin memiliki gedung serba guna atau gedung budaya, pola pementasannya berbentuk *procenium*
 - a) Sedangkan pertunjukkan yang menuntut pola pementasan berbentuk arena, kegitannya dilakukan di jalan (Jl. R.E. Martadinata dan Jl. Jend. Sudirman). Karena tidak adanya batas antara stage dengan audience sehingga dibutuhkan team keamanan khusus untuk menjaga audience agar tidak mengganggu jalannya pertunjukkan
 - b) Kadang stage terlalu besar untuk para pemain sedangkan gerakan mereka hanya dalam radius yang sedang atau malah sebaliknya stage terlalu kecil padahal mereka memiliki gerakan pada radius yang besar (misal : Pementasan Madihin yang tidak melakukan gerakan apa-apa hanya duduk dan bercanda dengan audience melakukan pertunjukkan disebuah panggung Shinta Resturant plaza yang besar, sehingga masih banyak ruang kosong yang tidak termanfaatkan)
- 2) Wisatawan Mancanegara maupun Domestik tidak dapat menikmati kesenian Banjar sewaktu-waktu, selain karena jadwal pementasan yang tidak teratur juga disebabkan karena tempat pementasannya yang tidak tetap.

Berdasarkan isu dan fakta yang terjadi dilapangan ini maka dapat diketahui bahwa Banjarmasin memerlukan suatu tempat pertunjukkan yang tetap, dapat menampung semua pertunjukkan dalam satu stage, dapat mewadahi pola pertunjukkan baik berupa Procenium maupun arena, dan dapat mengenalkan kesenian Banjar pada dunia luar melalui wisatawan Mancanegara maupun domestik. Untuk itu maka dirancang dan direncanakanlah "**Gedung Kesenian**" agar dapat mewadahi semua kegiatan tersebut.

B. RUMUSAN PERMASALAHAN

B.1. Permasalahan Umum

Yaitu Permasalahan yang berhubungan dengan permasalahan yang bersifat non-fisik yang berhubungan erat dengan fasilitas kegiatan pementasan kesenian budaya Banjar di Banjarmasin, yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah Gedung kesenian yang mewadahi lima kegiatan pentas seni yang berbeda-beda
2. Bagaimana merancang sebuah teater kesenian yang dapat memenuhi tuntutan dari audience yang berbeda-beda

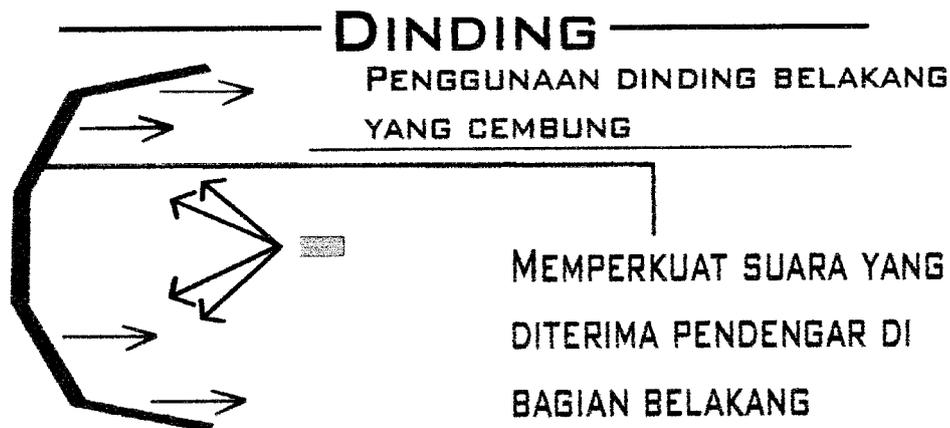
B.2. Permasalahan Khusus

Yaitu permasalahan yang berhubungan dengan permasalahan yang bersifat fisik (arsitektural) dengan kegiatan pementasan (pemain maupun penonton)serta dengan fasilitas yang mendukung pementasan, yaitu :

1. perubahan ruang stage dengan 5 kesenian yang berbeda dalam mendukung kenikmatan audience (baik audio maupun visual)

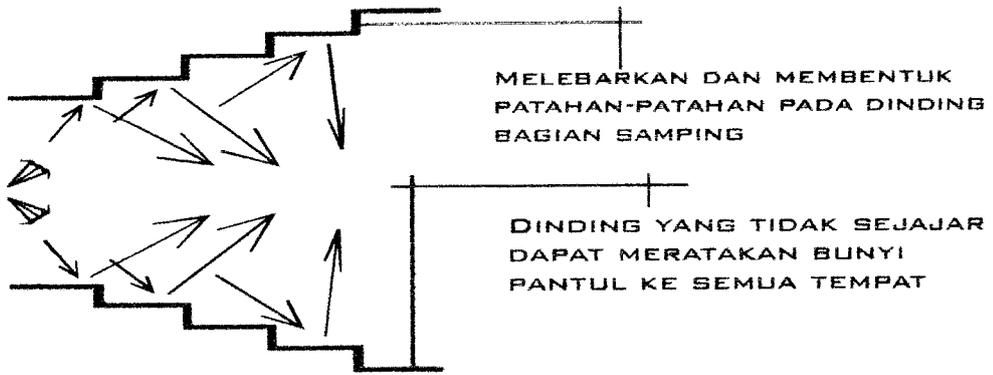
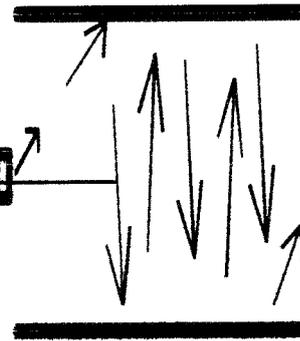
Solusi permasalahan:

AUDIO



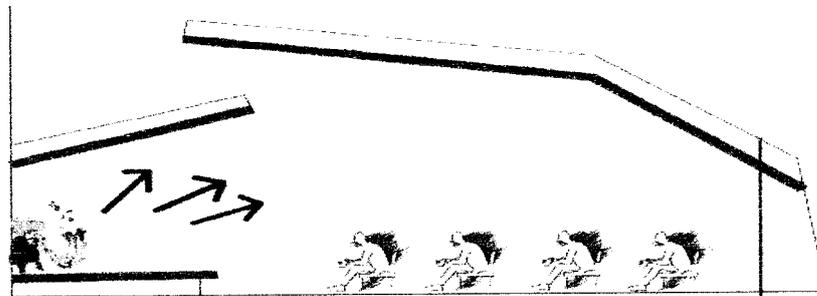
**MENGHINDARI BIDANG DINDING
YANG SEJAJAR**

GEMA YANG TERUS MENERUS



MELEBARKAN DAN MEMBENTUK
PATAHAN-PATAHAN PADA DINDING
BAGIAN SAMPING

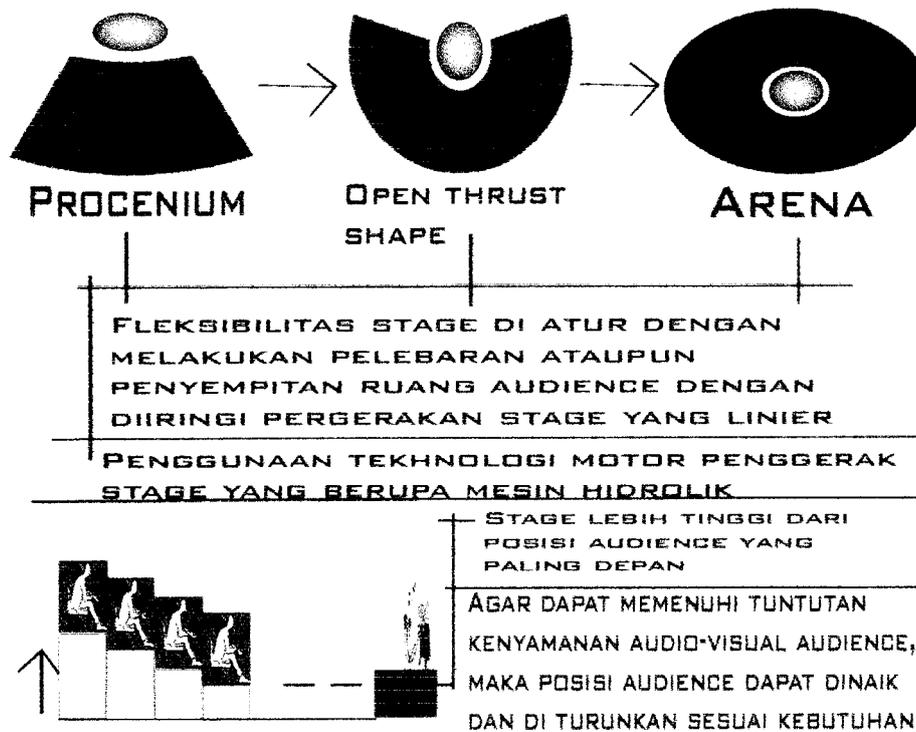
DINDING YANG TIDAK SEJAJAR
DAPAT MERATAKAN BUNYI
PANTUL KE SEMUA TEMPAT



PENGGUNAAN CEILING

SEBAGAI PEMANTUL SUARA AGAR DAPAT
MERATAKAN SUARA KESELURUH TEMPAT

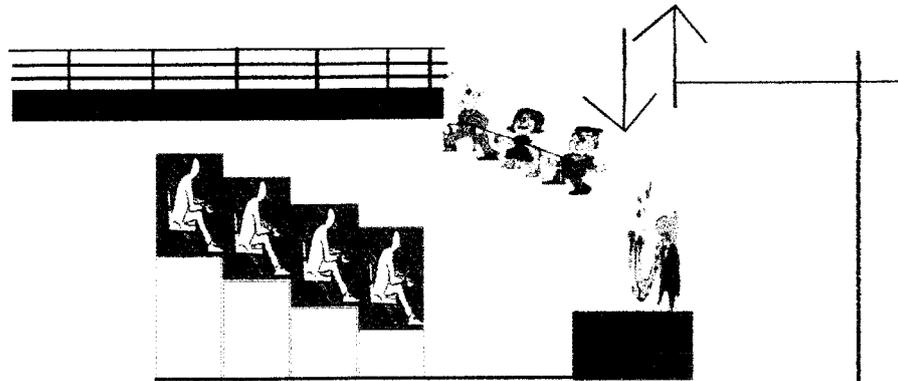
VISUAL



2. Perubahan ruang pentas/stage dalam memenuhi tuntutan antara pengunjung dengan pemain dari 5 jenis kesenian yang memiliki perbedaan arah sirkulasi

Solusi permasalahan:

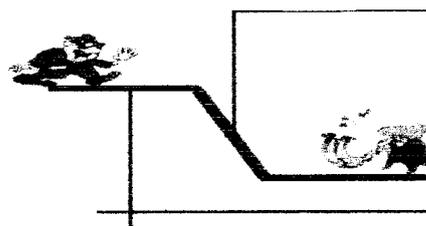
SIRKULASI



UNTUK SIRKULASI PEMAIN YANG DATANG DARI
ARAH AUDIENCE DIBUATKAN TANGGA KHUSUS
YANG BISA DINAIK-TURUNKAN DARI LANTAI
ATAS MENUJU STAGE



UNTUK PEMAIN YANG MENGGUNAKAN POLA
PERTUNJUKKAN ARENA, ARAH KEDATANGAN
PEMAIN MUNCUL DARI ARAH STAGE (DENGAN
MENGGUNAKAN ELEVATOR STAGE)

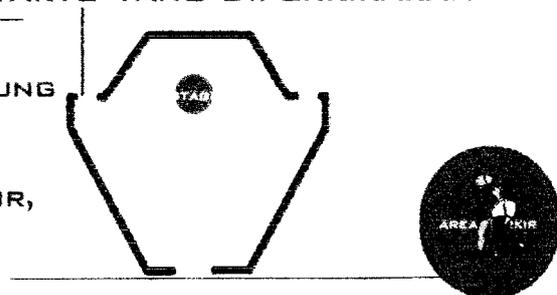


SIRKULASI KEDATANGAN
PENGUNJUNG DAN PEMAIN
DI PISAHKAN OLEH PERBEDAAN
KETINGGIAN LANTAI

SIRKULASI DIBUAT LEBAR
AGAR PENGUNJUNG DAPAT
LELUASA BERGERAK

PINTU KELUAR DIBUAT TERBUKA KE ARAH LUAR
AGAR PENONTON DAPAT MENINGGALKAN RUANGAN
LEBIH CEPAT DARI WAKTU YANG DIPERKIRAKAN

UNTUK SIRKULASI
KEDATANGAN PENGUNJUNG
MENUJU GEDUNG
PERTUNJUKKAN DIBUAT
DEKAT DARI AREA PARKIR,
AGAR WAKTU TEMPUH
PENONTON BERKISAR
15-30 MENIT



C. TUJUAN DAN SASARAN

C.1. Tujuan

C.1.1. Tujuan Umum

Proyek ini dilaksanakan untuk membantu program pemerintah dalam membangun kecamatan Banjar utara selain itu juga untuk melestarikan dan mengenalkan warisan kesenian budaya Banjar kepada dunia luar, karena nantinya kecamatan Banjar utara ini akan dijadikan sebagai pusat perdagangan yang berskala internasional

C.1.2. Tujuan Khusus

Dengan adanya Gedung pertunjukan kesenian budaya Banjar ini diharapkan nantinya akan dapat memberikan pendidikan dan hiburan tersendiri kepada masyarakat selain itu juga untuk memancing generasi muda Banjar agar lebih mengenal dan mengetahui akan keseniannya sendiri.

C.2. Sasaran

C.2.1. Sasaran umum

Sasaran umum yang hendak dicapai dalam perencanaan dan perancangan Gedung kesenian Banjar ini adalah menemukan rumusan konsep bagi kepentingan desain dengan mempertimbangkan :

➤ aspek kompleksitas fungsi dan ruang

Mendapatkan penataan lay out fungsi dan ruang sehingga diperoleh lay out ruang yang dinamis yang memperhatikan standar fungsi dan ruang yang ada sehingga akan menghasilkan kenyamanan bagi para penggunanya, dengan cara mengidentifikasi beragam fungsi dan ruang suatu Gedung kesenian, sirkulasi dalam bangunan serta menentukan besaran ruangnya

➤ aspek interaksi antara stage dengan audience

Mendapatkan antara stage dengan audience dengan memperhatikan standarisasi stage dan audience sehingga diperoleh keserasian dan

keseimbangan hubungan antara stage dengan audience tanpa menghilangkan karakteristik masing-masing

➤ aspek bentuk tradisional dengan arsitektur modern

Mendapatkan bentuk tradisional dari sebuah Gedung Kesenian yang berarsitektur modern serta beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga bangunan tetap dapat menghasilkan efek yang positif bagi lingkungan sekitarnya sekaligus tetap mampu menghadirkan bangunan yang berkesan ramah yang secara psikologis dapat memancing generasi muda agar tertarik dengan kesenian Banjar, dengan cara mengadaptasikan bentuk arsitektur modern dengan bangunan tradisional Banjar serta dampaknya bagi perencanaan, terutama mengenai sirkulasi kedalam dan luar bangunan serta penataan ruang yang berhubungan dengan lingkungan luar

C.2.2. Sasaran Khusus

Sasaran khusus merupakan sasaran yang lebih mendetail lagi dalam proses mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan yang mencakup :

- Kajian terhadap standarisasi fungsi dan ruang, yang sangat dipengaruhi oleh jenis-jenis kegiatan yang ada didalamnya
- Kajian terhadap standarisasi stage dan audience
- Kajian terhadap adat dan budaya serta kesenian orang Banjar
- Kajian terhadap lingkungan sekitar bangunan / Site
- Kajian terhadap bangunan tropis terutama rumah adat Banjar
- Kajian terhadap bentuk bangunan arsitektur modern
- Kajian terhadap pola sirkulasi, baik sirkulasi di dalam maupun di luar bangunan

D. LINGKUP PEMBAHASAN

Mencakup beberapa aspek yang terkait dalam Perencanaan dan Perancangan Gedung kesenian, yaitu :

1. Aspek Fungsional dan Ruang

Kompleksitas Fungsi dan ruang yang ada menjadi kendala bagi perencanaan, sehingga perlu diadakan pendekatan maupun pengidentifikasian yang lebih menyeluruh untuk mendapatkan skema awal dari perancangan yang dilakukan.

Adapun fungsi dan ruang yang akan dibahas nantinya menyangkut :

- pertunjukkan *indoor*
- Gedung kesenian Banjar
- Ruang pameran
- Restaurant terbuka
- Pengelola, (terdiri dari pimpinan, staff, karyawan)
- Pelayanan
- Sirkulasi

2. Aspek stage dan audience

Berupa pendekatan kajian terhadap pengertian, standarisasi stage dan audience untuk digunakan sebagai acuan dalam perancangan stage dan audience *indoor*.

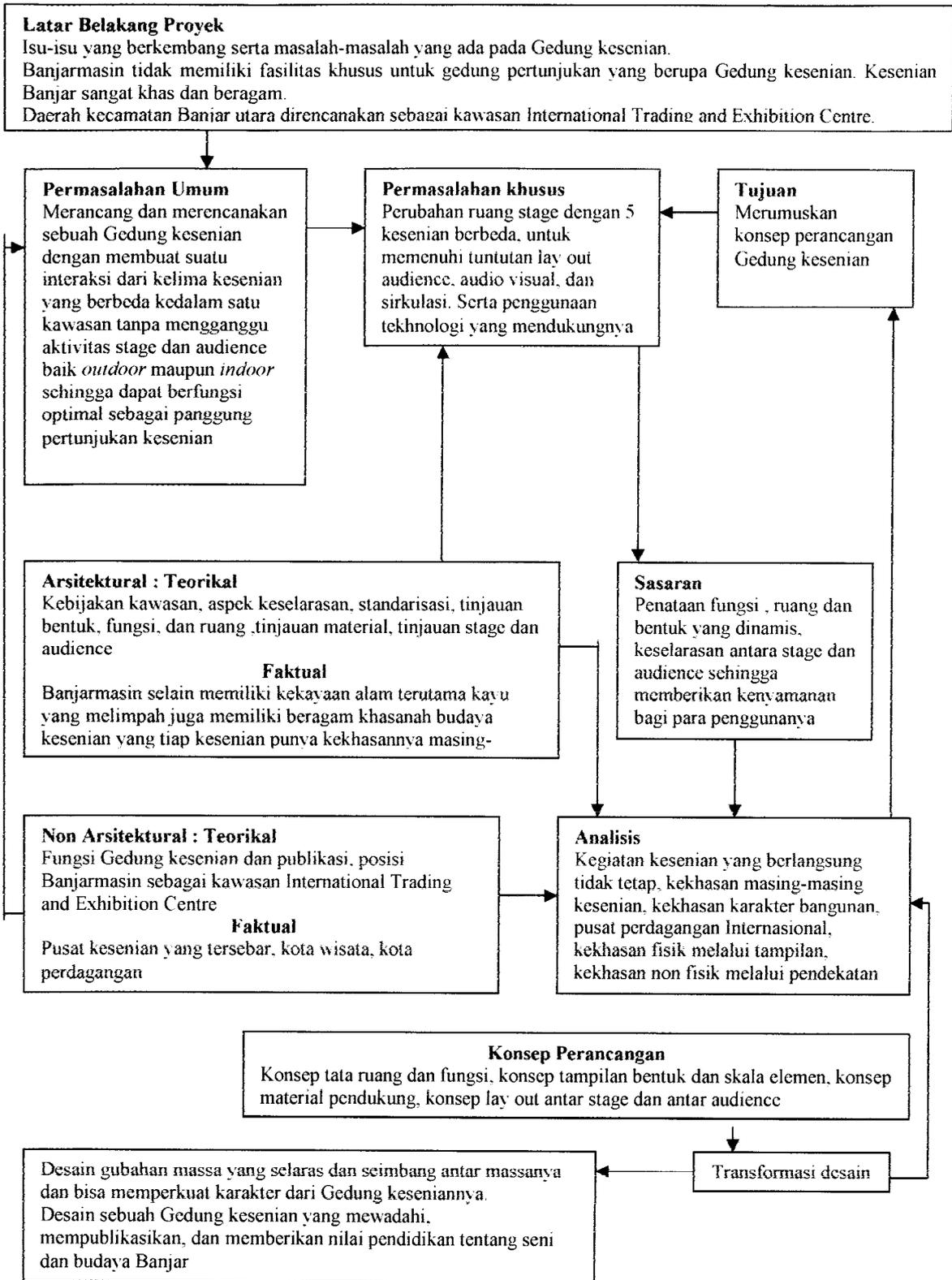
3. Aspek kesenian budaya Banjar

Berupa tinjauan adat, budaya, kesenian serta pola perilaku orang Banjar untuk digunakan sebagai acuan bagi fungsi dan ruang yang ada serta mengatasi kompleksitas fungsi dan ruang tersebut

4. Aspek bentuk arsitektur tradisional Banjar dan arsitektur modern

Bagaimanapun juga sebuah bangunan memerlukan sebuah penampilan yang dapat mengekspresikan fungsi yang ada didalamnya, yakni sebagai sarana sentralisasi semua kegiatan kesenian Banjar, dan aspek tropis menjadi pilihan dikarenakan konsep berlandaskan pada bangunan tradisional Banjar dan bangunan berarsitektur modern, selain itu juga bangunan diharapkan mampu merespons keadaan iklim sekitarnya

E. KERANGKA PEMIKIRAN



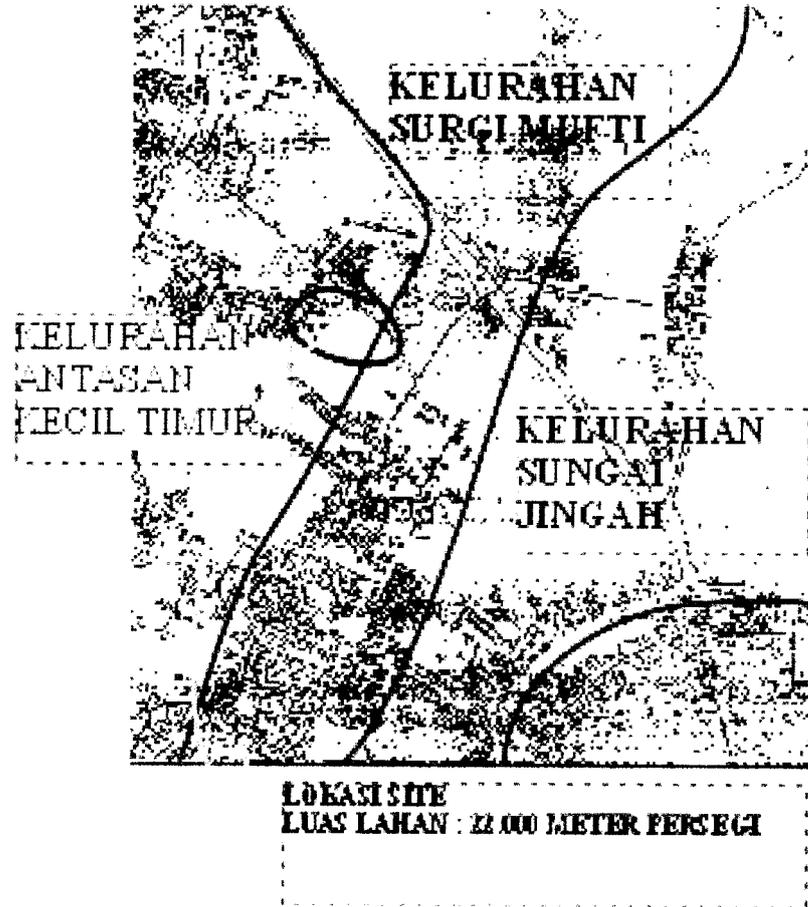
Tabel no. 6

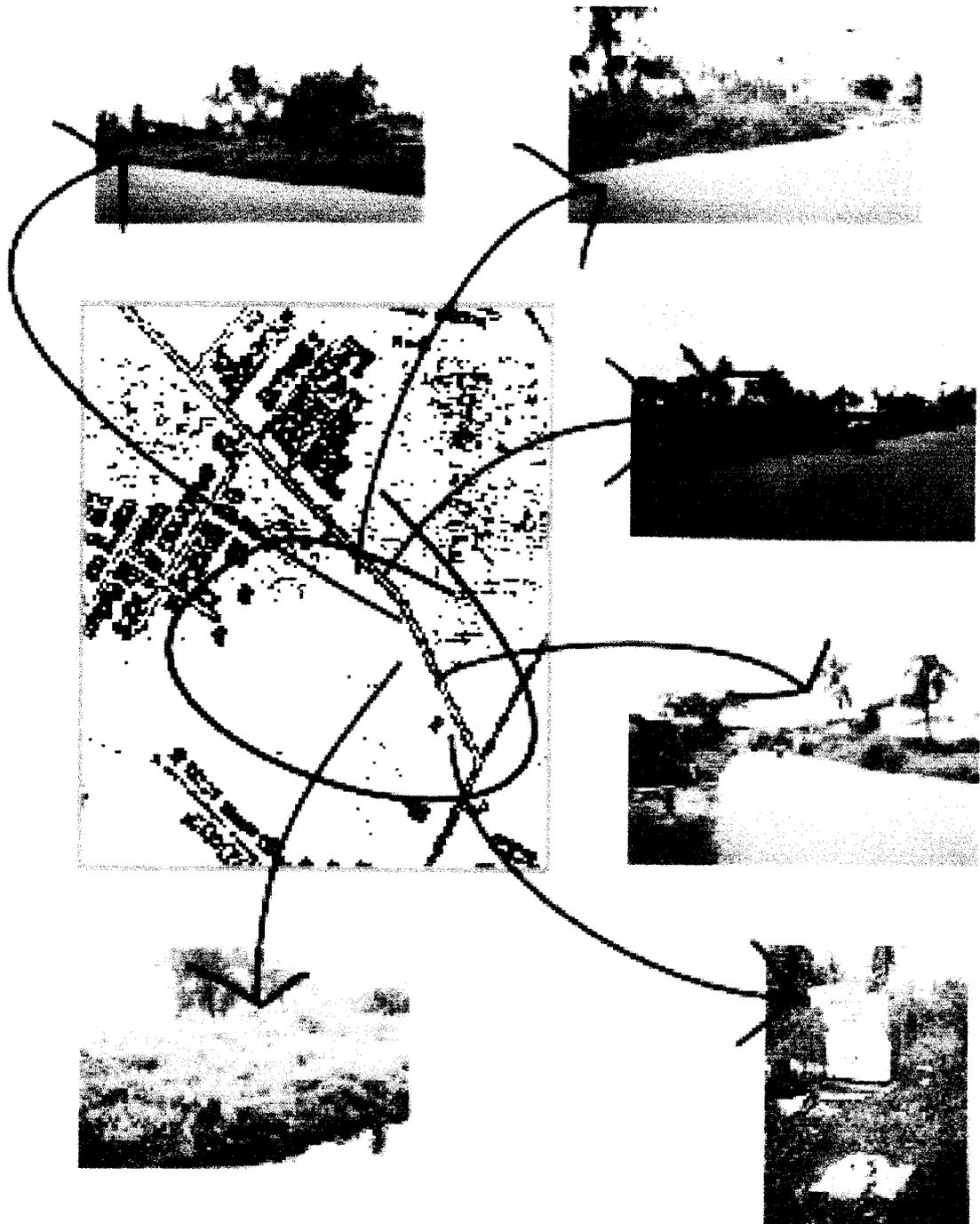
Tabel kerangka pemikiran

F. LOKASI DAN SITE

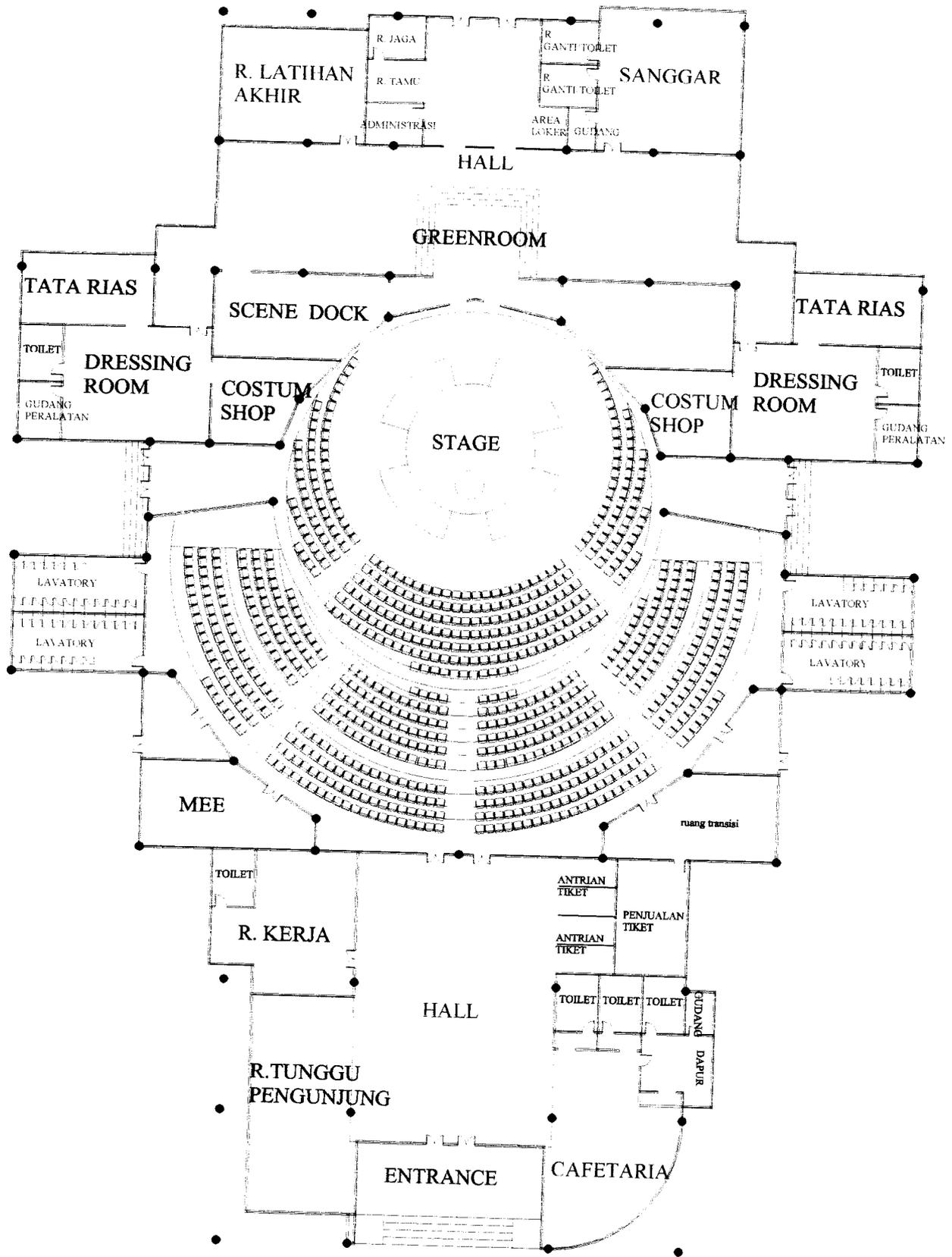


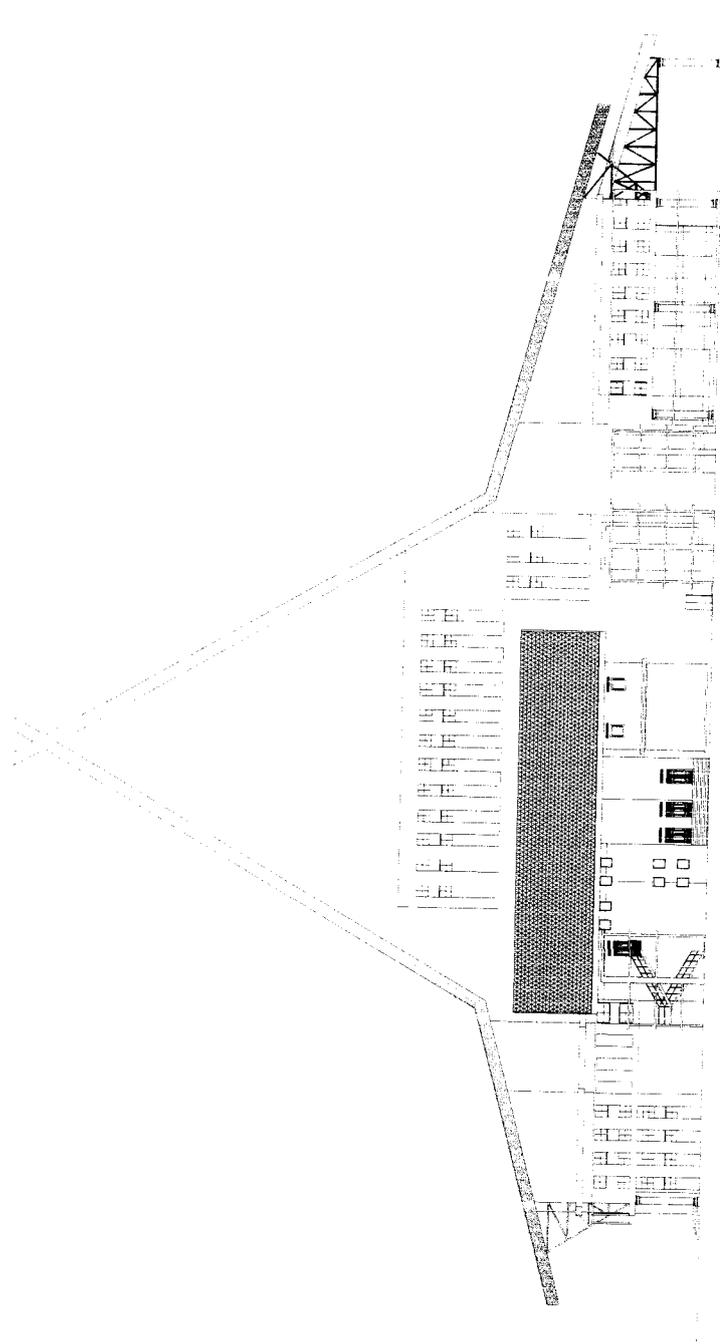
LOKASI SITE PADA KECAMATAN BANJAR UTARA





Kondisi site yang masih berupa lahan kosong





TAMPAK SAMPING KIRI

BAB II

DESAIN SKEMATIK

A. TINJAUAN UMUM

1. Pengertian dan Batasan

- Seni Teater : suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya yang diwujudkan dalam suatu karya seni dan di tunjang oleh unsur-unsur peraga seperti unsur gerak, unsur suara atau bunyi dan unsur rupa
- Media Kreasi : media untuk menyalurkan pengungkapan perasaan, emosi ataupun suatu pengalaman sehingga akan tercapai suatu kepuasan
- Media Apresiasi : media untuk mengerti dan menyadari akan seluk beluk suatu hasil pengungkapan perasaan, emosi, kemampuan untuk menikmati, menilai dan menghayati ungkapan tersebut
- Media komunikasi : media untuk proses transfer dari pikiran/ide seseorang/kelompok yang sebelumnya telah diterjemahkan dalam bentuk isyarat/gerak, yang nanti oleh penerimanya bentuk tersebut di terjemahkan lagi menjadi pikiran dan perasaan kemudian diberi jawaban sebagai umpan balik
- Lingkungan Banjarmasin : menunjukkan lingkup yang dibahas, dibatasi pada daerah Banjarmasin dengan daerah disekitarnya yang sedikit banyak memiliki hubungan timbal balik yakni propinsi Kalimantan Selatan

Berdasarkan batasan dan pengertian tersebut diatas, maka maksud seni teater sebagai media kreasi, apresiasi dan komunikasi di Banjarmasin adalah budi daya manusia dengan pernyataan keindahan dengan perantara suara, gerak, rupa dan irama dalam kaitan keselarasan yang kesemuanya ini merupakan media penyaluran perasaan,

emosi manusia yang dapat dimengerti dan disadari oleh manusia yang lain sehingga mampu dinikmati, dinilai dan dihayati dan akhirnya terjadi proses transfer dari manusia penghasil kepada manusia yang lain yang akan memberikan jawaban sebagai umpan balik pernyataan tersebut.

2. Hakekat Seni Pertunjukan

a) Tujuan

- i) Seni untuk aksentuasi sesuatu keyakinan atau pandangan hidup, yang menyebabkan sekalian bentuknya menjurus kepada tujuan tersebut. Seni teater dapat membawa sesuatu yang di kehendaki, misalkan pada sifat patriotik atau religius. Tetapi aksentuasi dapat bernilai rendah yaitu yang cenderung mengarah kepada sifat propaganda dan tidak bersifat universal
- ii) Seni untuk hiburan, sifatnya ringan, menghibur, seperti : Mamanda, Madihin dan lain-lain
- iii) Seni untuk keindahan, yang langsung berhubungan dengan bidang keindahannya, yang dipentingkan adalah segi keindahannya, misal tari-tarian
- iv) Seni untuk pendidikan, merupakan pencerminan nilai-nilai, contoh yang baik sebagai pelajaran hidup, seperti pertunjukan wayang gong yang selalu berkisar pada pertentangan kebaikan dengan keburukan, jain carita yang memberikan contoh akibat-akibat buruk yang ditimbulkan dari perbuatan yang salah, dan lain sebagainya

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan seni teater adalah kedalaman yang ditimbulkan, kebenarannya yang pasti dan moral yang tinggi

b) Fungsi

Fungsi pokok meliputi :

i) Fungsi pribadi

Manusia sebagai individu membutuhkan penyaluran pengungkapan perasaan, emosi ataupun bentuk pengalaman, sehingga pada saat inilah manusia membutuhkan suatu media yang dapat memberikan kepuasan dalam memenuhi tuntutan emosi individualnya

ii) Fungsi sosial

Adanya kegiatan seni teater, merupakan media komunikasi antara pencipta obyek dan pengamatnya, peristiwa ini merupakan suatu komunikasi sosial masyarakat dalam menikmati hasil seni. Hasil karya seni teater akan mempunyai fungsi sosial apabila :

- Dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat
- Diciptakan untuk dilihat/dinikmati untuk kepentingan umum

Dapat menyatakan aspek-aspek eksistensi sosial sebagai tantangan bagi individu dan pengalaman-pengalaman seseorang

iii) Fungsi fisik

Obyek seni teater yang diciptakan dapat berfungsi sebagai pengisi dan alat dalam kehidupan manusia

c) Pengertian

Seni teater tradisional adalah :

Seni pertunjukan yang terdapat di suatu daerah yang lahir berdasarkan tradisi, yang kemudian dihayati oleh masyarakatnya. Pada kesenian tradisional ini ditemukan beberapa kesenian klasik, dimana yang disebut seni klasik adalah seni yang dapat menembus berbagai jaman. Seni ini secara konvensional menjadi satu dengan adat istiadat, agama maupun kebiasaan masyarakat di dalamnya.

3. Karakteristik Kesenian Banjar

Kesenian Banjar sendiri terdiri dari beberapa jenis, yaitu :²⁰

a) **Teater tradisi/Teater Rakyat digolongkan antara lain :**



Teater rakyat "mamanda"

²⁰ Buku Panduan Pemilihan Nanang Dan Galuh Banjar, Dinas Pariwisata Kotamadya Banjarmasin, Hal.42

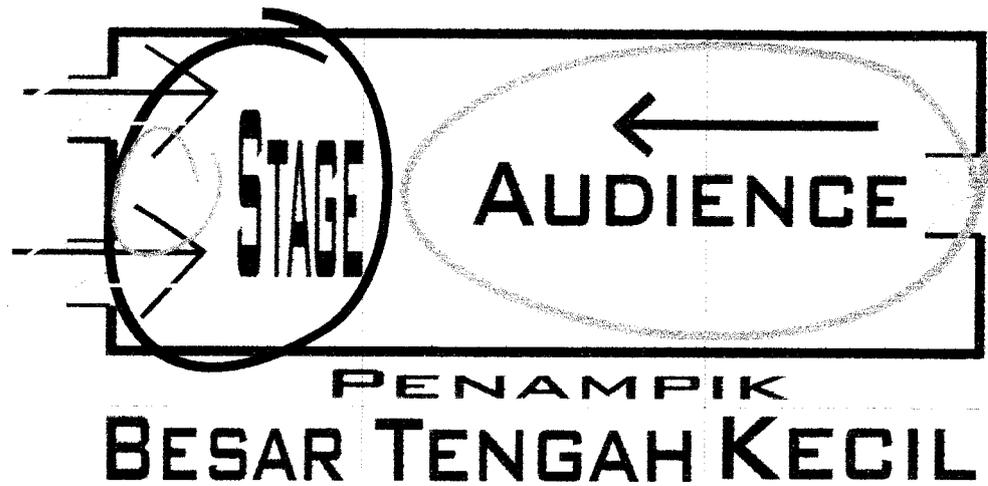
- **Mamanda**

Berfungsi sebagai hiburan, pendidikan, upacara adat (perkawinan/sunatan), sehabis musim panen. Dilakukan di *penampik basar*, pemain lebih dari 20-25 orang. Alat musik pengiring : babun, biola, gong, suling, panting. Cerita yang ditampilkan adalah cerita rakyat (misal: cerita perjuangan terhadap Belanda), di stage pelakon yang bermain hanya 7-10 pemain, suasana yang dihadirkan adalah suasana akrab, pola pertunjukkan adalah *procenium*, Stage berukuran 3x7 Meter.

Profil :

Seperti teater rakyat biasanya, tapi tidak terdapat gerakan-gerakan yang terlalu keras, misalnya gerakan jungkir balik. Pemain yang menunggu pentas akan berada di palindangan, musik pengiring akan mengalun pada saat tari ladon di tampilkan, situasi tegang, musik mengalun tidak terlalu keras agar vokal para pemain dapat terdengar. Jarak pandang terdekat 2 Meter. Pola pementasan:

1. tari ladon (tari pembuka)
2. pengenalan tokoh
semua tokoh akan keluar semua kemudian masuk kembali (semua) ke Palindangan
3. fragmen dijalankan
musik akan mengalun sesuai alur cerita, pada saat perbincangan musik akan berhenti.
4. penutup
semua tokoh akan kembali keluar dan mengatarkan ucapan terima kasih



- **Wawang Gong**

Berfungsi sebagai hiburan, perayaan hari-hari besar, pesta perkawinan, upacara adat (tujuan: untuk mendapatkan keselamatan). Dilakukan di halaman rumah, pemain lebih dari 10-15 orang. Alat musik pengiring : gong, gamelan. Diselingi dengan tarian Bagandut dan sinden, cerita diambil dari cerita Ramayana atau hikayat-hikayat masyarakat Banjar, stage berukuran 3x7 Meter, tinggi stage 3-5 *kilan* (1 kilan = 15-30 cm), stage beratap daun rumbia.

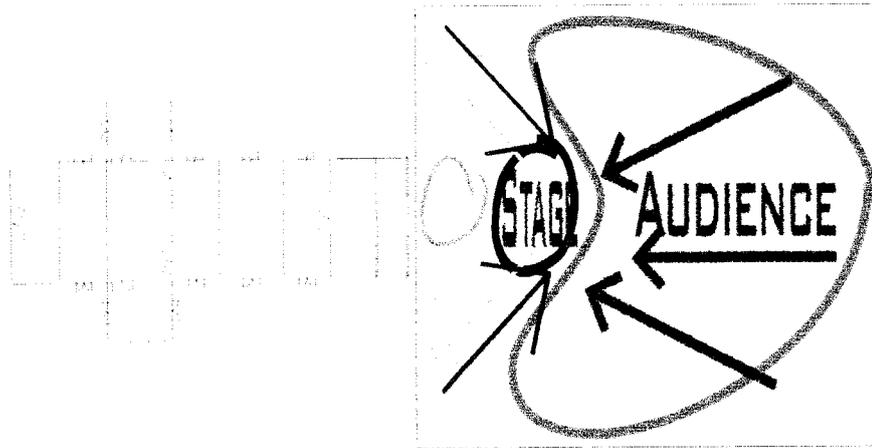
Profil:

Mulai ada gerakan-gerakan yang keras akan tetapi jarang sekali dilakukan. Pemain akan menunggu pementasan di samping stage, musik pengiring kinerjanya sama dengan Mamanda. Pola arah pandang adalah 3 arah pandang.

Suasana akrab. Jarak pandang terdekat 3 Meter. Pola pementasan:

1. pembuka oleh tari Bagandut
2. fragmen dijalankan
3. penutup

semua tokoh akan kembali keluar dan mengaturkan ucapan terima kasih



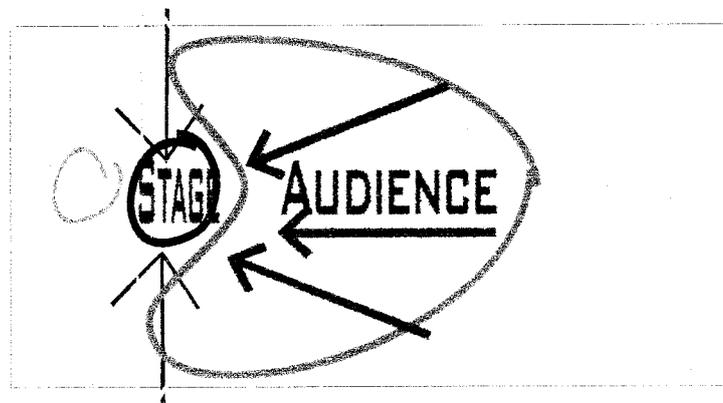
- **Abdul Muluk**

Berfungsi sebagai hiburan, dilakukan di halaman kampung, stage berukuran 5x7 Meter, tinggi 3-5 kilan, beratap daun rumbia, ada backdrop, pemain akan menunggu di belakang backdrop, cerita yang ditampilkan adalah cerita percintaan. Pemain 10-15 orang, pola arah pandang 3 arah pandang.

Profil:

Tidak ada gerakan-gerakan yang keras, teater seperti teater biasa. Suasana akrab. Jarak pandang terdekat 3-4 Meter. Pola pementasan:

1. pembuka (pengenalan alur cerita awal)
2. fragmen dijalankan
3. penutup (berisikan petuah-petuah)



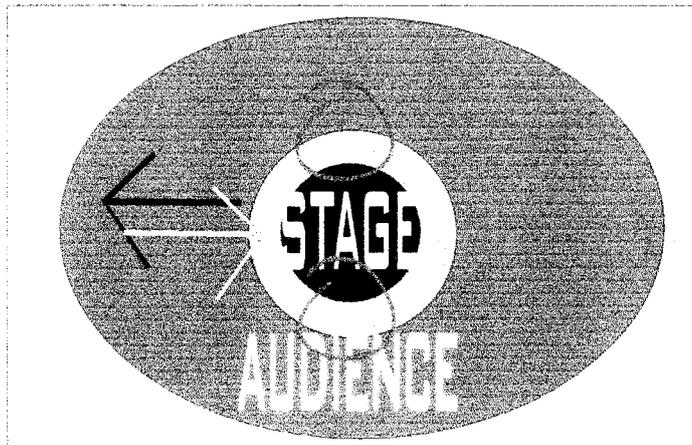
- **Kuda Gepang Carita**

Berfungsi sebagai upacara adat menolak bala. Dilakukan di halaman kampung. Cerita yang dihadirkan adalah cerita tentang kesatriaan yang baik melawan yang jahat, pemain 10 orang, stage di tanah, dengan ukuran 7x7 Meter.

Profil:

Ada gerakan-gerakan yang keras, pola pementasan berbentuk arena, pemain menunggu dari arah pembuka jalan, jarak pandang terdekat 5-6 Meter. suasana khidmad. Pola pementasan:

1. pembuka (pembacaan do'a)
2. cerita/fragmen dijalankan:
 - pemain datang dari arah penonton (penonton membuka jalan, penonton dalam keadaan berdiri)
 - pemain bermain bersama (melawan 1 tokoh jahat)
 - kematian sang tokoh jahat (pemain keluar kembali lewat jalan yang sama)
3. penutup (pembacaan do'a)

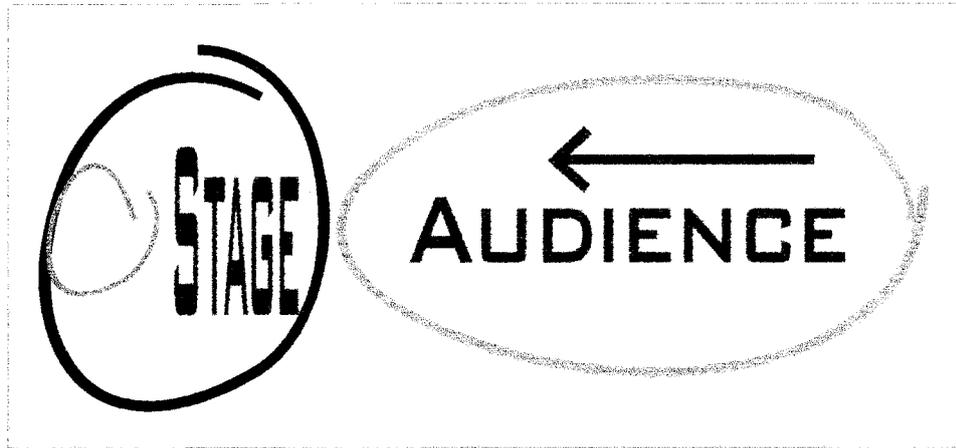


- **Wayang Kulit**

Berfungsi sebagai hiburan, dilakukan di halaman kampung, sebagaimana wayang kulit dari kebudayaan Jawa diiringi oleh musik gamelan, gong, dan sinden.

Profil:

Pedalang 1 orang, pertunjukan wayang kulit sunan Kalijaga, stage berukuran 10x15 Meter, tinggi stage 2 kilan, suasana khidmad, jarak pandang terdekat 5-6 Meter, pola pertunjukkan procenium (1 arah pandang).



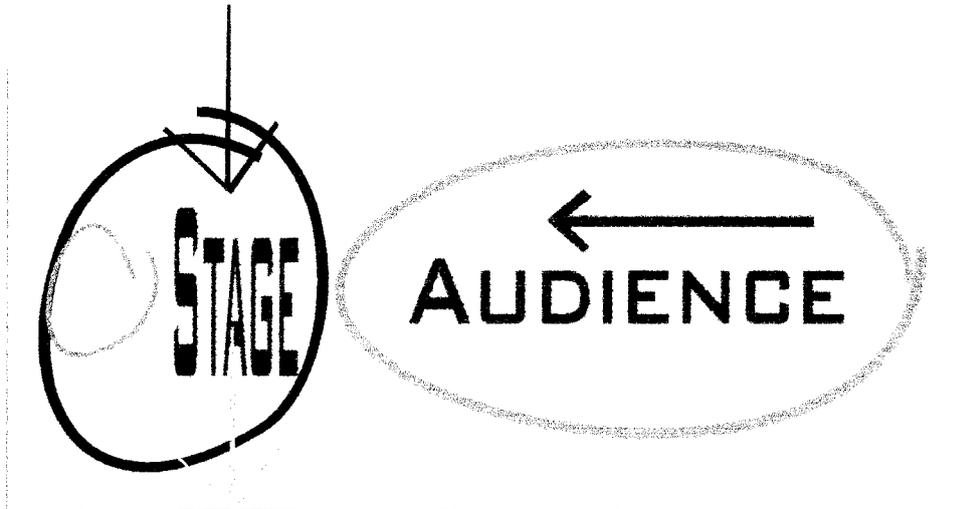
• Teater Tuter

Berfungsi sebagai hiburan, dilakukan di halaman rumah, di iringi oleh musik pengiring.

Profil:

Pemain 10-15 orang, suasana akrab, stage 3x7 Meter, tinggi stage 3-5 kilan, beratap daun rumbia, ada backdrop, ada tirai penutup di samping stage, cerita yang di tampilkan adalah cerita silsilah raja-raja Banjar, ada satu orang penutur cerita yang lain sebagai pelakon, tidak ada gerakan-gerakan yang keras, musik mengalun merdu pada saat penutur bercerita akan diiringi oleh kecapi. Jarak pandang terdekat 3 Meter. Bentuk pementasan procenium. Pola pementasan:

1. pembuka (penutur yang mengambil peranan)
2. fragmen dijalankan
3. penutup (penutur mengambil peranan kembali)



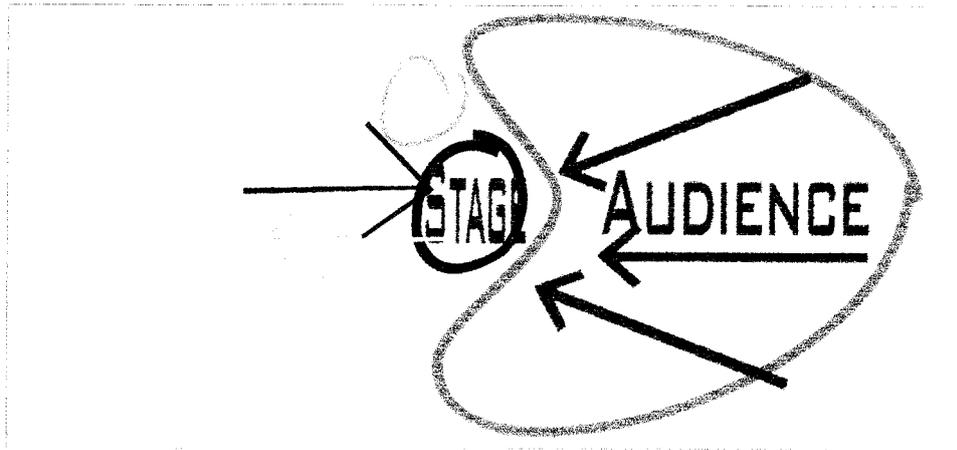
- **Japin Carita**

Berfungsi sebagai hiburan, dilakukan di halaman kampung, berteater sambil menari, cerita yang di ditampilkan adalah cerita yang menyinggung keadaan pada saat itu (bersifat humor).

Profil:

Pemain 13-15 orang, suasana akrab, stage 7x7 Meter, tinggi stage 3-5 kilan, pola pertunjukkan 3 arah pandang, tanpa back drop, jarak pandang terdekat 3 Meter, pemain yang maju ke depan/tengah menari terlebih dahulu baru berlakon. Pola pementasan:

1. pembuka (penari masuk ruangan sambil menari kemudian duduk membentuk setengah lingkaran menghadap kearah penonton)
2. fragmen dijalankan (pelakon akan maju (1 orang) ketengah lingkaran, dia akan berkomunikasi dengan penonton dan pemain yang lain)
3. penutup (pelakon akan memberikan nasehat-nasehat, kemudian pelakon masuk kembali sambil menari)



b) Seni Tari



Seni tari "hadrah"

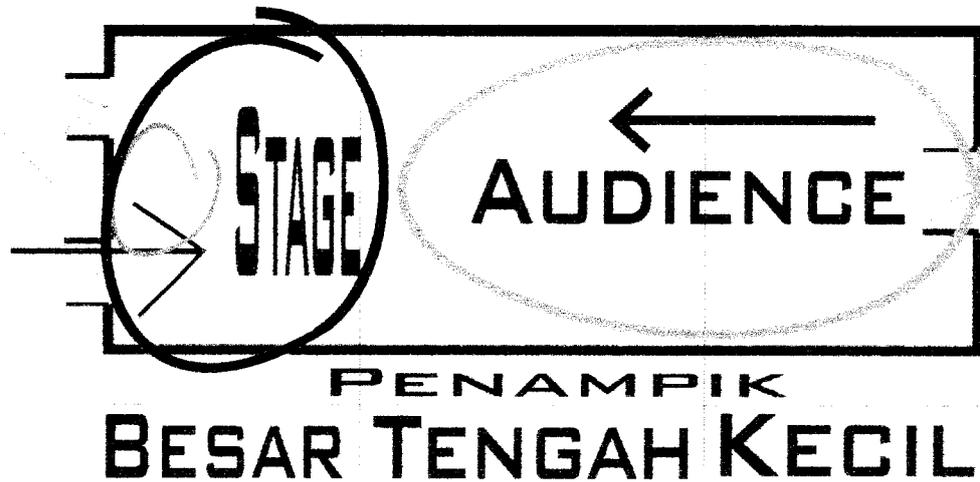
- **Tari Topeng**

Tari klasik yang menggambarkan kepahlawanan, cinta kasih, kemenangan dari yang baik atas yang jahat. Dilakukan bisa di halaman rumah maupun panampik besar, stage 3x7 Meter, jarak penonton terdekat berkisar 2 Meter, untuk di halaman rumah terdapat ketinggian stage 3-5 kilan, atap daun rumbia, ada backdrop, suasana akrab, pola pertunjukkan procenium (1 arah pandang), penari 1 orang.

Halaman rumah

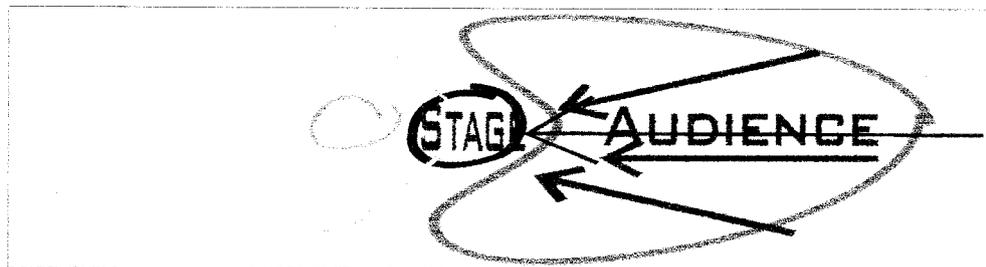


penampik besar



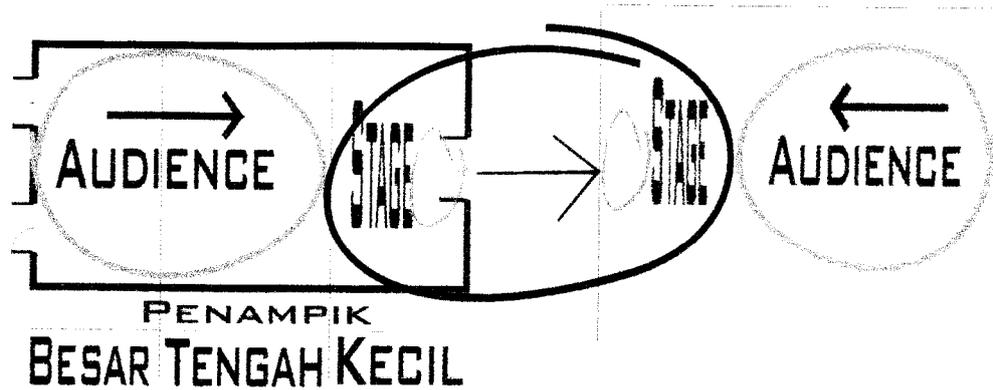
- Tari Baksa

Tari klasik yang dilakukan di halaman rumah/halaman kampung karena merupakan bagian dari salah satu upacara adat dalam memulai suatu hajatan, tarian ini dilakukan diatas gong dengan membawa sebuah obor, penari 5 orang, stage 3x7 Meter, suasana khidmad, stage di tanah, jarak penonton terdekat 6 Meter, pola pertunjukkan baik di halaman rumah maupun di halaman kampung sama yaitu berbentuk 3 arah pandang, tanpa backdrop.



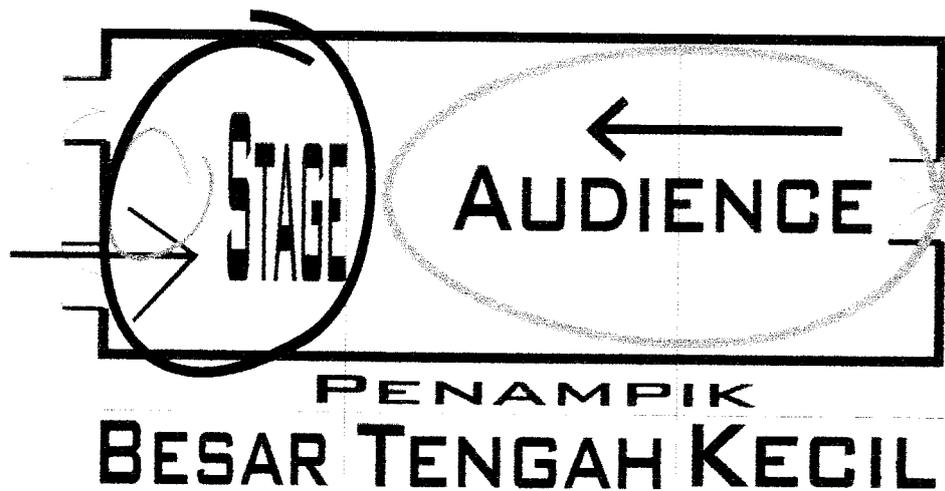
- **Tari Gintor**

Tari untuk menyambut tamu-tamu yang dihormati. Dilakukan dari dalam rumah sampai ke halaman depan rumah, penari 6 orang, stage dari *indoor* ke *outdoor*, stage 11x7 Meter, suasana akrab, jarak terdekat 2 Meter, posisi musik pengiring mengikuti gerakan penari, pola pertunjukkan 2 arah pandang.



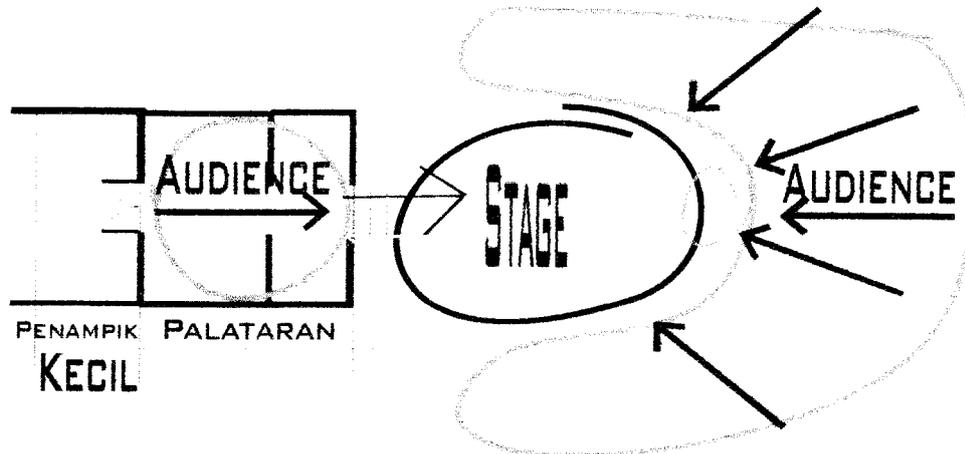
- **Tari Ladon**

Tari dan nyanyian yang digunakan sebagai salam pembuka dari fragmen dalam Mamanda, dilakukan di panampik besar, penari 3 orang, jarak pandang terdekat 2 Meter, suasana akrab, pola pertunjukkan procenium (1 arah pandang).



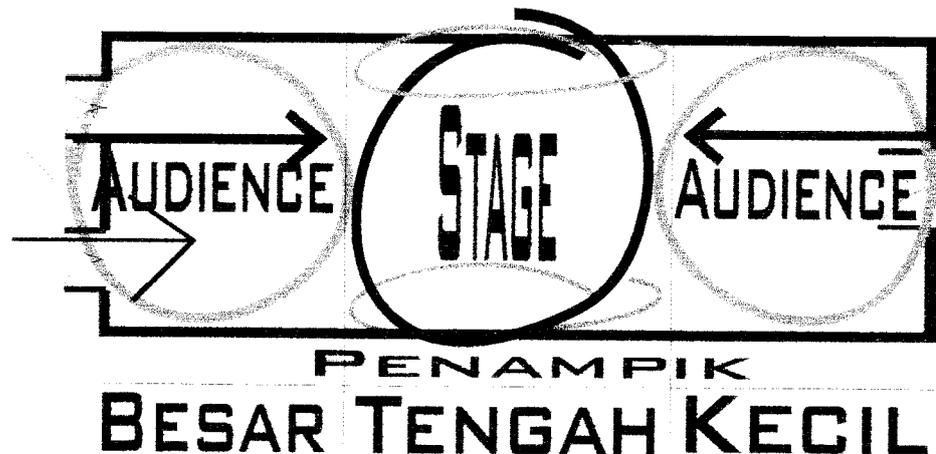
- **Tari Sinoman Hadrah**

tari untuk mengarak pengantin, dilakukan dari pelataran sampai ke halaman rumah, penari 10-15 orang, suasana akrab, jarak pandang terdekat 3 Meter, pola pertunjukkan berbentuk arena, musik pengiring mengikuti penari.



- **Tari Rudat**

Tari puji-pujian kepada Allah dan rasul-Nya, dalam memeriahkan "tasmiyah", "khitanan", dll. Dilakukan di panampik tengah, penari 7-10 orang, jarak pandang terdekat 2 Meter, suasana akrab, pola pertunjukkan 2 arah pandang.



c) **Seni Sastra**

Seni sastra yang berupa seni pantun, pemantun ada 8 orang (terbagi dalam 2 kelompok yang akan saling berbalas pantun) kecuali pantun nasib ada 2 orang

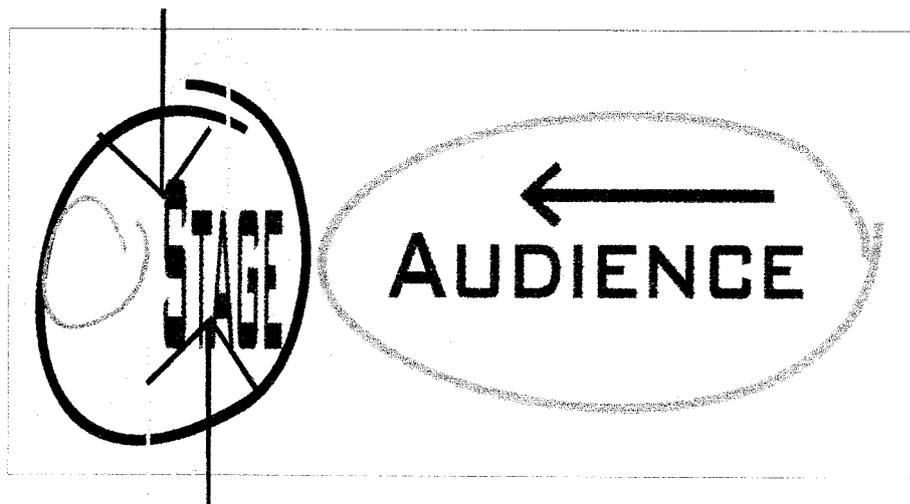
(pemantun nasib dan pemantun nasehat), stage 3x7 Meter, tinggi stage 3-5 kilan, beratap daun rumbia, suasana akrab, linier 1 arah pandang, untuk pantun kekanakan, pantun urang anum, pantun urang tuha dilakukan di halaman kampung, sedangkan pantun nasib dilakukan di halaman rumah, jarak pandang terdekat 3 Meter, pantun banjar digolongkan menjadi 4 yaitu:

- **Pantun Kekanakan**
- **Pantun Urang Anum**
- **Pantun Urang Tuha**
- **Pantun Nasib**

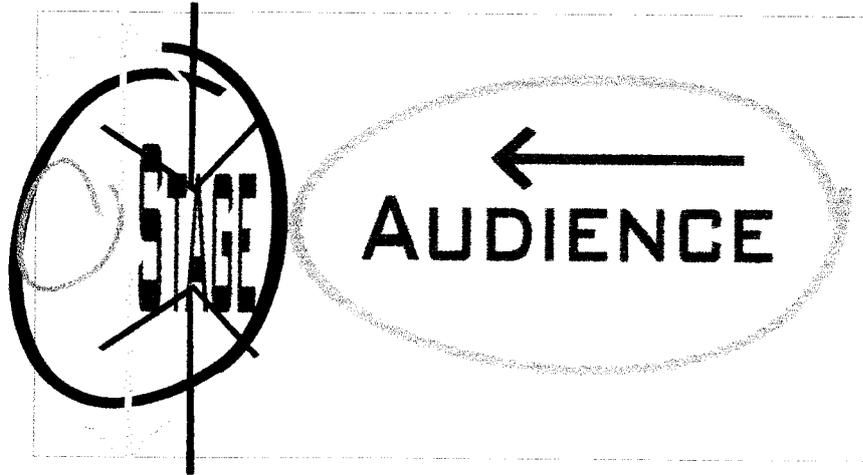


Seni pantun "urang anum"

Halaman kampung



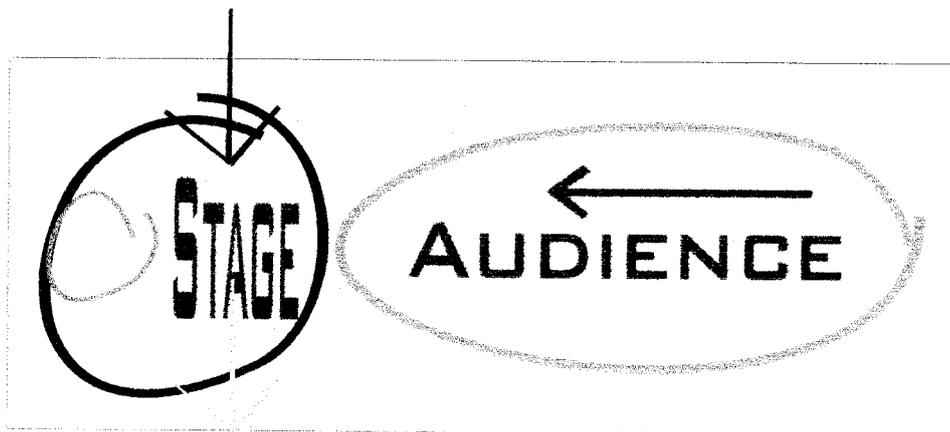
Halaman rumah



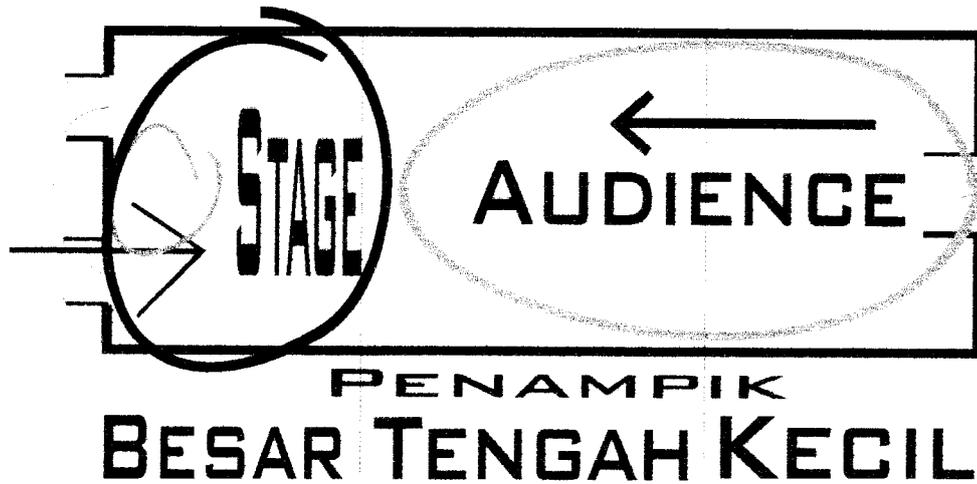
d) Madihin

Pantun yang dimainkan oleh satu orang sambil memainkan tarbang (rebana)/gendang, dengan isi cerita lawakan/menyinggung kondisi yang terjadi pada saat itu. Dilakukan bisa di halaman kampung atau penampik besar tergantung permintaan masyarakat, suasana akrab, pola pertunjukkan procenium (1 arah pandang), pemain 1 atau 2 orang tapi biasanya 1 orang, untuk di halaman kampung stage berukuran 3x5 Meter, tinggi stage 3-5 kilan, beratap daun rumbia, jarak pandang terdekat 3 Meter, sedangkan untuk di dalam rumah (penampik besar) stage berukuran 3x7 Meter, jarak pandang terdekat 2 Meter.

Halaman kampung



Di dalam rumah

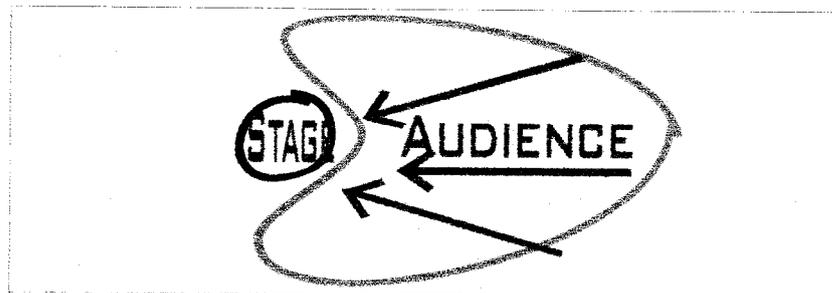


e) Musik Panting



Seni musik tradisional "panting"

Sebagai musik untuk meminta hujan (dulu), sebagai hiburan rakyat untuk mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT sehabis bercocok tanam (sekarang), di lakukan di halaman kampung, suasana khidmad, pola pertunjukkan 3 arah pandang, stage 3x7 Meter, tinggi stage 3-5 kilan, tanpa atap, pemusik ada 7 orang, alat musik yang di mainkan adalah serunai, kecapi, gendang, gong, dan gambus, penyanyi 2 orang, jarak pandang terdekat 6 Meter.



4. Macam Pelaku Kegiatan

Berdasarkan jenis pelaku kegiatan, maka kegiatan di dalam gedung pertunjukkan dapat dikelompokkan menjadi :

a) Kegiatan seniman

Sebagai pengisi acara pertunjukkan, sebagai tempat latihan sebelum pertunjukan, sebagai tempat berkomunikasi para seniman

b) Kegiatan pengunjung

- Tamu, pengunjung dengan kegiatan yang berhubungan dengan perkantoran atau urusan dinas administrasi, kelompok seniman, ataupun tamu khusus dalam menyaksikan kegiatan pertunjukan
- Penonton, pengunjung yang ingin menyaksikan pertunjukan kesenian yang diselenggarakan

c) Kegiatan pengelola

- Kegiatan tata usaha, melaksanakan kegiatan ketata usahaan agar dapat memperlancar semua kegiatan yang ada
- Kegiatan bidang acara, mempersiapkan dan menjadwalkan acara pertunjukan
- Kegiatan tehnik audio visual, melaksanakan operasi dan memelihara peralatan audio visual untuk menunjang pelaksanaan pertunjukan
- Kegiatan tehnik prasarana, melaksanakan perawatan dan perbaikan gedung, serta mengoperasikan peralatan listrik dan diesel, dan juga mesin-mesin penunjang pertunjukan.

B. ANALISIS

1. Analisis Site

Kriteria penentuan lokasi didapat dari :

a) Scope pelayanan dan kestrategisan letak

Ini mengandung arti bahwa lokasi atau site mudah dan mudah pula di temui sarana-prasarana untuk (transportasinya), serta lokasi harus dekat fasilitas-fasilitas kota yang dapat menu

b) Potensi kesenian, apresiator seni, dan ser.

Penyebaran seni budaya dan seniman di Banjarmasin cenderung untuk memusat ke pusat kota. Ini dapat dilihat pada jumlah organisasi kesenian di Kalimantan Selatan berjumlah 200 group, sedangkan untuk jumlah organisasi kesenian di Banjarmasin atau lebih tepatnya di Jl. Kayu Tangi sebanyak 33 group. Hal ini disebabkan karena di Jl. Kayu Tangi ini di orientasikan sebagai pusat pendidikan.

Di daerah Banjar Utara sangat memenuhi kriteria tersebut karena :

- Berdekatan dengan pusat kota
- Daerah ini di orientasikan sebagai kawasan perdagangan dan budaya
- Berdekatan dengan pusat pendidikan dan pusat sanggar kesenian di Jl. Kayu Tangi
- Memiliki lahan kosong dan tidak terpakai yang sangat luas

2. Analisis Kegiatan

Macam dan sifat pelaku kegiatan yang diwadahi yaitu :

a) Kegiatan audience

Menghendaki terpenuhinya kenikmatan : penglihatan, pendengaran, suasana yang mendukung seperti penghawaan dan pencahayaan. dilain pihak kenyamanan, kemudahan dan keamanan merupakan tuntutan wajar dari audience selama pementasan. Sedangkan jumlah penonton terbagi menjadi 2 yaitu :

1) Jumlah kecil

Dengan jumlah penonton antara 300-500 orang (berdasarkan tuntutan bentuk ruang)

2) Jumlah besar

Dengan jumlah penonton antara 500-800 orang (berdasarkan dari asumsi perhitungan jumlah penonton terhadap jumlah penduduk kota Banjarmasin pada tahun 2003)

b) Kegiatan seniman

Pada prinsipnya seniman membutuhkan fasilitas untuk persiapan pentas, penampilan dengan kondisi sebaik-baiknya juga dalam hal perangkat dan organisasi produksi disamping keahlian dan kreatifitas mereka dalam mengolah seni itu sendiri

c) Kegiatan penunjang

Kegiatan ini ditujukan untuk melayani pengunjung yang sifatnya mudah dicapai dan tanpa mengganggu kegiatan pokok seperti cafeteria, lavatory dan lobby

d) Kegiatan pengelola

Sifatnya mudah berhubungan dengan masyarakat, kemudahan pengawasan Gedung Kesenian demi keamanan, serta pengoperasian fasilitas-fasilitas pendukung pertunjukan, seperti tata panggung dan property, tata dekor (background dan foreground), tata lampu, tata suara dan musik

Jenis kegiatan di gedung pertunjukan dapat dikelompokkan menjadi :

i) Kelompok kegiatan umum

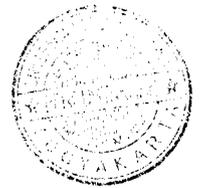
- Kegiatan publik pementasan
- Kegiatan tamu
- Kegiatan penerima tamu
- Kegiatan pelayanan tamu

ii) Kelompok kegiatan penampilan pentas

- Kegiatan akting
- Kegiatan pemain datang
- Kegiatan berhias
- Kegiatan pemain sebelum naik pentas
- Kegiatan pengiring musik
- Kegiatan peralatan penampilan

Teknis tata panggung :

- Kegiatan teknis tata lampu
- Kegiatan teknis tata suara
- Kegiatan pembuatan dekorasi
- Kegiatan pergudangan
- Kegiatan penyimpanan alat musik
- Kegiatan penjualan tiket
- Kegiatan pengecekan



- Kegiatan menonton pertunjukan

iii) Kegiatan administrasi

- Kegiatan sekretariat
- Kegiatan hubungan masyarakat
- Kegiatan peralatan/perbekalan
- Kegiatan bidang perencanaan produksi

iv) Kegiatan pelayanan

- Pelayanan pengunjung
- Pelayanan pimpinan dan staff
- Pelayanan pemeliharaan
- Pelayanan keamanan

3. Analisis Ruang

a) Pengelompokan ruang

Pengelompokan ruang yang didasarkan atas kegiatan yang terjadi di dalam gedung pertunjukan, dapat dilakuakn zoning ruengnya sebagai berikut :

1) Zona publik

Diperuntukan untuk semua kegiatan pengunjung atau tamu

Karakteristik ruang :

- Bebas dimasuki oleh umum tanpa mengganggu jalannya aktivitas yang lain
- Berada pada bagian depan site
- Mudah dilihat, dicapai dan berkesan terbuka

2) Zona semi publik

Kegiatan yang ada yaitu :

- Kegiatan administrasi
- Kegiatan pertunjukan

Karakteristik ruang :

- Pencapaian tidak langsung dengan unsur pengarah yang jelas
- Ditujukan untuk umum

3) Zona private

Kegiatan yang ada yaitu :

- Kegiatan persiapan pentas
- Kegiatan latihan
- Kegiatan pimpinan, pengelola, dan staff

Karakteristik ruang :

- Tidak terletak pada bagian sirkulasi umum
- Tidak berhubungan langsung dengan area publik
- Diperuntukkan untuk kalangan tertentu yang berkaitan dengan kegiatan yang diwadahi

4) Zona service

Kegiatan yang ada yaitu :

- Kegiatan perawatan, pemeliharaan dan penyimpanan
- Fasilitas penunjang kebutuhan kegiatan publik maupun private

Karakteristik ruang :

- Mudah dicapai dari zona publik maupun private
- Ditujukan untuk kalangan tertentu yang berkaitan dengan kegiatan yang ada

b) Sirkulasi pelaku kegiatan

- i. Pola sirkulasi umum
- ii. Pola sirkulasi pengelola
- iii. Pola sirkulasi pemain
- iv. Pola sirkulasi pengunjung

c) Kebutuhan ruang

Pewadahan kegiatan pementasan, kegiatan informasi dan pengetahuan seni teater, membutuhkan ruang-ruang sebagai berikut :

1) Kebutuhan ruang untuk kegiatan pementasan

- Ruang untuk pentas (stage)
- Ruang untuk menunggu (lobby)
- Ruang untuk menyaksikan pertunjukan (audience)
- Ruang untuk musik pengiring (orchestra fit)

- Ruang untuk rias
 - Ruang untuk kegiatan latihan akhir (greenroom)
 - Ruang untuk menerima pemain (hall pemain)
 - Ruang untuk menyimpan peralatan
 - Ruang servis pemain, lavatory dan kamar ganti pemain
- 2) Ruang untuk kegiatan teknis dan tata panggung
- Ruang peralatan lampu dan sound sistem
 - Ruang dekor dan layar (screen)
 - Gudang
 - Ruang untuk tiket
 - Ruang penonton, lavatory dan cafeteria
- 3) Kebutuhan ruang untuk pengembangan dan peningkatan pengetahuan seni
- Ruang latihan seni teater
 - Ruang pertemuan para seniman
 - Ruang untuk servis pengunjung, lavatory dan ruang pelayanan
- 4) Ruang untuk kegiatan pelayanan
- Ruang penyimpanan peralatan
 - Ruang tunggu (hall)
 - Ruang untuk menerima peralatan
 - Ruang servis dan pelayanan pengunjung
 - Ruang petugas keamanan
- 5) Ruang untuk administrasi dan service penonton
- Ruang kegiatan staff pengurus (sekretariat)
 - Ruang penerima tamu
 - Ruang penerangan (humas)
 - Ruang servis pegawai
 - Ruang tata usaha dan sekretariat
 - Ruang rapat staff
 - Ruang parkir umum dan parkir pegawai
 - Ruang servis umum, generator, gudang

- Ruang pelayanan umum, gardu jaga, hall, plaza, taman dan open space

d) Analisa besaran ruang

Dasar perhitungan besaran ruang adalah :

$$L = (K \times S) \times R$$

L = Luas/besaran ruang

K= Kapasitas ruang

S = Standar satuan luas (manusia atau peralatan)

R = Angka reduksi untuk flow dan ruang-ruang tidak efektif

- Besaran ruang umum

Macam ruang	kapasitas orang	standar m ² /orang	besaran vertikal	perhitungan luas-horisontal
Entrance	50	1,3	-	65
Cafeteria	50x 800	-	1,05	73
- ruang makan	30	-	1,50	45
- dapur	-	-	-	10
- gudang	-	-	-	6
- toilet	4	3	-	12
lavatory :				
- WC pria	2	3	-	6
- WC wanita	4	3	-	12
plaza	200	16	-	320
pertemuan :				
- auditorium	100	2,6	-	260
- toilet	4	3	-	12
- sekretariat	4	4,5	-	18
administrasi :				
- R. Pimpinan	2	8	-	16
- R. Rapat	30	1,5	-	45
- R. Tamu	1	16	-	16
- R. Staff	16	4	-	64
- gudang	1	-	-	16
- toilet	6	3	-	18
Gudang :				
- gudang	-	-	-	150
- R. Generator	-	-	-	16
R. latihan :				
- sanggar	-	10x10	-	100

-administrasi	2	4	-	8
- R. Ganti/toilet	2	6	-	12
- gudang	1	6	-	6
rumah jaga :				
- R. Tidur	2	9	-	18
- dapur	-	-	-	4
- WC/KM	1	4	-	4
parkir : 800 orang	10%	8,14	0,1x800x8,14	651,2

- Ruang audience/penonton

Macam ruang	kapasitas (orang)	standar ratio (m ² /seat)	luas (m ²)
R. penonton	800	0,9	720
Hall	800	0,35	280
Antrian tiket	800	0,025	20
Penjualan tiket	800	0,0125	10
Toilet/lavatory	800	1 toilet/75 seat	72
Cafeteria 5-10%	40 seat	45	60

1 seat = 6 m²

- Ruang pendukung stage

Macam ruang	kapasitas (orang)	standar ratio (m ² /seat)	luas (m ²)
Dressing room	20	4	80
Tata rias	20	2	40
Custum shop	asumsi	-	30
Green room	asumsi	-	30
Latihan akhir	20	4	80
Scene dock	-	20-100	60
Sound control	-	-	15
Spotlight board	3	15	45
Gudang	5% seat	0,6/seat	20
Ruang kerja	20	4	80
MEE	AC sentral	-	120

- Ruang pementasan/stage

Pada stage untuk kesenian Banjar memiliki luasan yang beragam yaitu :

3x7, 3.5x7, 10x15, 5x7, 7x7, 11x7 dengan jumlah keseluruhan rata-rata adalah 59,42 m².

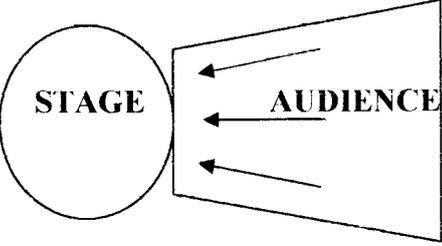
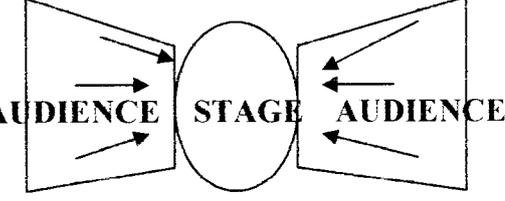
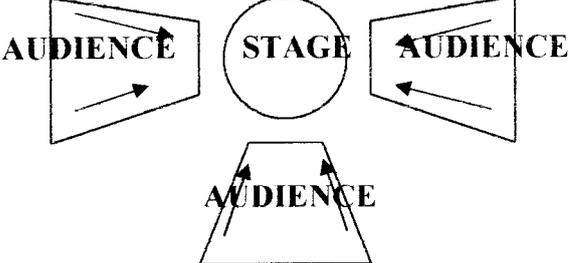
Karena bentuk stage yang dirancang adalah melingkar, tidak mengalami perubahan bentuk, dan mendekati jumlah rata-rata stage tersebut maka asumsinya adalah stage

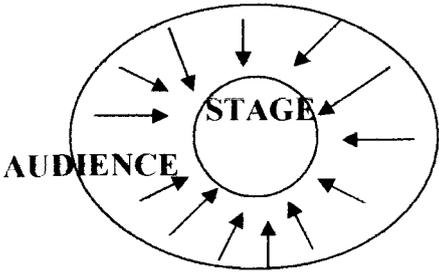
dengan jari-jari 4,5 M atau stage dengan diameter 9 M akan efektif dalam menampung semua pertunjukan budaya Banjar.

C. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Tata Ruang Stage dan Audience yang Fleksibel Terhadap Lima kesenian Banjar Yang Berbeda

Dari karakteristik kesenian banjar yang telah dibahas sebelumnya dapat diketahui bahwa pola lay out ruang penonton terhadap stage ada 4 macam, yaitu :

Lay out audience terhadap stage	Hubungan stage dengan audience
<p><u>1 arah pandang</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Stage di tepi • Hubungan akrab • 2 dimensional
<p><u>2 arah pandang</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • stage di tengah • hubungan khidmat • 2 dimensional
<p><u>3 arah pandang</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • stage di tepi • hubungan khidmat • 3 dimensional

<p><u>Segala arah pandang</u></p> 	<ul style="list-style-type: none">• stage di tengah• hubungan akrab• 3 dimensional
--	--

Tabel no. 7

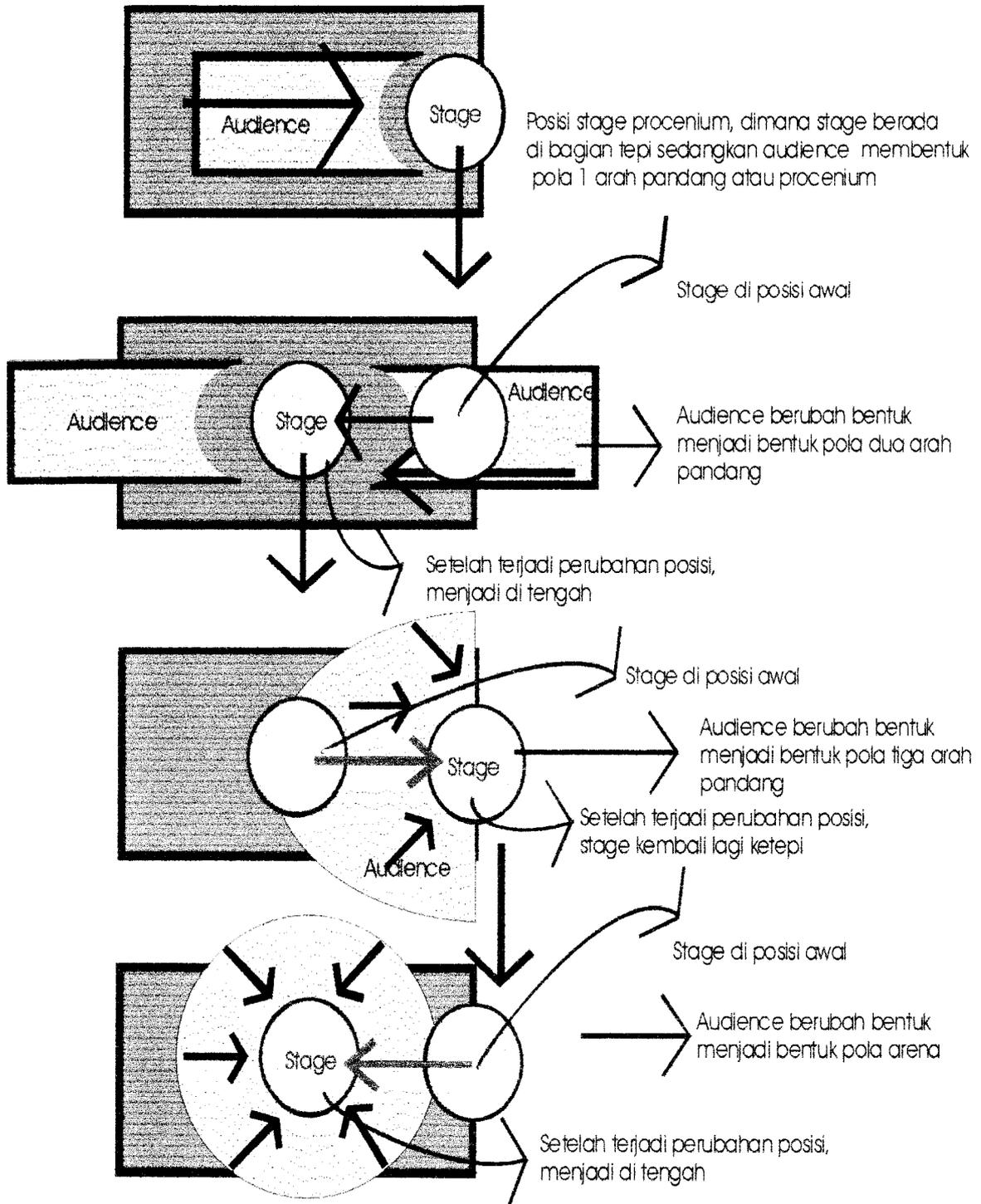
Pola layout penonton terhadap stage

Dari tabel tersebut di ketahui bahwa mereka memiliki kesamaan dan perbedaan, yaitu :

- pola 1 arah dengan 3 arah memiliki persamaan dalam hal letak stage di tepi, dan kedua pola ini memerlukan backdrop
- pola 2 arah dengan 4 arah memiliki persamaan dalam hal letak stage di tengah, dan kedua pola ini tidak menuntut adanya backdrop

Dari 5 kesenian tersebut dapat diketahui bahwa terdapatnya perubahan letak stage dan audience, dimana posisi stage berubah dari posisi di tengah menjadi di posisi tepi, sedangkan audience berubah bentuknya dari bentuk linier menjadi bentuk radial

Perubahan stage dan audience

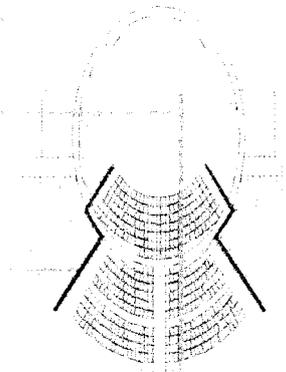


Aplikasi perubahan stage dan audience pada denah

Denah berbentuk proscenium (1 arah pandang)

Posisi stage di tepi

Adanya partisi yang diletakan pada garis maksimal arah pandang penonton bagian belakang



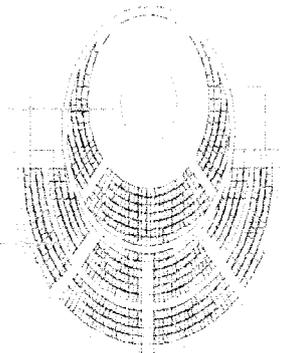
Terdapatnya backdrop

Denah berbentuk open thrust shape

Posisi stage di tepi

Partisi dibuka

Tidak adanya backdrop

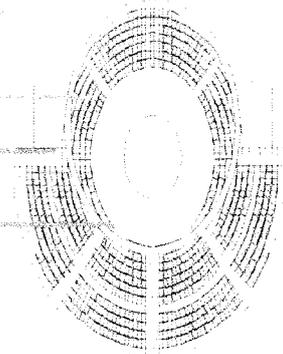


Denah berbentuk arena

Terjadinya perubahan posisi audience

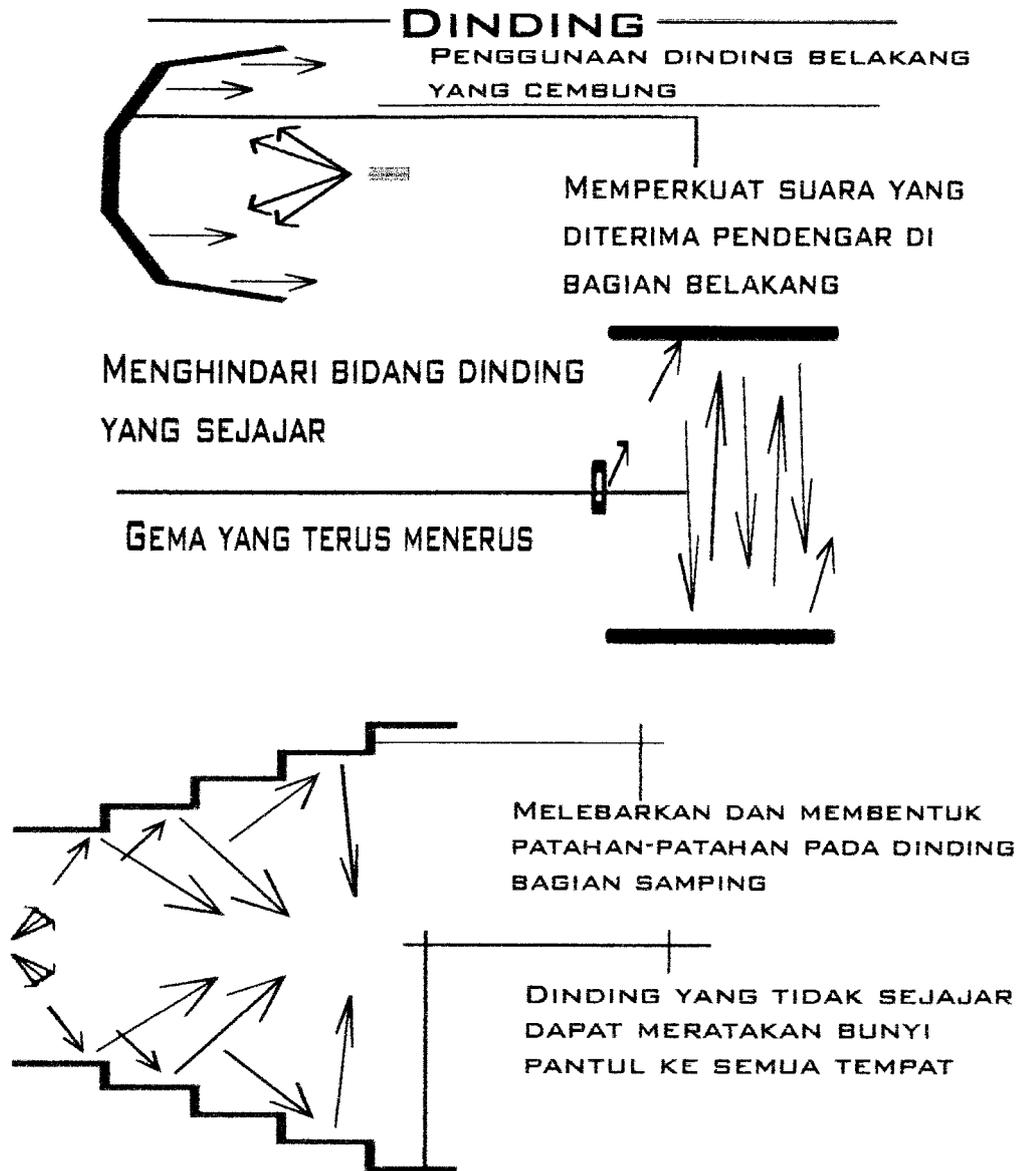
Pada garis akhir lingkaran ini, merupakan garis luar massa yang akan diputar

Posisi stage di tengah

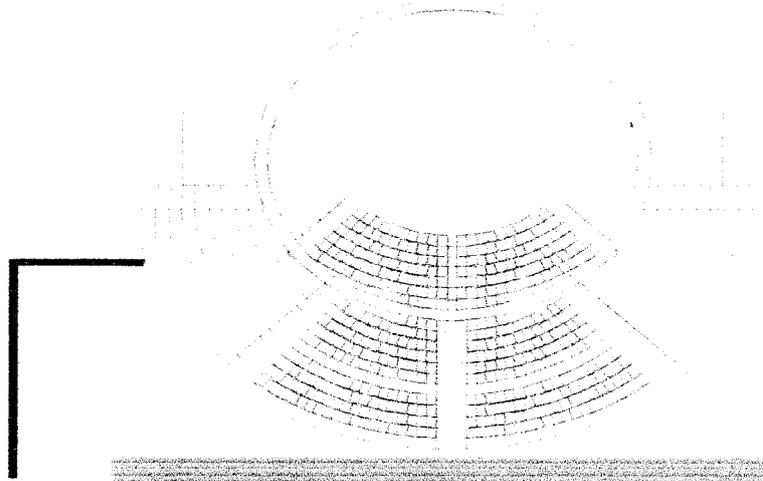


2. Konsep Bentuk Ruang Stage dan Audience Terhadap Kenyamanan Pelaku Kegiatan

AUDIO



AUDIO



PENGGUNAAN DINDING BELAKANG YANG CEMBUNG AGAR DAPAT MEMPERKUAT SUARA YANG DITERIMA OLEH PENDENGAR DI BAGIAN BELAKANG, SELAIN ITU JUGA AGAR DAPAT MENGURANGI TIMBULNYA GEMA YANG TERUS MENERUS.



TEMPAT DUDUK YANG MENINGGI KE BELAKANG DAN POSISI STAGE YANG LEBIH TINGGI DARI TEMPAT DUDUK DILANTAI BAWAH AKAN MEMBANTU DALAM PENYEBARAN BUNYI YANG MERATA

VISUAL

1. Batas-batas persyaratan visual

a) Batas penonton terjauh

- Untuk melihat objek secara jelas jarak maksimal 16 M
- Untuk melihat objek secara global 32-36 M

Mengingat yang dipentaskan adalah seni teater rakyat, dimana memerlukan ekspresi dalam penghayatan visual maka diambil jarak penonton terjauh : 30 M.

b) Terpenuhi persyaratan garis penglihatan (*sight lines*)

Yaitu garis yang menghubungkan titik panggung (APS = Arrival Point of Sight) ke titik mata penonton. Dengan tujuan keleluasaan dan kejelasan dalam menikmati pertunjukan kearah panggung.

c) Sudut pandang horisontal

Untuk mengukur sejauh mana perubahan terhadap orientasi/arah pandang ini dapat dilakukan, harus dilihat terhadap batas-batas persyaratan visual. Sehingga kenikmatan penonton tetap terpenuhi.

Beberapa persyaratan sudut pandang horisontal adalah sebagai berikut :

- 1) sudut pandang mata diam yaitu 40° ²¹
- 2) sudut pandang terhadap area penyajian (*performing area*) harus didalam batas sudut pandang 130° dari penonton baris terdepan. Sedangkan batas pusat action (*Limit of centre of action*) ditentukan dalam batas 60° dari sudut pandang penonton terdepan.
- 3) tempat duduk paling muka dan paling samping yang masih dalam batas nikmat untuk menikmati pertunjukan, sudut datar terhadap garis pusat dengan objek diatas pentas $\pm 60^{\circ}$. Sudut datar terhadap layar (*backdrop*) arah menyilang sebesar 60°
- 4) batas area tempat duduk penonton

batas area tempat duduk penonton ditentukan oleh sudut pandang tetap penonton terhadap sisi pembukaan stage, sudut ini diantara 30° sampai dengan 60° ²²

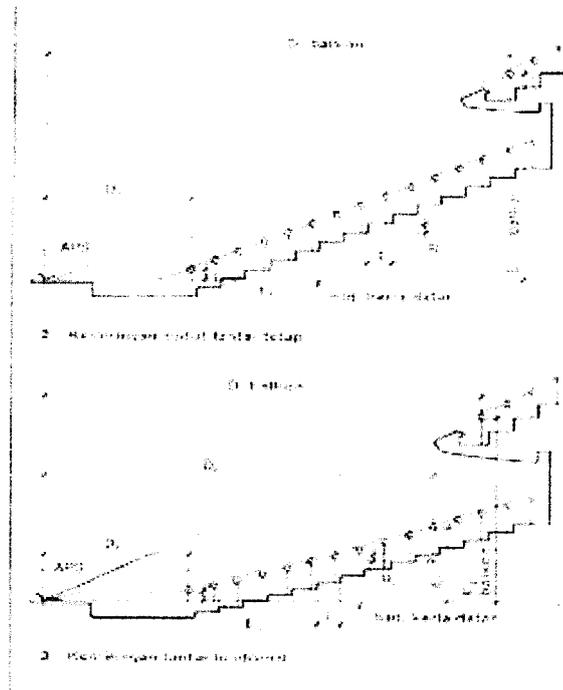
²¹ Harold burris- Meyer and Edward C. cole, Theater and auditorium reinhold publishing corporation

²² Ernest neufert, data arsitek, hal 125

sedangkan untuk menentukan jarak garis pandang dari titik APS ke titik mata tiap penonton, agar diperoleh ketinggian lantai tiap audience dapat menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$E_n = D_n [E_1/D_1 + C (1/D_1 + 1/D_2 + 1/D_3 + \dots + 1/D_{n-1})]$$

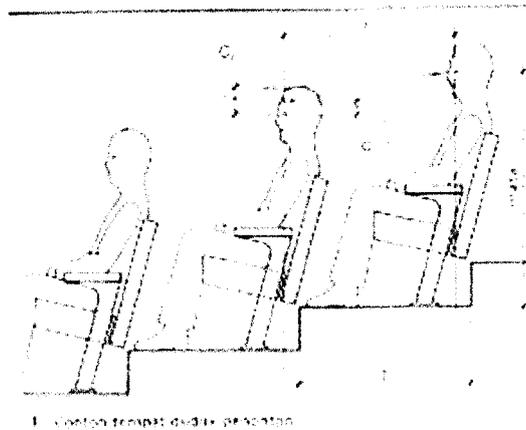
$$R_n = E_n - E_{n-1}$$



Gambar titik ketinggian lantai

Dimana standar yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Tinggi titik mata: $1,12 \pm 0,1$ M
(+ : untuk titik mata yang paling tinggi, - : untuk titik mata yang paling rendah)
- lebar lantai tempat duduk : $T = 0,8-1,15$ M
(sebagai standar yang digunakan adalah : $0,9$ M)
- $C_1 = 0,06$ M, ruang bebas minimum /baris, diasumsikan bahwa penonton dapat melihat diantara kepala penonton di depannya
- $C_2 = 0,13$ M, memungkinkan rata-rata penonton melihat dari atas kepala rata-rata penonton di depannya
- $E_1 = 0$, maka akan di dapat tinggi panggung maksimum yang di ijin, yaitu : $1,06$ M



Gambar titik mata C1 dan C2

- R : tinggi anak tangga, dimana tiap anak tangga memiliki perbedaan ketinggian
- APS : titik pandang ketika datang
- D1 : jarak dari mata penonton di deretan pertama ke titik APS
- Dn : jarak dari mata penonton di deretan 'n' ke titik APS
- E1 : tinggi vertikal mata penonton di deretan pertama di atas bidang fokal
- En : tinggi vertikal mata penonton di deretan 'n' di atas bidang fokal

Berdasarkan rumus tersebut di atas maka di dapatkanlah tempat kedudukan penonton, yakni :

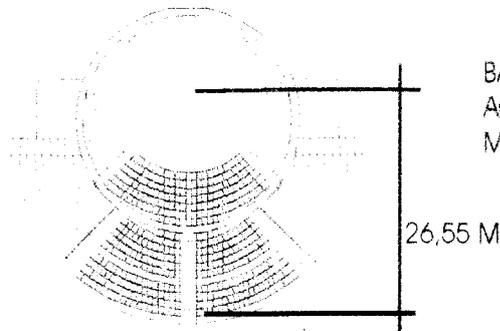
n	Dn (jarak horizontal terhadap APS)	En (ketinggian)		Rn	
		C = 0,06	C = 0,13	C = 0,06	C = 0,13
1	5	0,16	0,16	0	0
2	5,9	0,26	0,34	0,1	0,18
3	6,8	0,37	0,55	0,11	0,21
4	7,7	0,49	0,77	0,12	0,22
5	8,6	0,61	1	0,12	0,23
6	9,5	0,74	1,26	0,13	0,26
7	10,4	0,88	1,52	0,14	0,26
8	11,3	1,03	1,8	0,15	0,28

9	12,2	1,17	2,09	0,15	0,29
10	13,1	1,32	2,38	0,15	0,29
11	14	1,48	2,67	0,16	0,29
12	14,9	1,64	2,99	0,16	0,32
13	15,8	1,8	3,31	0,16	0,32
14	16,7	1,97	3,64	0,17	0,33
15	17,6	2,14	3,97	0,17	0,33
16	18,5	2,31	4,31	0,17	0,34
17	19,4	2,48	4,66	0,17	0,35
18	20,3	2,66	5,01	0,18	0,35
19	21,2	2,84	5,36	0,18	0,35

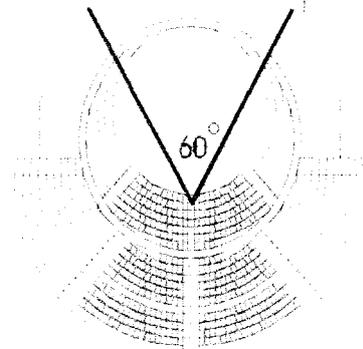
Tabel no. 8

Jumlah perhitungan kedudukan penonton

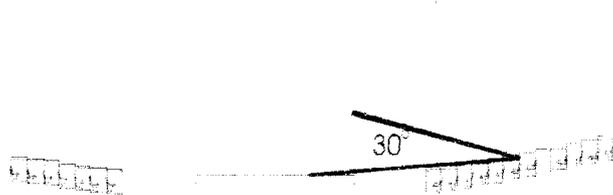
VISUAL



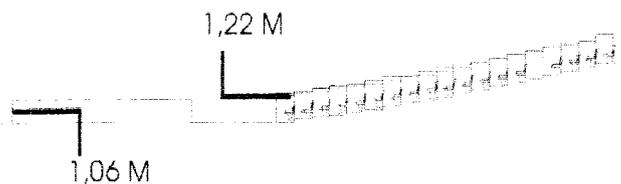
BATAS JARAK PENGLIHATAN PENONTON
AGAR DAPAT MELIHAT OBYEK SECARA JELAS
MAKSIMAL BERJARAK 30 M



SUDUT PANDANG PENONTON SECARA
HORIZONTAL DARI TEMPAT DUDUK TERHADAP
PEMBUKAAN STAGE MINIMAL 60° DARI
PENONTON TERDEPAN



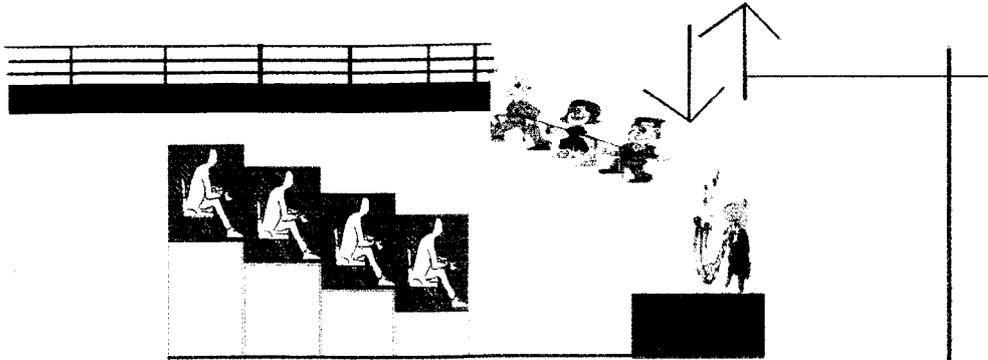
SUDUT PANDANG PENONTON SECARA
VERTIKAL DARI TEMPAT DUDUK TERHADAP
STAGE SEBESAR 30°



DALAM MENDUKUNG KENIKMATAN VISUAL
YANG DIINGINKAN MAKA AKAN TERCIPTA
PERBEDAAN KETINGGIAN LANTAI
BERDASARKAN HASIL PERHITUNGAN DENGAN
TITIK KETINGGIAN MATA YAITU 1,22 M, DAN
KETINGGIAN PANGGUNG SEBESAR 1,06 M

3. Konsep Penataan Sirkulasi Terhadap Masing-Masing Pelaku Kegiatan

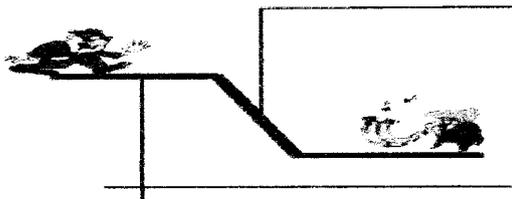
SIRKULASI



UNTUK SIRKULASI PEMAIN YANG DATANG DARI ARAH AUDIENCE DIBUATKAN TANGGA KHUSUS YANG BISA DINAIK-TURUNKAN DARI LANTAI ATAS MENUJU STAGE



UNTUK PEMAIN YANG MENGGUNAKAN POLA PERTUNJUKKAN ARENA, ARAH KEDATANGAN PEMAIN MUNCUL DARI ARAH STAGE (DENGAN MENGGUNAKAN ELEVATOR STAGE)

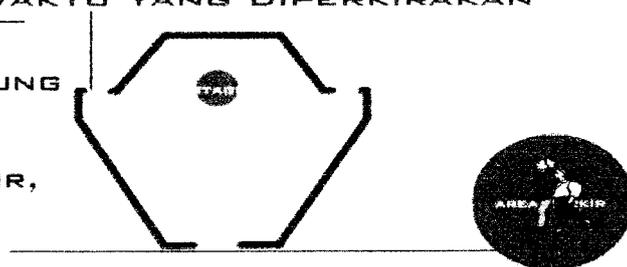


SIRKULASI KEDATANGAN PENGUNJUNG DAN PEMAIN DI PISAHKAN OLEH PERBEDAAN KETINGGIAN LANTAI

SIRKULASI DIBUAT LEBAR AGAR PENGUNJUNG DAPAT LELUASA BERGERAK

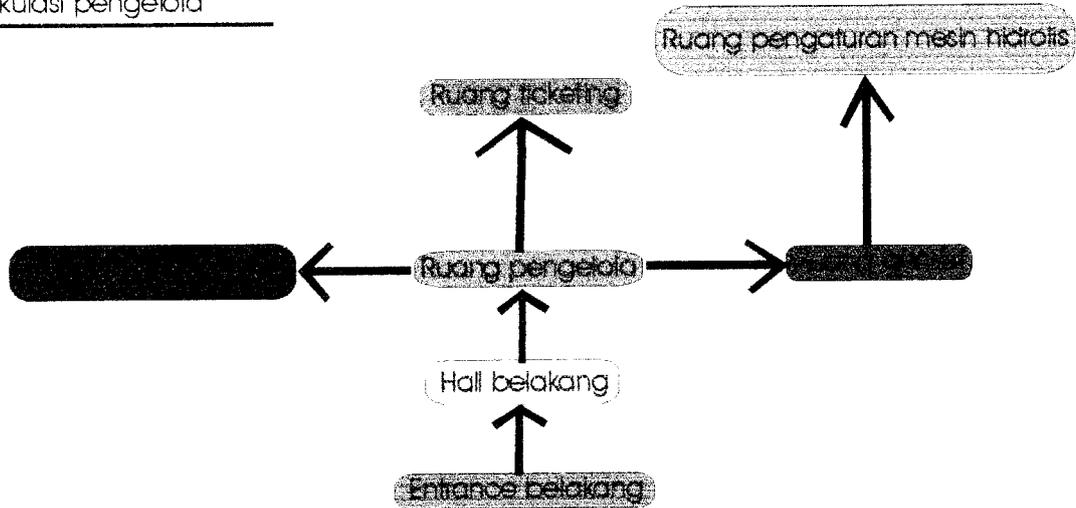
PINTU KELUAR DIBUAT TERBUKA KE ARAH LUAR AGAR PENONTON DAPAT MENINGGALKAN RUANGAN LEBIH CEPAT DARI WAKTU YANG DIPERKIRAKAN

UNTUK SIRKULASI KEDATANGAN PENGUNJUNG MENUJU BUDING PERTUNJUKKAN DIBUAT DEKAT DARI AREA PARKIR, AGAR WAKTU TEMPUH PENONTON BERKISAR 15-30 MENIT



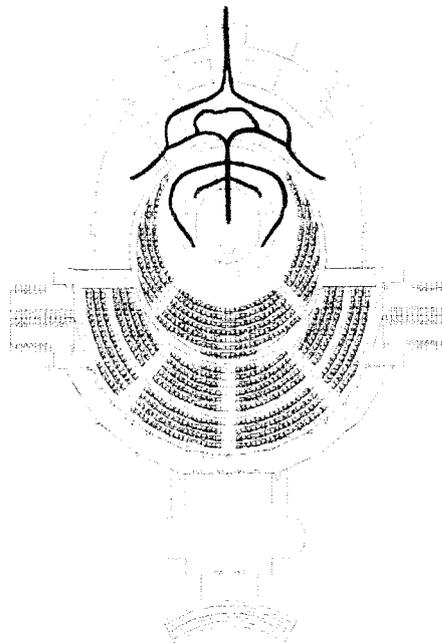
Konsep penataan sirkulasi pada masing-masing belaku kegiatan

Sirkulasi pengelola



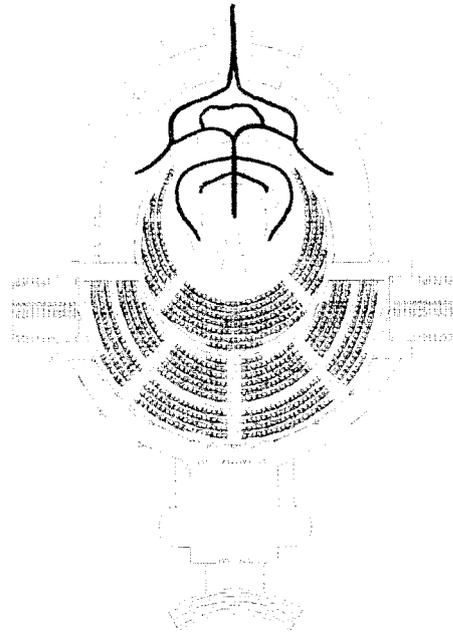
Sirkulasi pemain dan pengunjung

Pemain
Pengunjung



Sirkulasi pemain dan pengunjung

Pemain
Pengunjung



BAB III

LAPORAN PERANCANGAN

PERMASALAHAN

Perlunya dibangun sebuah gedung kesenian yang dapat menjawab :

1. Perubahan stage dengan lima kesenian yang berbeda dalam mendukung kenikmatan audience (baik audio maupun visual)
2. Perubahan ruang pentas dalam memenuhi tuntutan antara pengunjung dengan pemain dari 5 jenis kesenian yang berbeda arah sirkulasi

TUJUAN

Merancang suatu gedung pertunjukkan kesenian di Jl. Tembus Kayu Tangi yang terletak di kelurahan Antasan Kecil Timur, Kecamatan Banjar Utara, Banjarmasin Kalimantan Selatan.

SASARAN

1. **Aspek kompleksitas dan fungsi ruang**

Merancang penataan layout yang dinamis sesuai dengan standar fungsi dan ruang yang ada.

2. **Aspek interaksi antar stage, pengunjung dan pengelola**

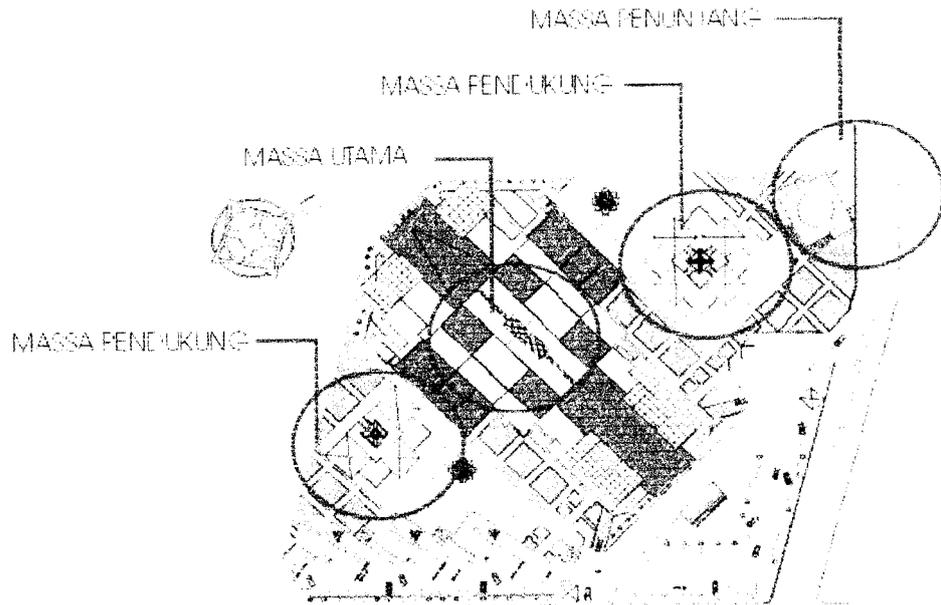
Mendapatkan keserasian dan keseimbangan hubungan interaksi antar stage, pengunjung dan pengelola.

3. **Aspek bentuk tradisional dan arsitektur modern**

Merancang teater yang berarsitektur modern dengan mengambil bentuk dari rumah adat tradisional Banjar sehingga dapat bereadaptasi dengan lingkungan sekitar dan alam tropis.

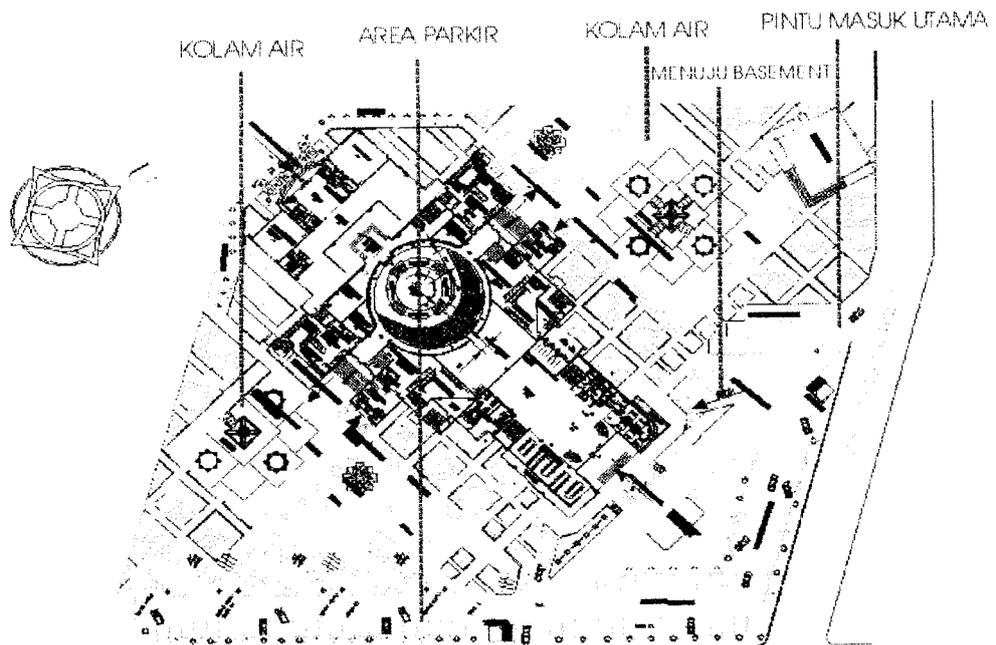
A. SITUASI

Jumlah massa bangunan yang ada tidak hanya satu massa, namun terdiri dari : massa utama, massa pendukung, dan massa penunjang. Posisi massa terletak diagonal dari arah persimpangan jalan utama, hal ini dimaksudkan agar bangunan dapat di pamerkan secara keseluruhan ke arah jalan utama.



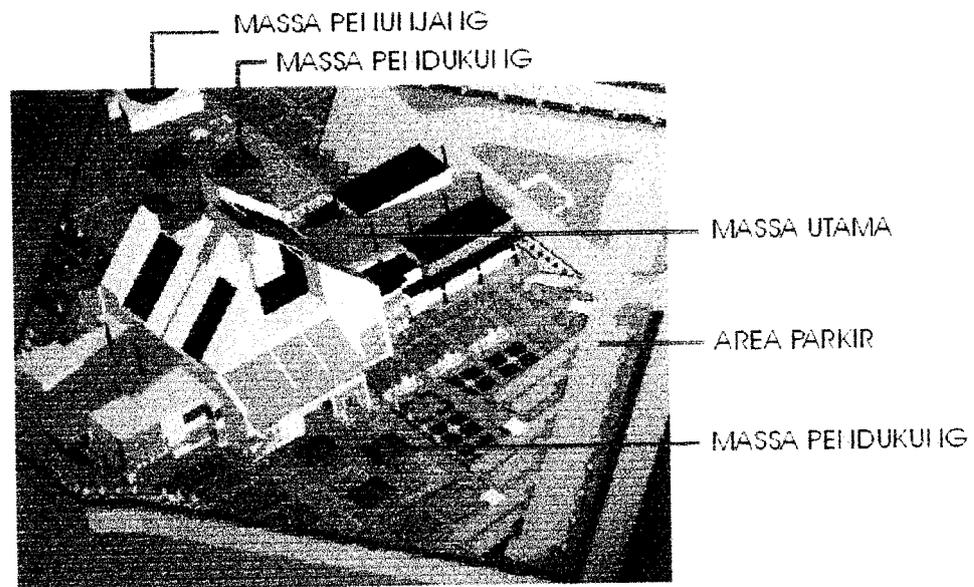
B. SITE PLAN

Pada site yang sebagian besar menggunakan unsur air seperti misalnya pada kolam air yang terletak dibawah ruang pertunjukkan outdoor, hal ini dimaksudkan agar bangunan site terlihat beradaptasi dengan kondisi sekitar yang merupakan tanah berawa dan memiliki banyak sungai.

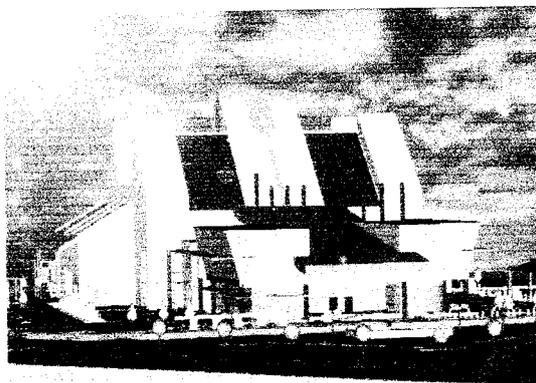


Pintu masuk utama yang berada pada bagian Utara site searah dengan pola sirkulasi jalan utama yang datang dari arah Barat Laut. Pola sirkulasi transportasi didalam site, dirancang dengan arah linier diagonal dari bentukkan site, hal ini dimaksudkan agar para pengunjung yang baru datang dapat menikmati fasade bangunan secara keseluruhan.

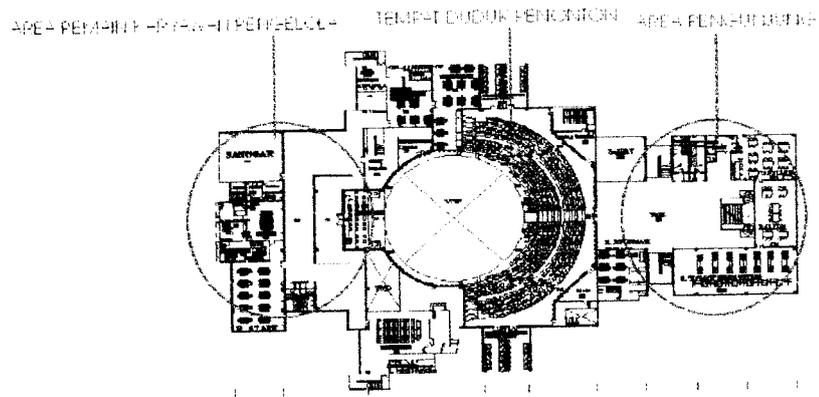
Sedangkan untuk sirkulasi pengunjung dan pemain dibedakan, para pengunjung yang datang akan melalui tangga-tangga site yang diarahkan melalui pola-pola pertamanan (sehingga pengunjung diharapkan dapat menikmati suasana site disekitar bangunan) menuju entrance bangunan. Sedangkan para pemain akan melalui parkir basement untuk kemudian menuju ke lantai 1 bangunan.



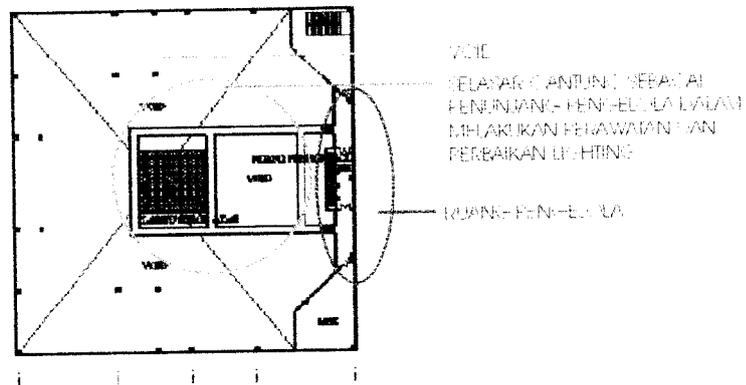
C. MASSA UTAMA



Massa utama yaitu berupa bangunan gedung kesenian/indoor, yang terdiri dari : basement, lantai 1 dan 2, serta ruang pengontrol. Dimana basement difungsikan sebagai



DENAH LANTAI 2

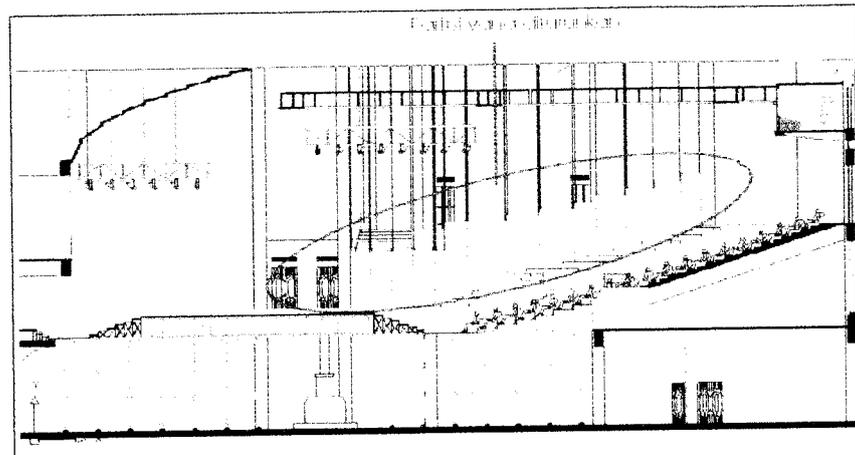


RUANG PENGONTROL

VISUAL

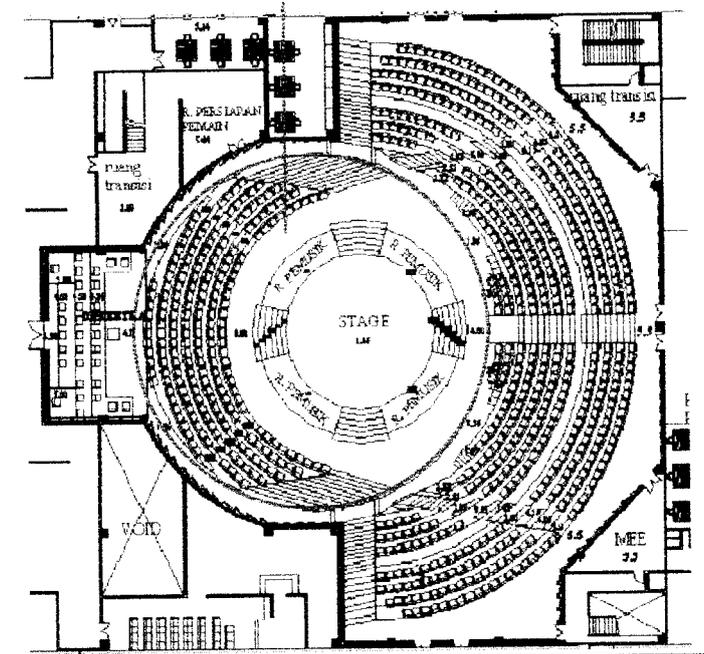
Konsep utama perancangan ini adalah “penggabungan”, dimana dalam memenuhi tuntutan dari tiga pola pementasan yang berbeda yakni open thrust shape, procenium, dan arena, maka stage dengan beberapa kursi dari penonton akan dibuat berputar selain itu pula penggunaan partisi juga dibutuhkan.

Pola pementasan utama yang dihadirkan adalah dalam bentuk open thrust shape yaitu pola pementasan dengan tiga arah pandang. Kemudian untuk menghadirkan pola pementasan yang berbentuk procenium atau pola pementasan dengan satu arah pandang maka partisi bagian samping akan diturunkan. Letak partisi ini disesuaikan dengan arah pandang horisontal maksimal penonton dibagian belakang samping (kiri/kanan) yaitu dengan derajat arah pandang menuju ke titik tengah stage sebesar 60°. Sedangkan untuk pola pementasan yang berbentuk arena atau semua arah pandang maka tidak menggunakan partisi dan stage pun diputar. perputaran stage ini dilakukan pada saat pertunjukkan belum dimulai dan kursi penonton dalam keadaan kosong.

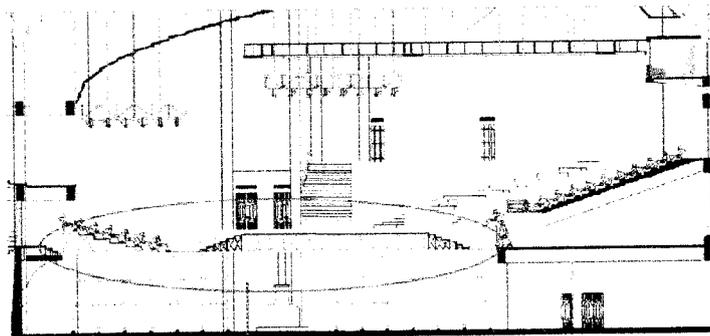


Potongan proscenium dengan penggunaan partisi

Stage dan kursi penonton yang berputar



Arena yang telah mengalami perputaran stage



Stage dan kursi penonton yang berputar

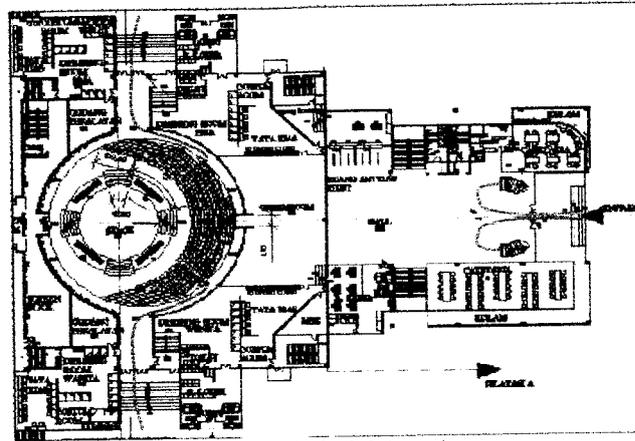
Potongan arena dengan stage yang berputar

SIRKULASI

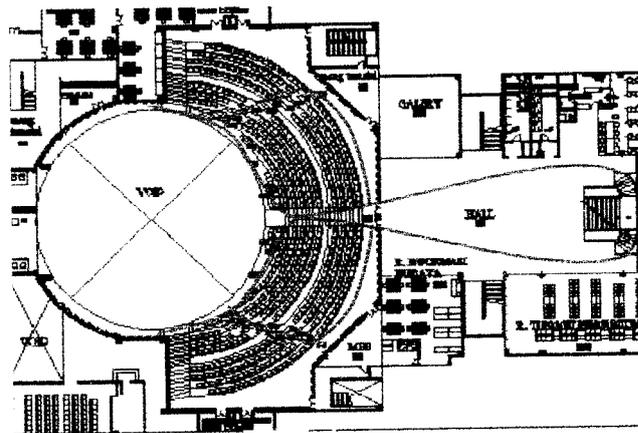
Sirkulasi pemain dan penonton sangat terlihat jelas dibedakan, hal ini dimaksudkan agar tidak terganggunya masing-masing kegiatan.

- Penonton

Sirkulasi penonton diarahkan secara linier, dimana posisi penonton sebagian besar hanya menduduki area pada bagian depan bangunan. Sedangkan untuk sirkulasi keluarnya penonton maka pola linier tersebut dipecah menjadi dua bagian, yang menuju kebagian samping bangunan.



pola sirkulasi di lantai satu

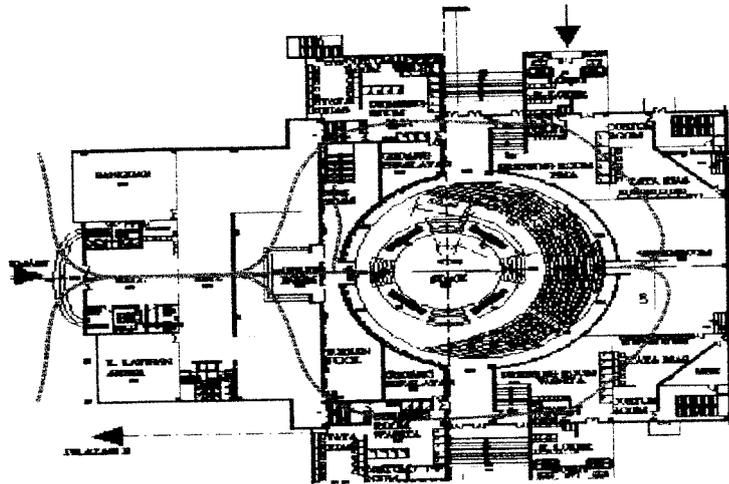


pola sirkulasi di lantai dua

- Pemain

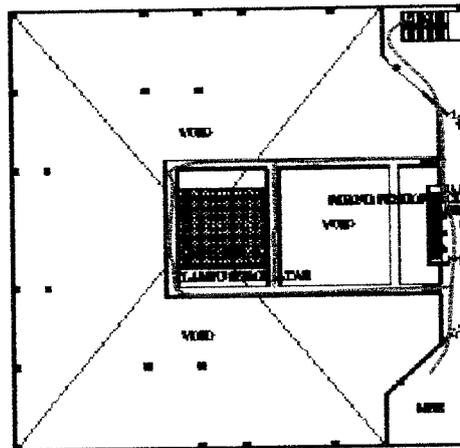
Sirkulasi pemain mendominasi lantai satu pada bagian tengah dan belakang bangunan, dimana pola sirkulasinya berbentuk radial yang memusat kesatu titik yaitu stage. Untuk sirkulasi kedatangan pemain yang akan melakukan pertunjukkan dalam bentuk open thrust shape atau procenium, maka pemain akan

datang dari arah depan penonton. Sedangkan untuk pertunjukkan dalam bentuk arena maka pemain akan datang dari arah yang berlawanan.



Pola sirkulasi pemain sebelum pertunjukkan

- **Pengelola**
Sirkulasi pengelola ataupun karyawan sebagian besar mendominasi lantai dua pada bagian belakang. Khusus untuk pengelola yang mengatur masalah teknis-teknis dari pertunjukkan mendominasi pada ruang mesin dan ruang pengontrol yang dihubungkan oleh tangga.



Sirkulasi pengelola diruang pengontrol

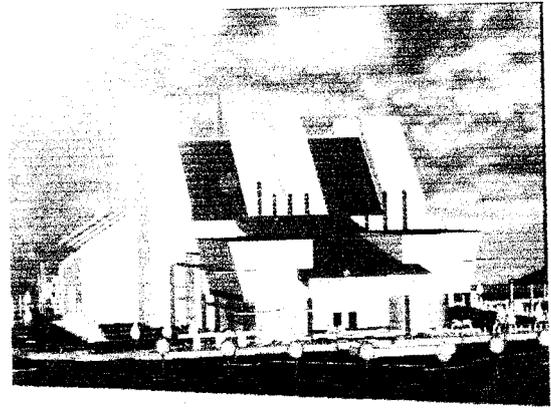
PENAMPILAN BANGUNAN

Konsep penampilan bangunan berbasiskan dari penampilan arsitektur rumah adat Banjar yang dikombinasikan dengan bentuk arsitektur modern (terutama pada

penggunaan bahannya) sehingga dapat menghasilkan suatu bangunan modern yang tetap dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.



rumah tradisional Banjar



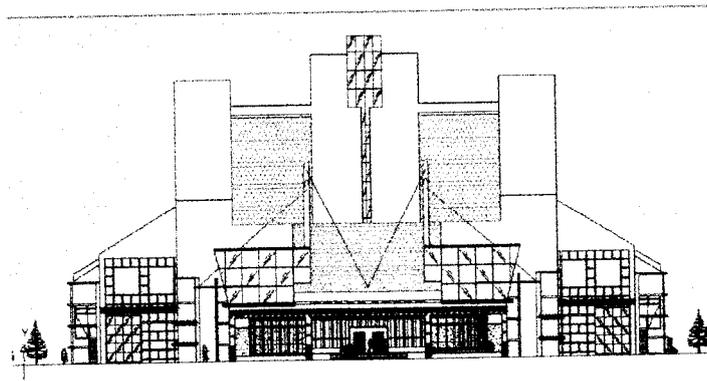
gedung kesenian

Fasade pada bangunan rumah adat Banjar yang berupa rumah panggung juga diaplikasikan pada gedung kesenian ini, hal ini dapat terlihat dimana kolom pada bagian depan dan belakang bangunan sengaja ditampilkan.

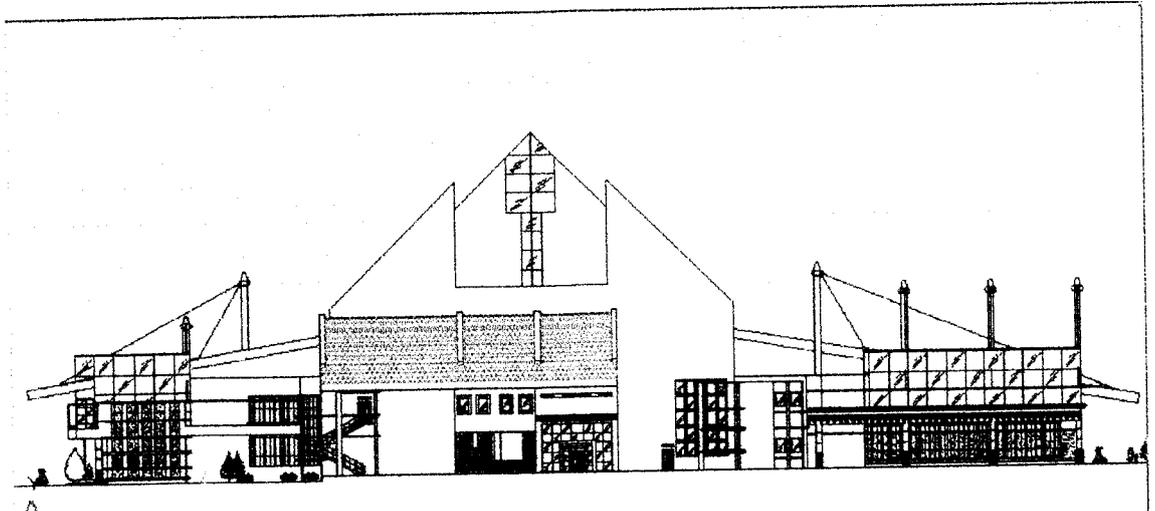
Bentuk atap bubungan tinggi yang menjulang dengan sudut ketinggian 45° tetap dipertahankan, walaupun bentuknya sedikit dirubah akan tetapi kesan bubungan tinggi tersebut tetap ada.

Hadirnya bentuk arsitektur modern pada bangunan ini terlihat pada penggunaan bahannya dimana. Struktur beton bertulang, kaca, baja, dan atap sebagian dari bahan fiber cement mendominasi bangunan ini.

Hadirnya relief “selamat datang” yang diambil dari ukiran rumah adat Banjar dan sebagian bahan atap dari bahan sirap menambah kekuatan kesan tradisional pada bangunan ini.



Fasade tampak depan

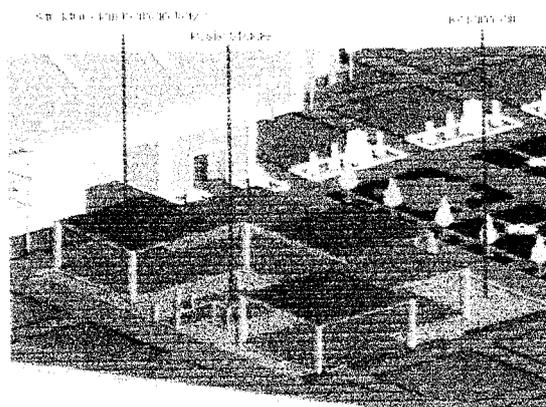


Fasade tampak samping kiri

D. MASSA PENDUKUNG

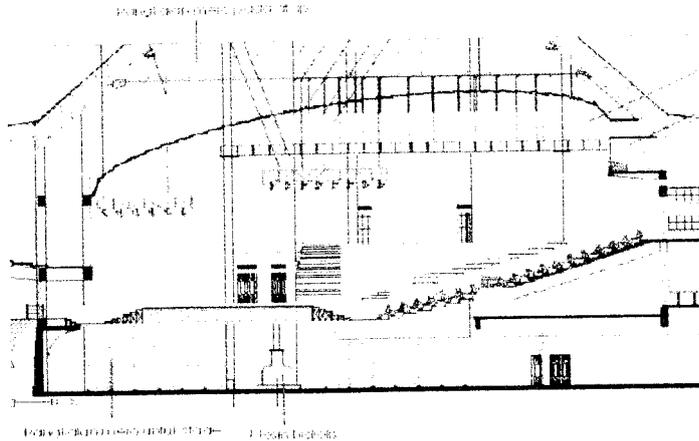
Massa pendukung gedung kesenian ini yaitu dua buah teater outdoor dengan pola pertunjukannya yaitu open thrust shape dan arena. Teater outdoor ini selain digunakan sebagai tempat latihan para pemain juga difungsikan sebagai restoran terbuka, sehingga para pengunjung yang akan menonton pertunjukan berikutnya dapat bersantai dan bersantap-ria sambil menonton latihan dari para pemain di teater outdoor ini.

Teater ini terletak diatas kolam air, sehingga akan memberikan kesan rumah lanting, yaitu rumah adat masyarakat Banjar yang berada di atas sungai. Struktur dari bahan kayu ulin, sedangkan atap dari bahan sirap.

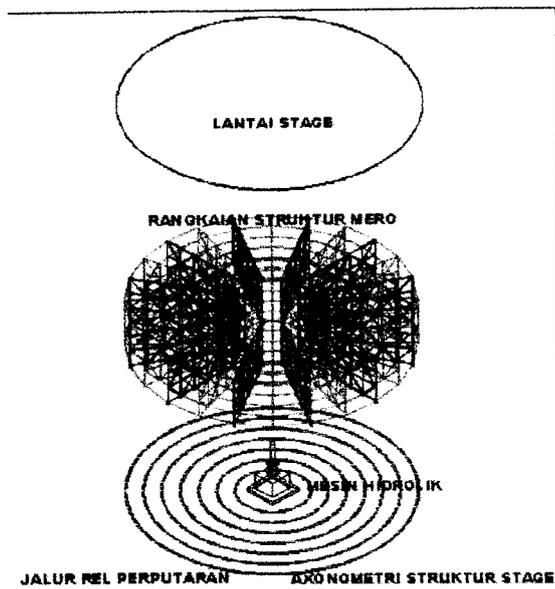


Massa pendukung yang berupa open air teater

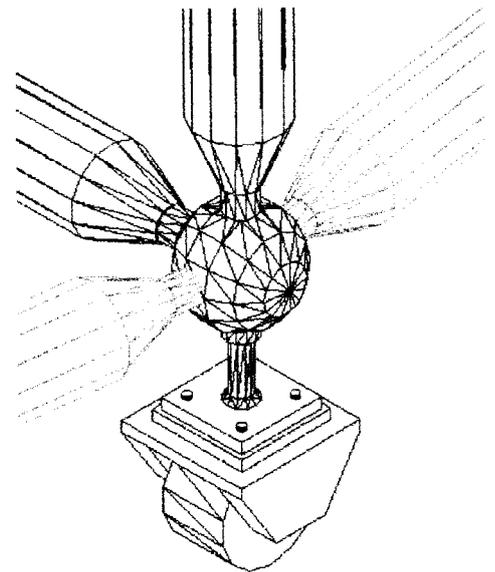
diterima oleh roda tidak terlalu berat sehingga memudahkan mesin hidrolis dalam melakukan putarannya.



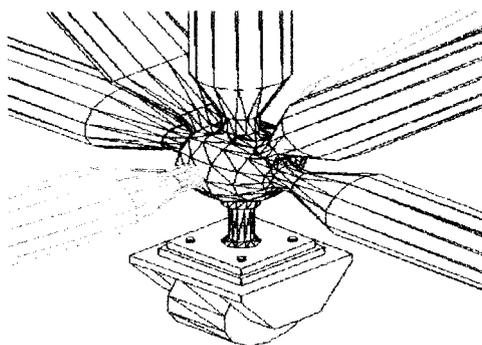
Potongan detil stage



Axonometri stage



Detil axono rangkaian mero dengan roda



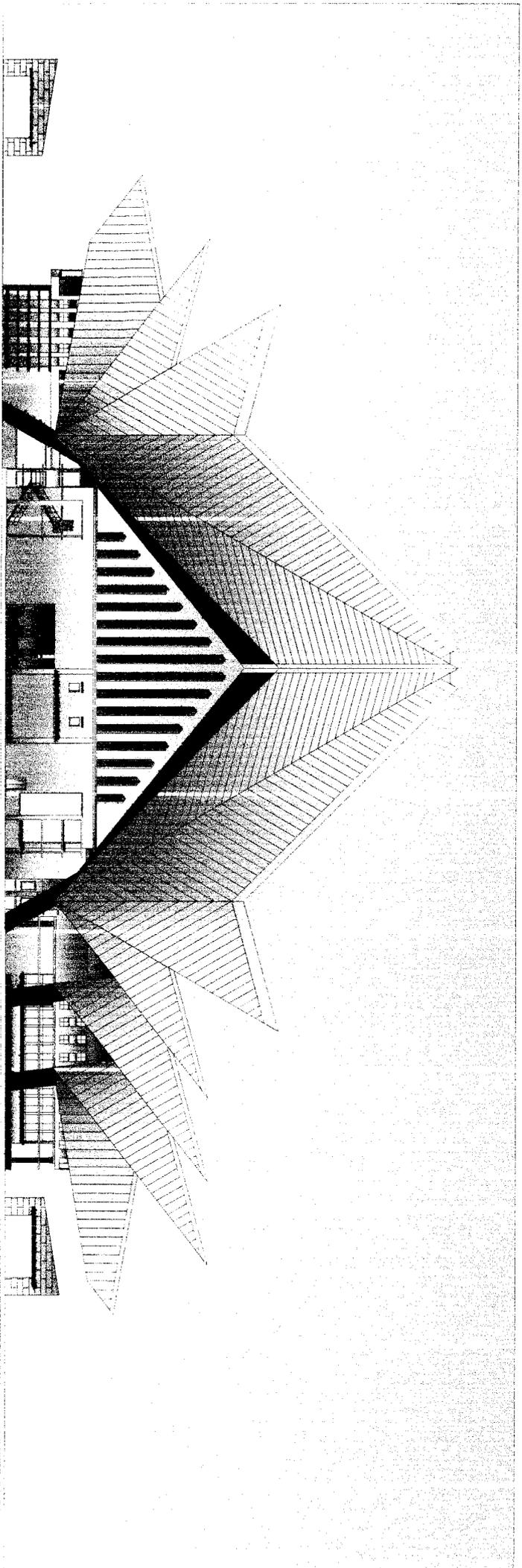
Detil axono rangkaian mero dengan roda



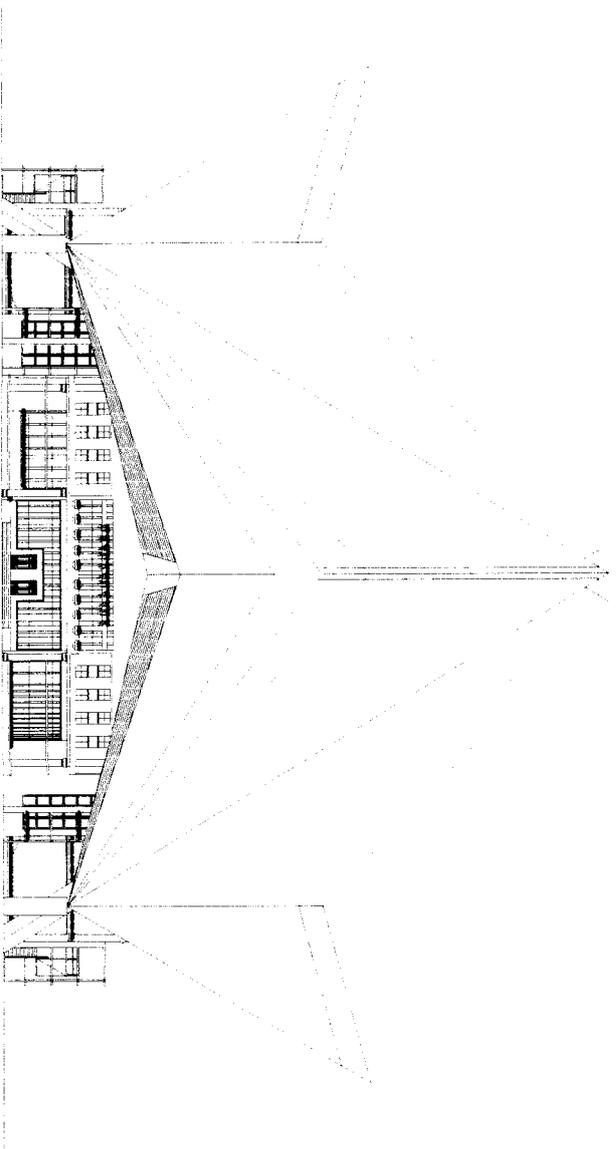
Detil axono rangkaian mero pada atap

DAFTAR PUSTAKA

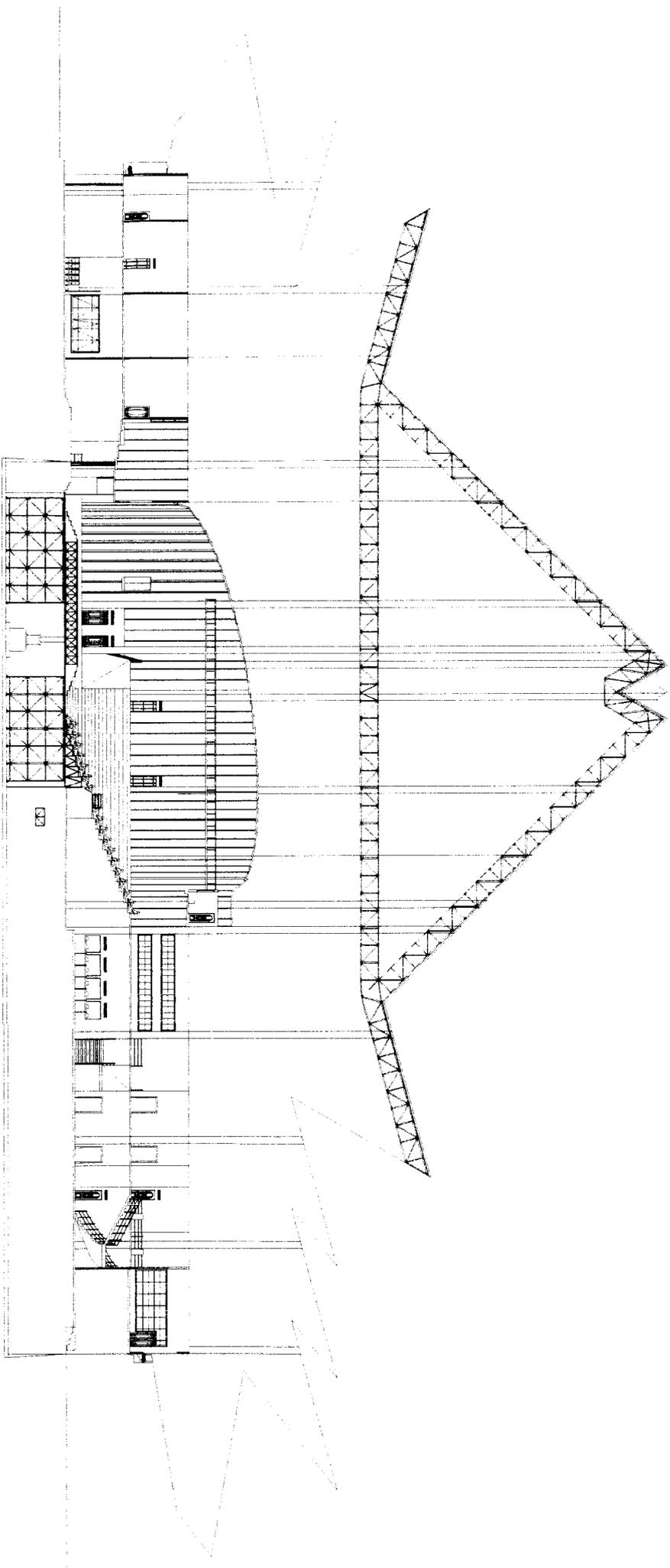
1. Dinas Tata Kota Tk. II Kotamadya Banjarmasin, Rencana Detil Tata Ruang Kota (RDTRK) Banjarmasin Utara
2. BAPEDDA Tk. II Kotamadya Banjarmasin, Rencana Tindak Revitalisasi Permukiman (RTRP) Kota Banjarmasin
3. Thalani, Qadri Djafar, skripsi “ Pusat Kebudayaan Di Yogyakarta Sebagai Wadah Informasi Dan Pagelaran Seni Budaya”, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII, Yogyakarta
4. Rajamarpodang, Drs. DJ. Gultom, Dalihan Na Tolu Nilai Budaya Suku Batak, CV. ARMANDA, Medan
5. BPS Kotamadya Banjarmasin, Banjarmasin Dalam Angka
6. Dinas Pariwisata Kotamadya Banjarmasin, Buku Panduan Pemilihan Nanang Dan Galuh Banjar
7. Irhamna, Ir. H, Seman, Drs. H. Syamsiar, Arsitektur Tradisional Banjar, IAI Daerah Kalimantan Selatan
8. Departement pariwisata, pos dan telekomunikasi Banjarmasin



TAMPAK SAMPING KIRI



TAMPAK DEPAN



POTONGAN SAMPING KIRI

A

B

PINTU KELUAR PENONTON

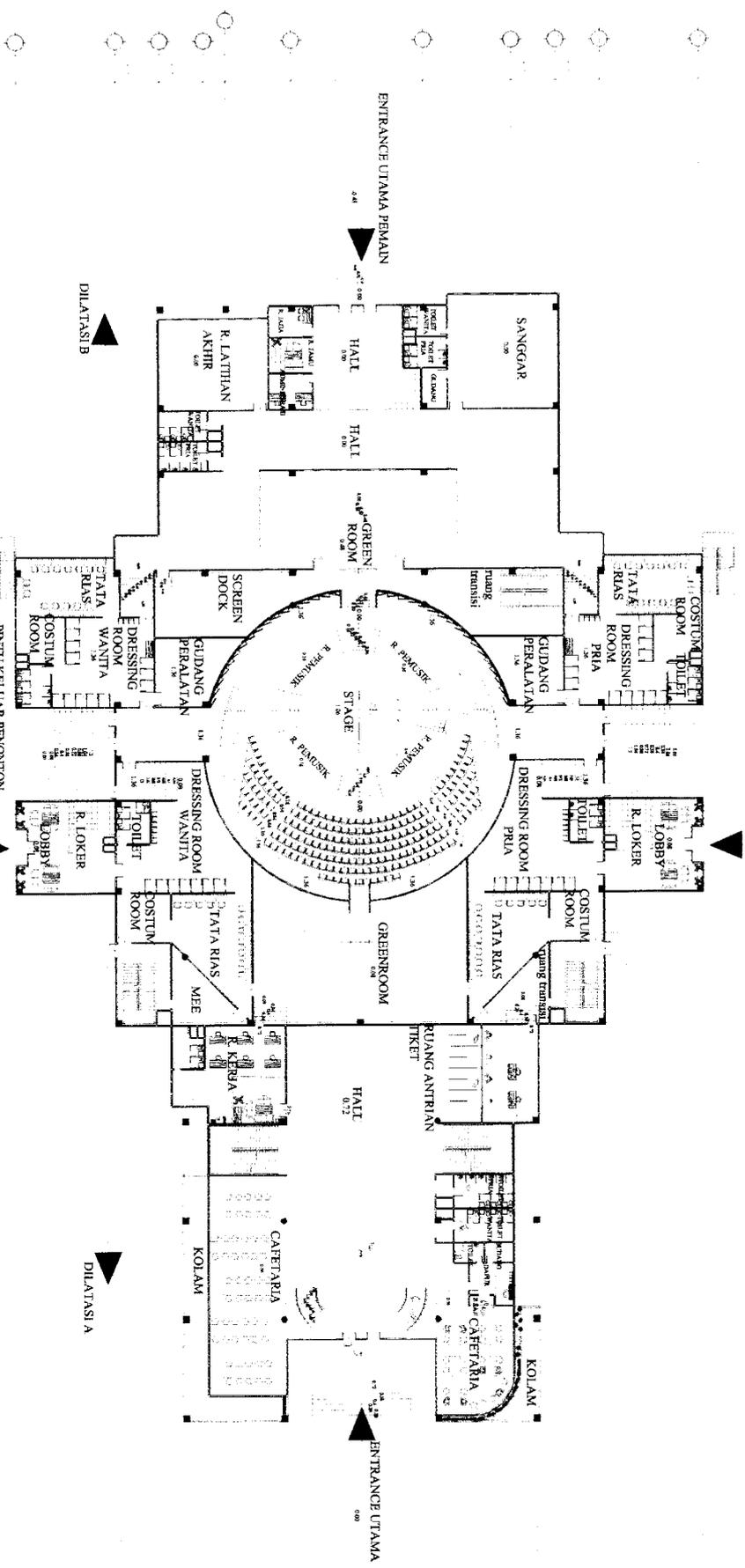
ENTRANCE PEMAIN PRIA

A

B

PINTU KELUAR PENONTON

ENTRANCE PEMAIN WANITA



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE V
SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

GEDUNG TEATER KESENIAN
 PUSAT PAGELARAN LIMA SEN BUDAYA BANJAR
 DI BANJARBARU KALIMANTAN SELATAN

DOSEN PEMBIMBING
 DR. AHMAD SYARIFUDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: M. GIHO TOLUS P
 NO MHS: 98512169
 TANDA TANGAN:

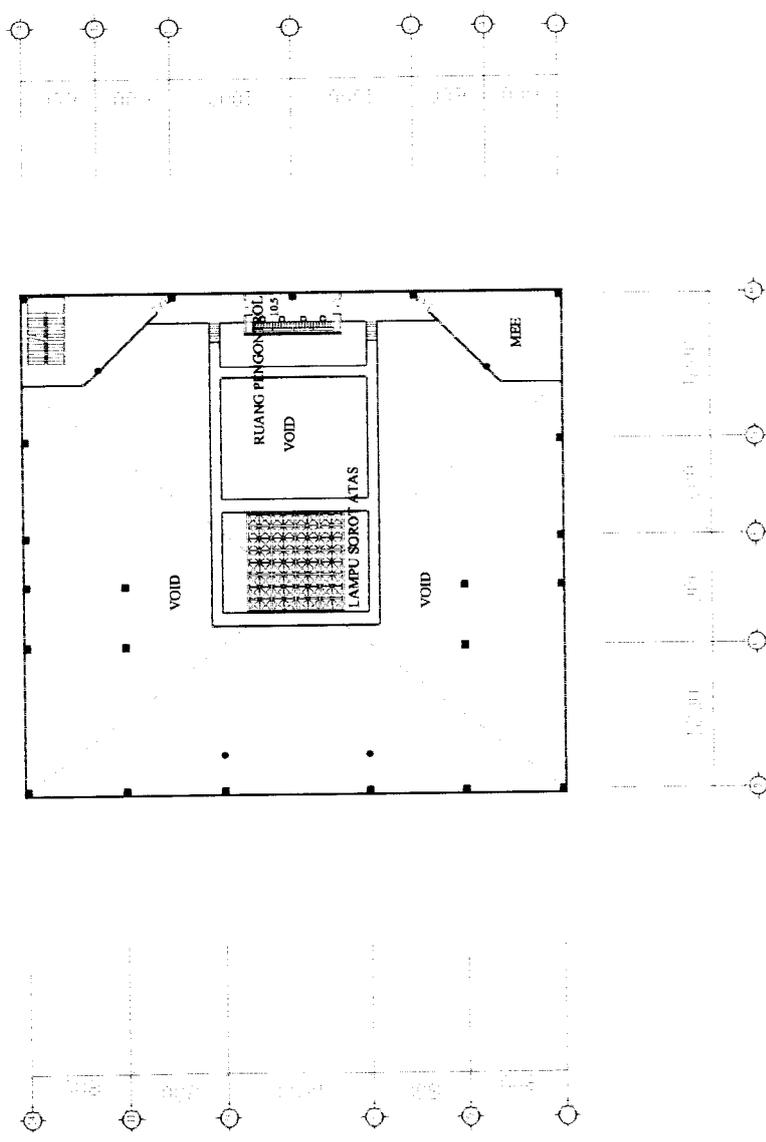
NAMA GAMBAR
 DESAHLANTAU I

SKALA
 1 : 200

NO LBR
 1

JML LBR
 23

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE V
SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

GEDUNG TEATER KESENIAN
 PUSAT PACELABAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR
 DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN

DOSEN PEMBIMBING
 NAMA: IR. AHMAD SYAFI'UDIN, MT
 NO MHS: 98512169
 TANDA TANGAN:

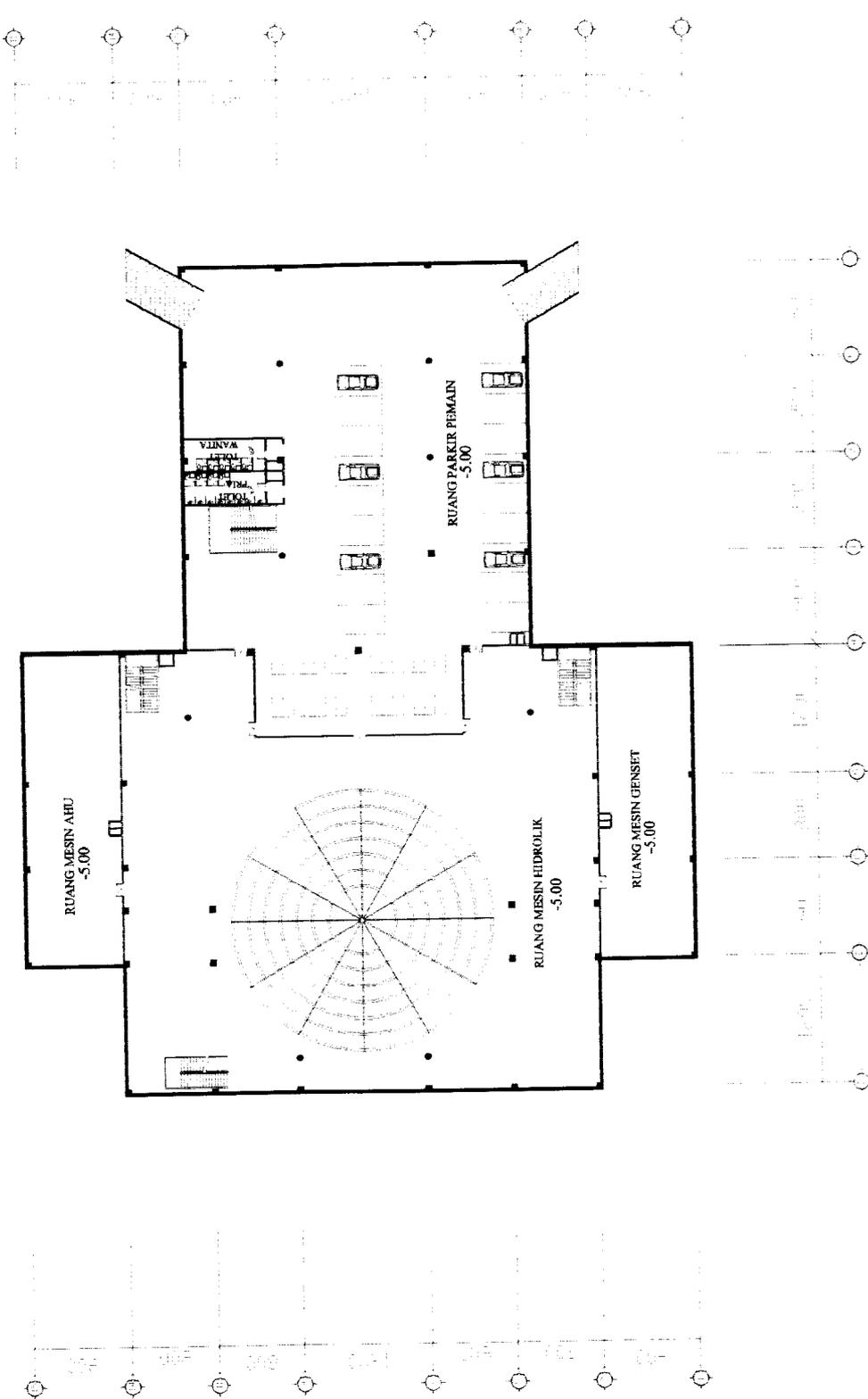
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: M. GIGIH TULLUS P.
 NO MHS: 98512169
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 DESAIN RUANG PENGONTROL
 (LANTAI ATAS)

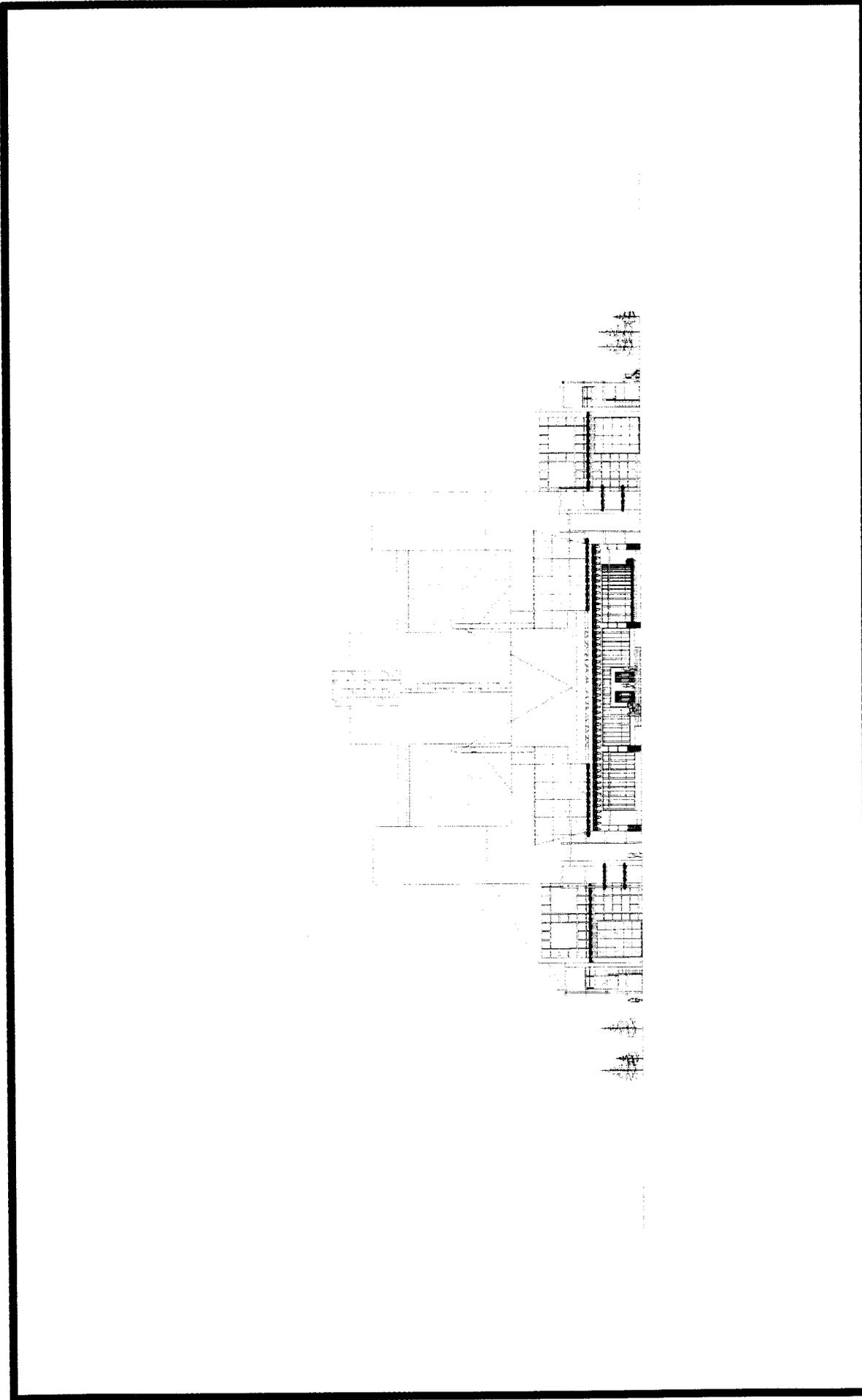
SKALA
 1 : 200

NO LER
 3

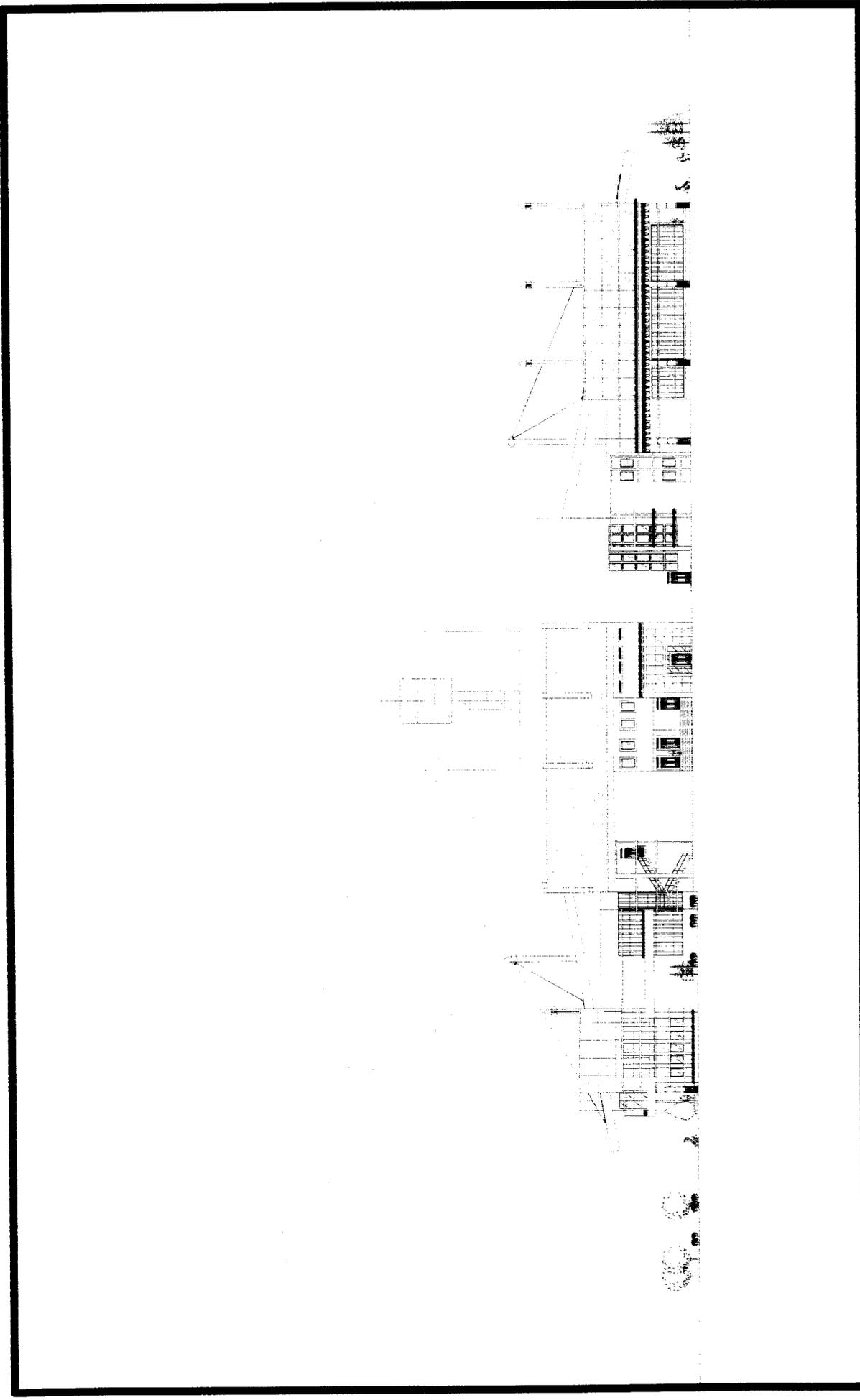
JML LBR PENGESAHAN
 23



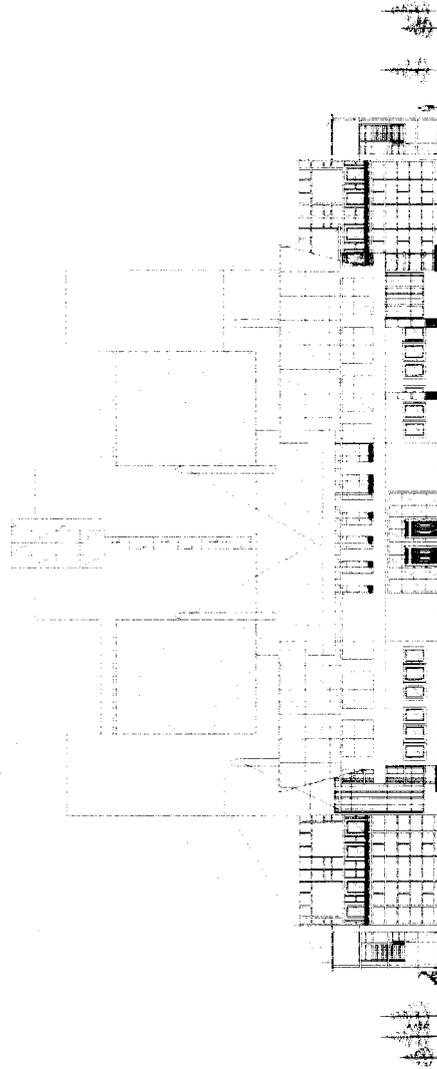
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004		GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN		DOSEN PEMBIMBING RI AHMAD SYAFUDDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA M. GIGIH TULUS P. NO. MHS 98512169 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DIBAHAI DASISMET	SKALA 1 : 200	NO LBR 4	JMIL LBR 23	PENGESAHAN



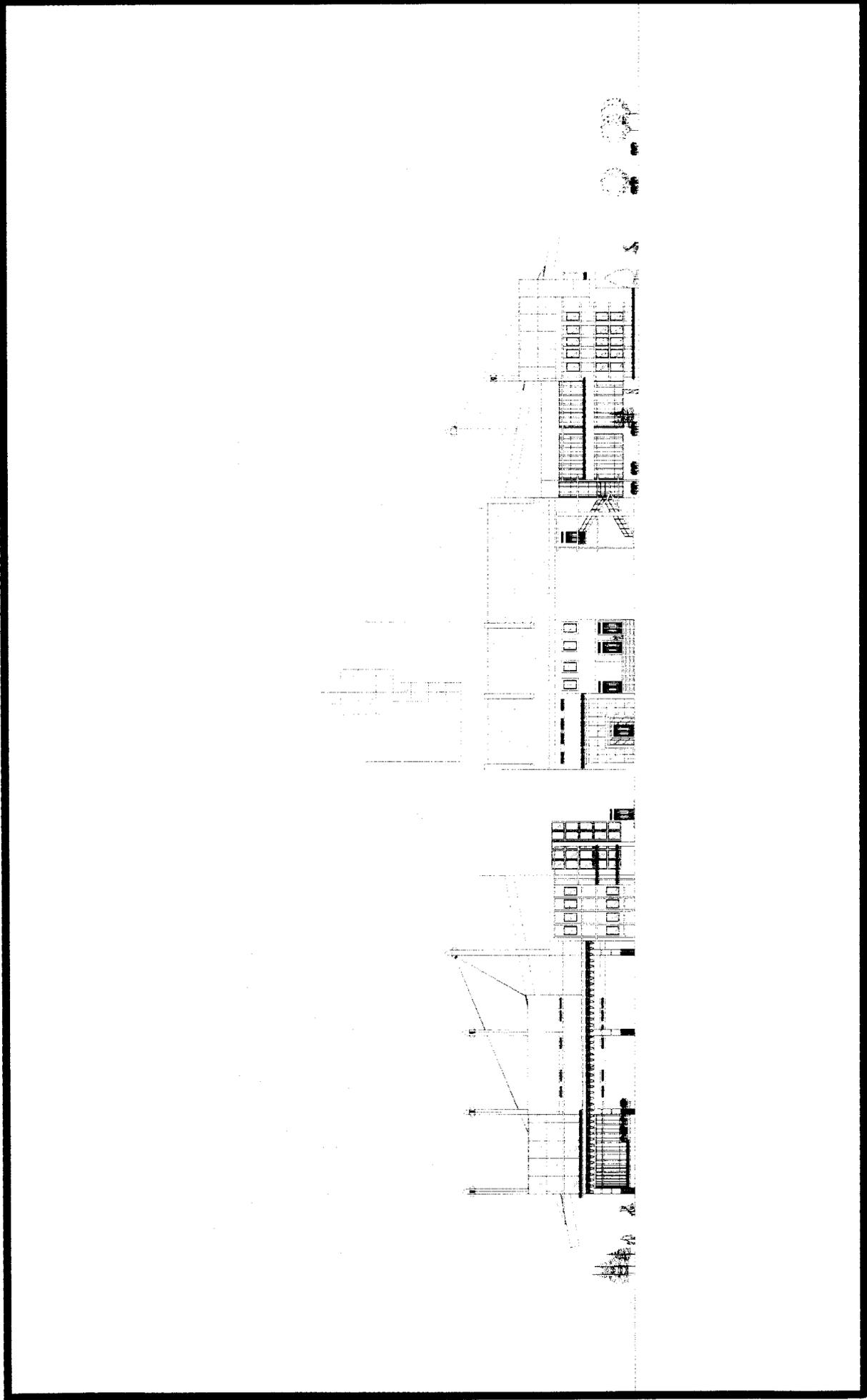
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AMRUD STAFUDIN, IPT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIBIH TELUSIP NO WHS: 98512169 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR TAMPAK DEPAN	SKALA 1 : 200	NO LBR 5	JML LBR 23	PENGESAHAN
	(Empty space for signature and stamp)								



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFUDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIGIH TULLES P. NO. NIM/S: 98512160 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR TAMPAK SAMPING KIRI	SKALA 1 : 200	NO LBR 6	JML LBR 23	PENGESAHAN



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFUDDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GICHU TELLES F. NO. MHS: 98512169 TANDA TANGAN:			NAMA GAMBAR TAMPAK BELAKANG	SKALA 1 : 200	NO LBR 7	JML LBR 23	PENGESAHAN
	(Empty space for student signature and stamp)										



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE V
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004**

GEDUNG TEATER KESENIAN
 PUSAT FACELERAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR
 DI BANJARWASIN KALIMANTAN SELATAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAFUDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA MUBITHI TULISP
 NO MHS 98312169
 TANDA TANGAN

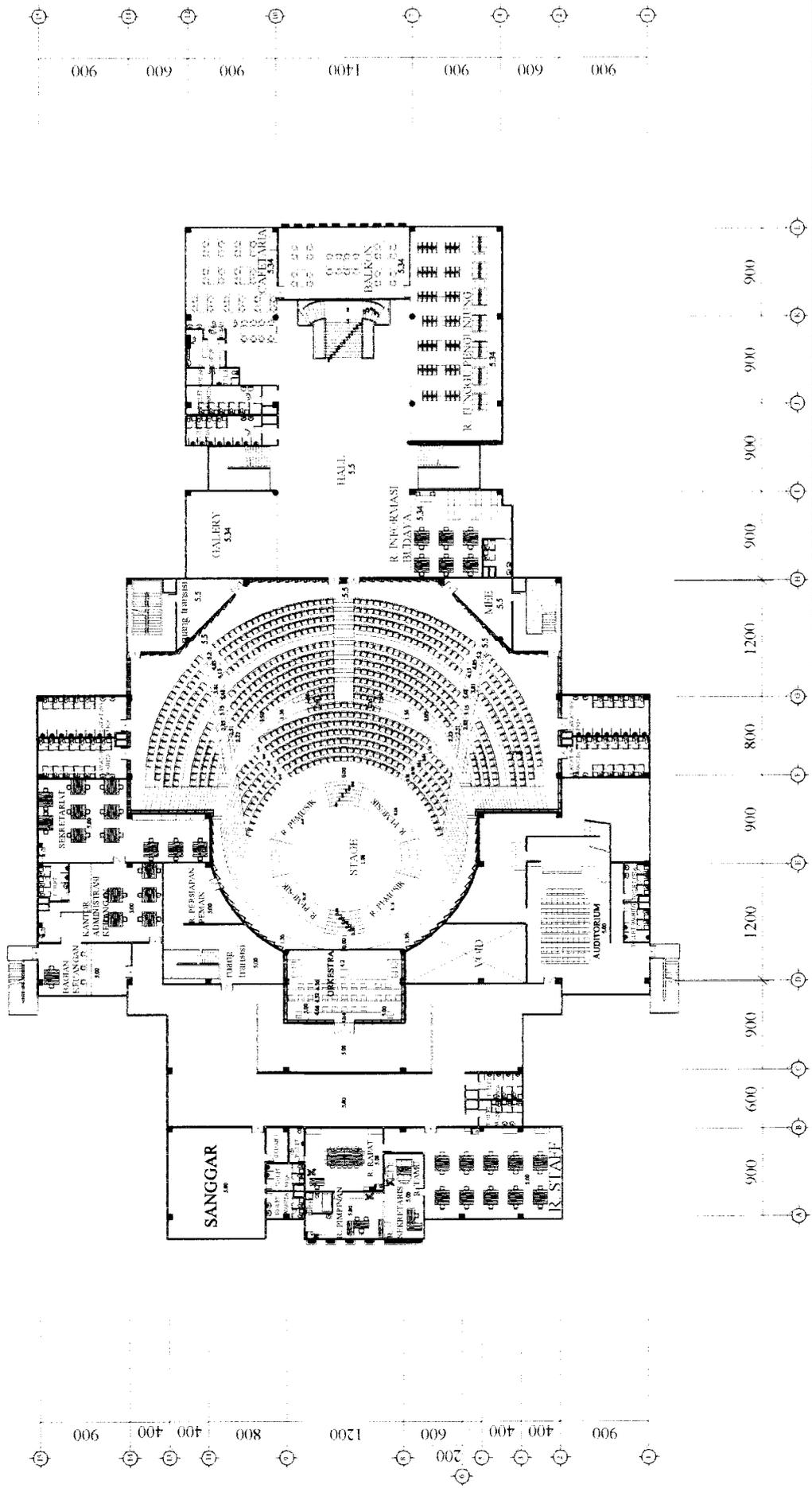
NAMA GAMBAR
 TAMPIL SAMPING KANAN

SKALA
 1 : 200

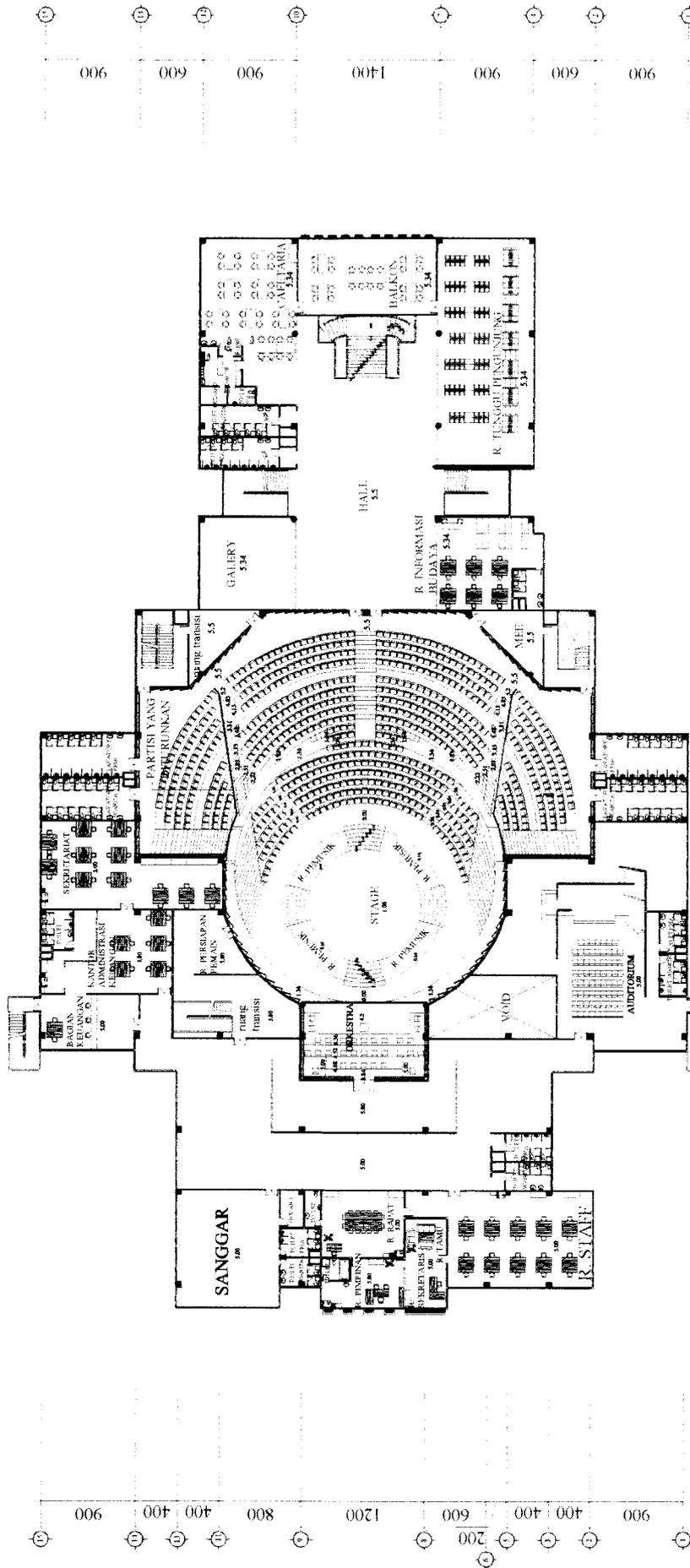
NO LBR
 8

JML LBR
 23

PENGESAHAN

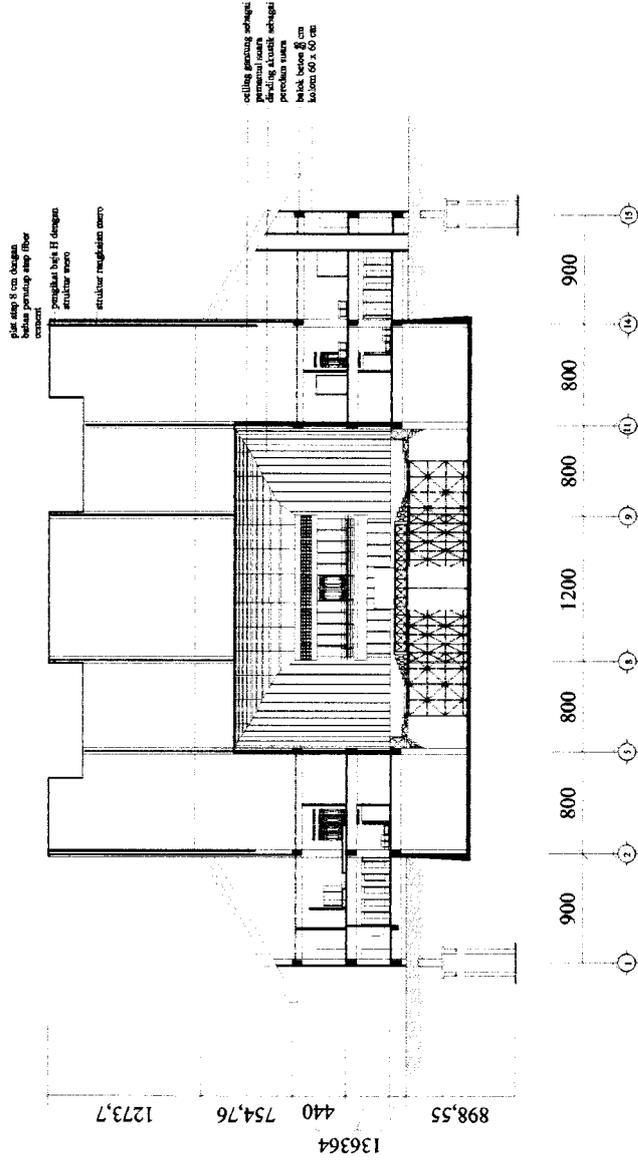


 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING R. AHMAD SYAFIUDDIK MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIBRIL ILLUS P NO MHS: 58512109 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DEPAT GAMBARAN (PIS THREUST SLOPE (I APARTIFANDING)	SKALA 1 : 200	NO LBR 9	JML LBR 23	PENGESAHAN
--	---	---	---	--	--	-------------------------	---------------------------	-----------------------------	-------------------



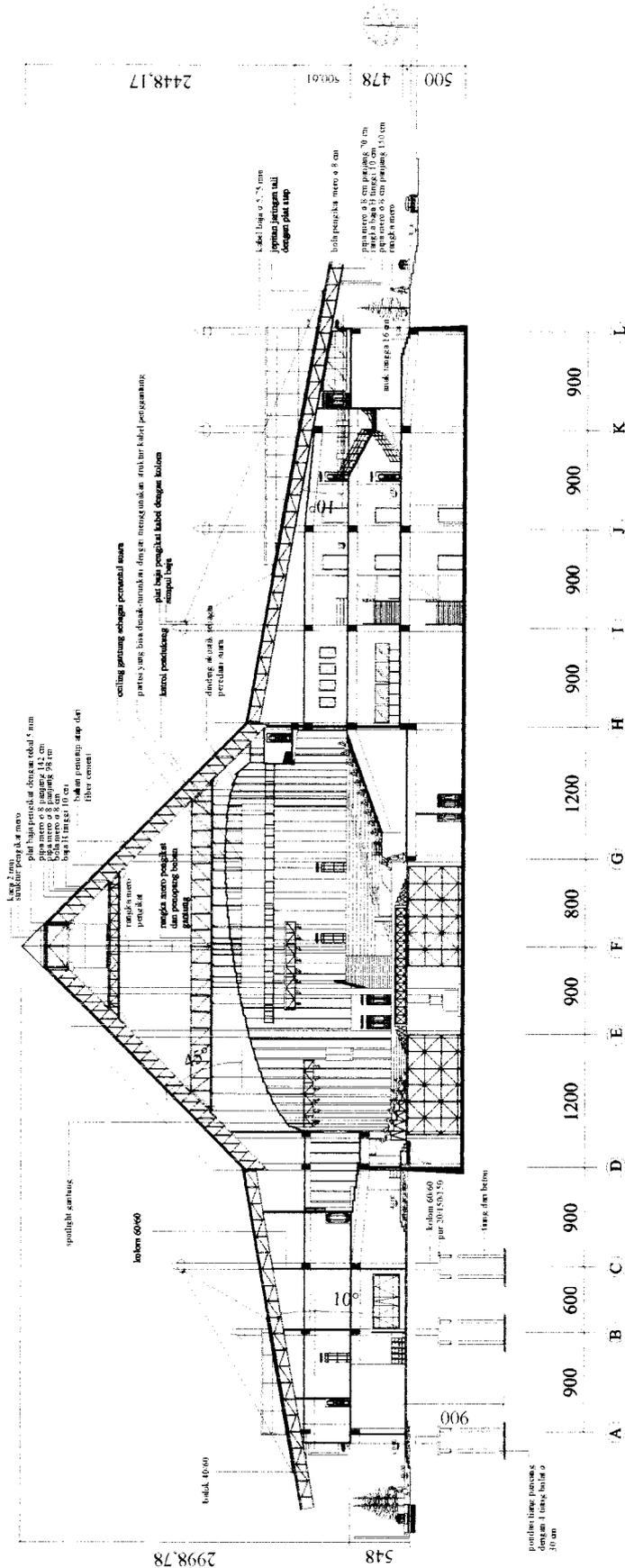
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFIUDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIGIH TELUK SP NO NIM/S: 98512169 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR: DENAH GAMBARINGAN PROJEKSI M SKALA: 1 : 200	NO LBR: 11 JML LBR: 23	PENGESAHAN
--	--	---	---	---	---	---------------------------	------------

POTONGAN 3 ARAH PANDANG B-B



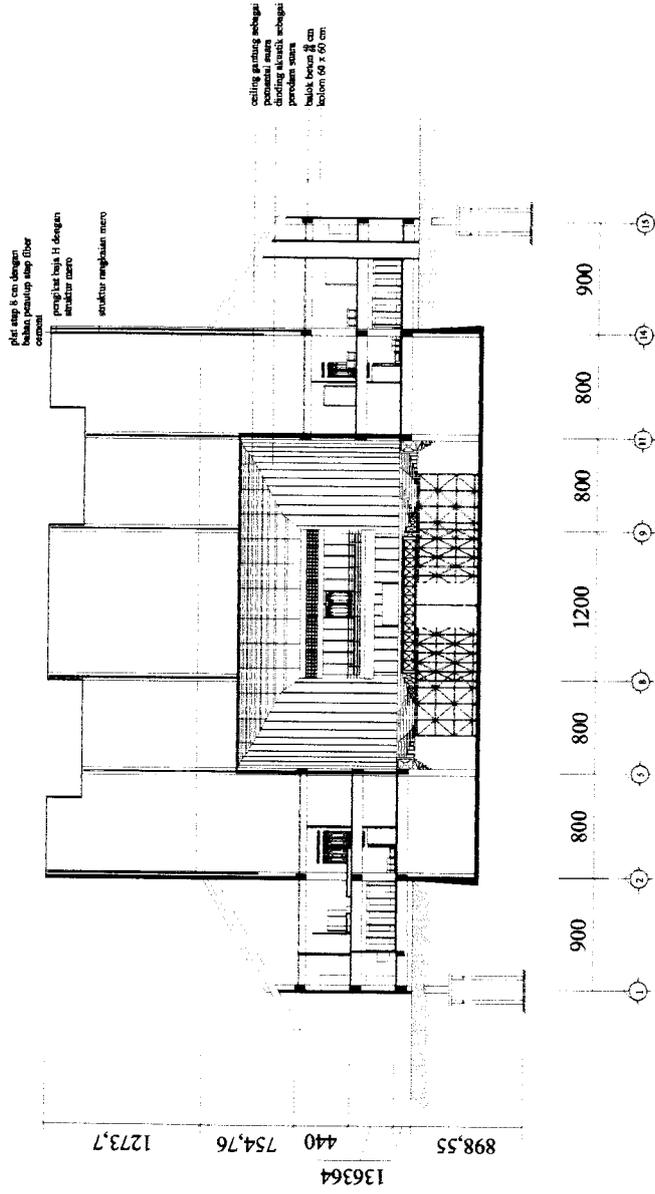
	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004		GEDUNG TEATER Kesenian PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN		DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYARIDON, IPT		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR KESANIAN-OPEN HOUSE SHAPF LB		SKALA 1 : 200	NO LBR 13	JML LBR 23	PENGESAHAN
	NAMA M. BRIGHT TULUS P	NO MHS 98512169	TANDA TANGAN	NAMA M. BRIGHT TULUS P	NO MHS 98512169	TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR KESANIAN-OPEN HOUSE SHAPF LB	SKALA 1 : 200	NO LBR 13	JML LBR 23	PENGESAHAN					

POTONGAN ARENA A-A

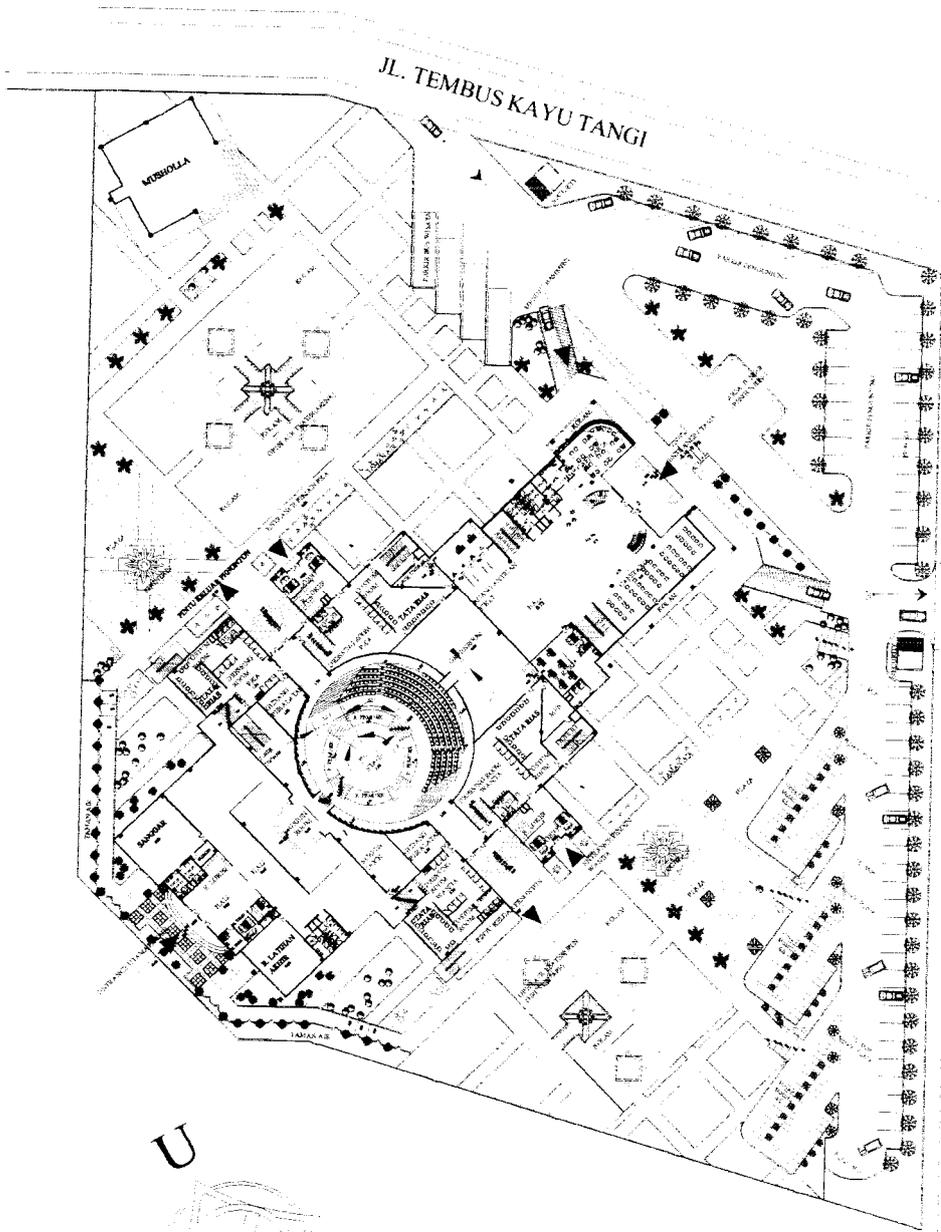


	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SEN BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFUDDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIGIH TULLUS P. NO IMHS: 98512169 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR POTONGAN ARENA A-A	SKALA 1 : 200	NO LBR 14	JML LBR 23	PENGESAHAN
---	--	--	--	--	--	--	-------------------------	---------------------	----------------------	-------------------

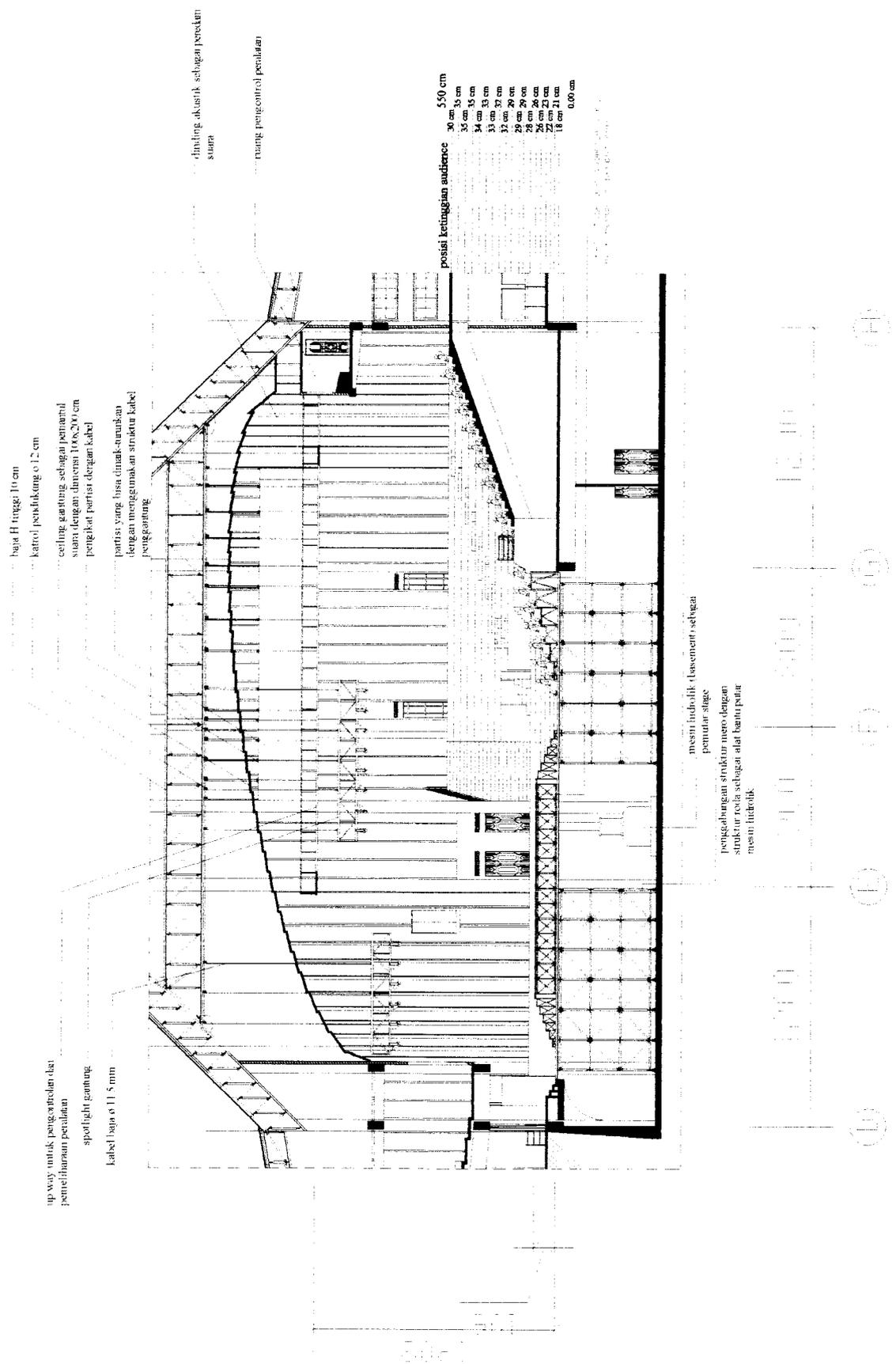
POTONGAN ARENA B-B



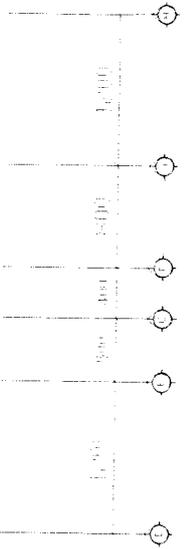
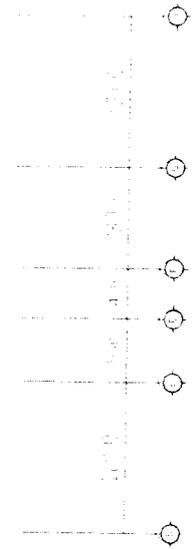
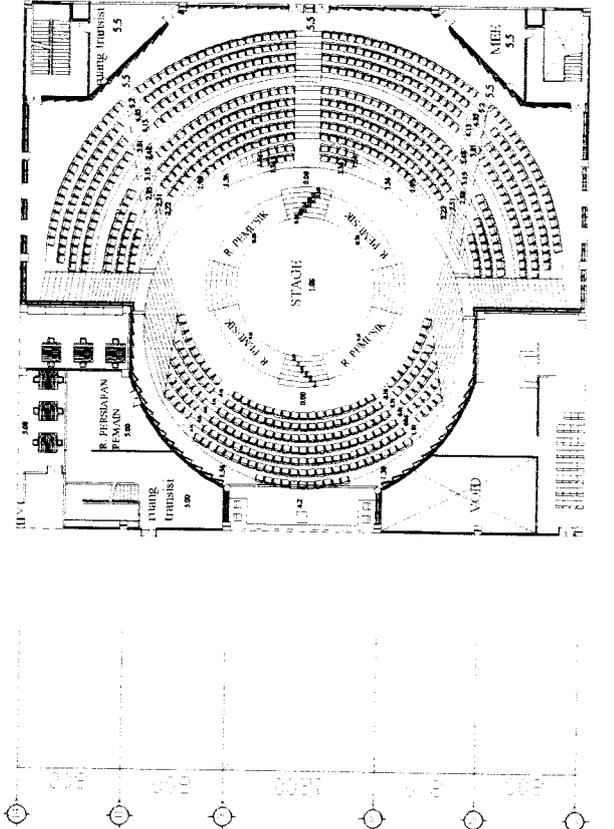
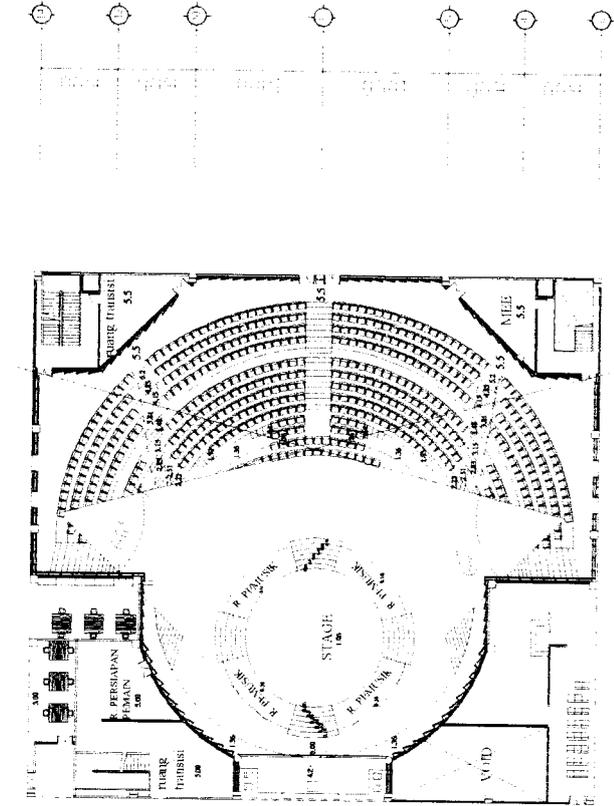
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARWASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD STARBUDDI, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIBRI TULIUS P. NO MHS: 98512169 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR POTONGAN ARENA B-B	SKALA 1 : 200	NO LBR 15	JML LBR 23	PENGESAHAN



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004		GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN		DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFI UDIN, IPT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: MUGILAH JULIUS P. NO MHS: 98512169 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 400	NO LBR 17	JML LBR 23	PENGESAHAN



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004		GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN		DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFUDDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA M. GIBRI TULUS P NO. IMMS 98512169 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR POTONGAN DETIL STAGE DAN AUDIENCE	SKALA 1 : 100	NO LBR 19	JMIL LBR 23	PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE V
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

GEDUNG TEATER KESENIAN
 PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR
 DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	M. GIBRIL TULLUS P
NO IMHS	98512169
TANDA TANGAN	

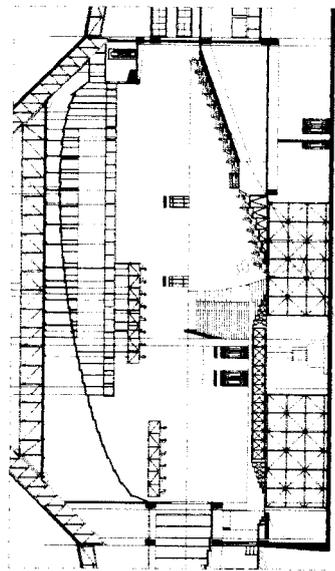
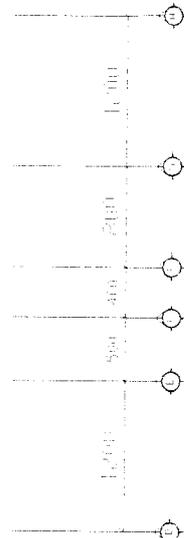
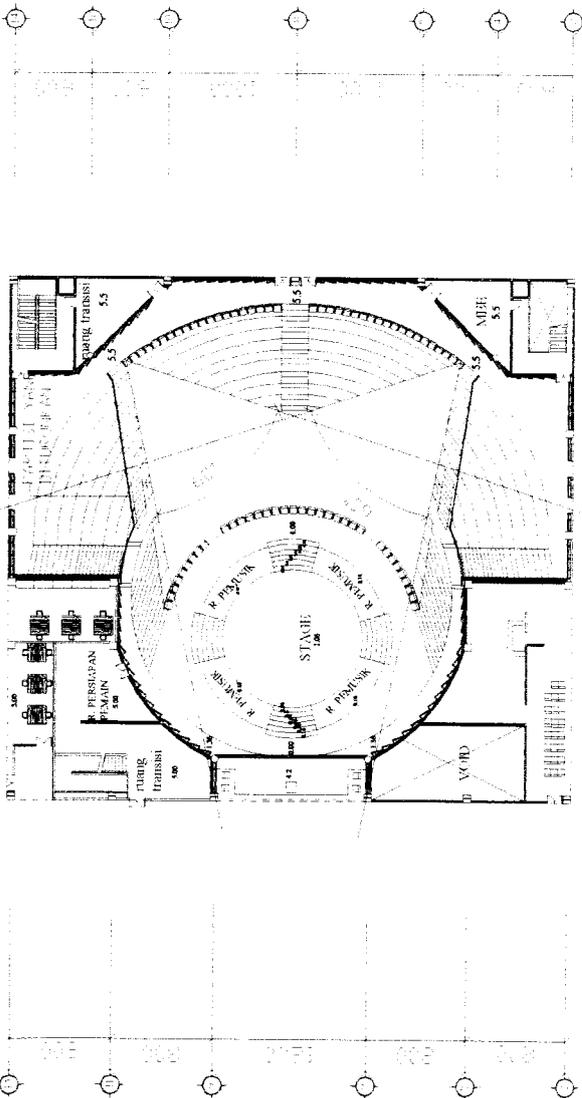
NAMA GAMBAR
 TITIK SASI, PERSORANTAI
 BENTUK MASUKAN DAN PERPUNYA
 OPEN THEATRE
 SHAPE

SKALA
 1 : 200

NO LBR
 20

JML LBR
 23

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE V
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

GEDUNG TEATER KESENIAN
 PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR
 DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	M. GIGIH TULLUS P.
NO. RMHS	988312769
TANDA TANGAN	

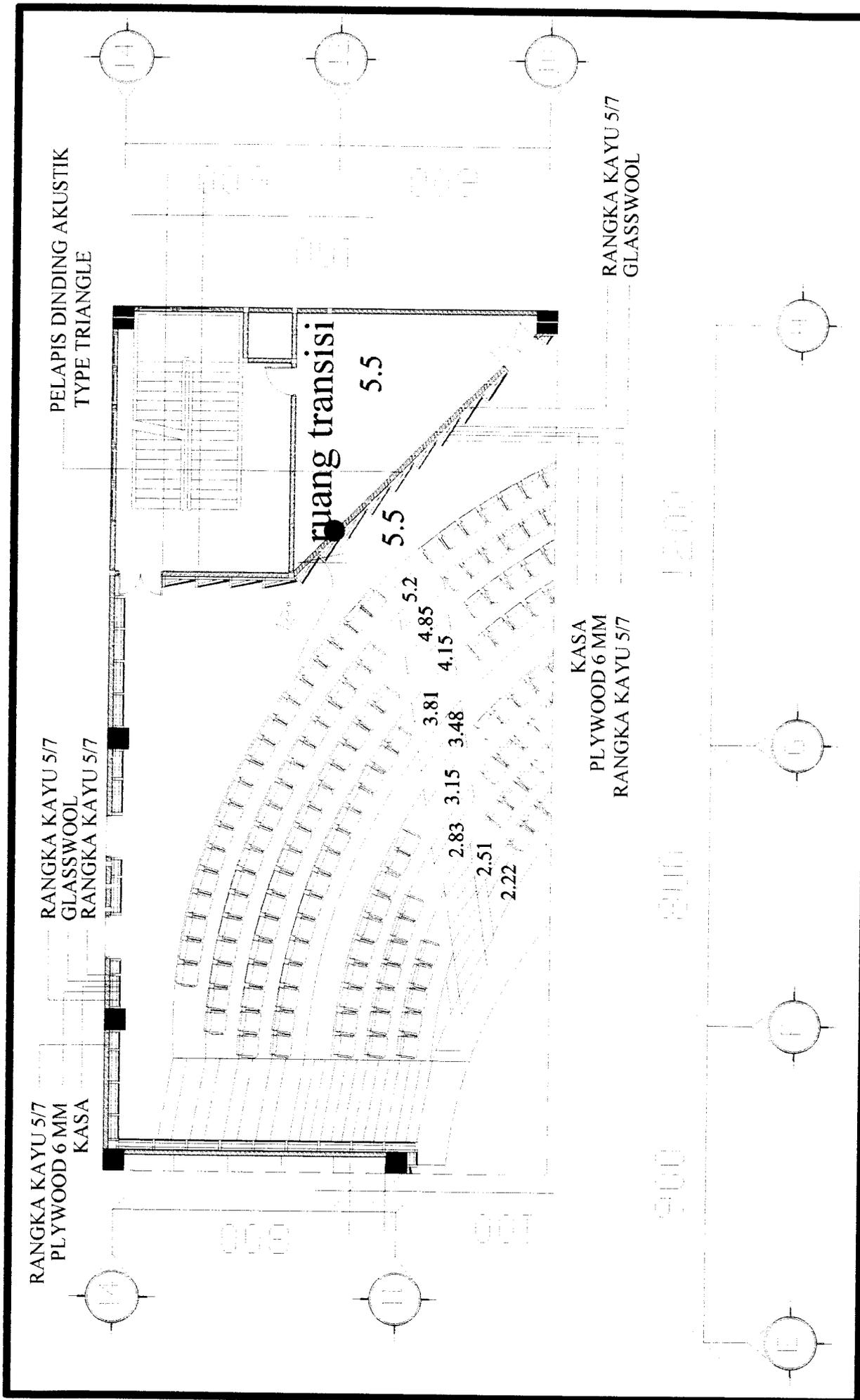
NAMA GAMBAR
 TITIK AMARAN HORIZONTAL
 BENTUK PROJEKSI MENDALAM
 TITIK AMARAN VERTIKAL

SKALA
 1 : 200

NO LBR
21

JML LBR
23

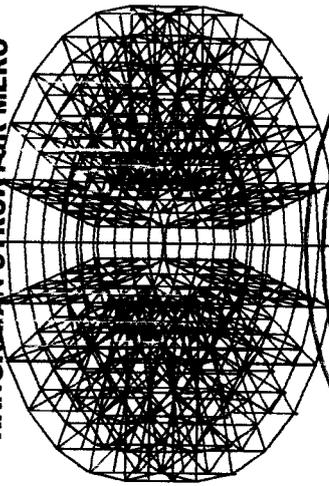
PENGESAHAN



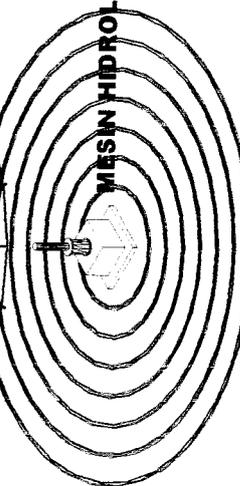
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	GEDUNG TEATER KESENIAN PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFIUDDIK, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: M. GIBRI TUJUL P. NO. NIS: 98532169 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DFTI AKUSTIK	SKALA 1 : 50	NO LBR 22	JML LBR 23	PENGESAHAN

LANTAI STAGE

RANGKAIAN STRUKTUR MERO



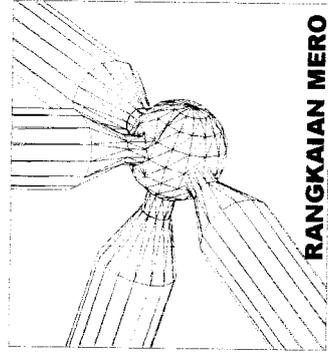
MESIN HIDROLIK



JALUR REL PERPUTARAN AXONOMETRI STRUKTUR STAGE

pipa mero ϕ 8 panjang 142 cm
 pipa mero diagonal ϕ 8 panjang 202.48 cm
 bola mero ϕ 8 cm
 struktur pengikat baja mero dengan roda
 bantalan rel untuk alur roda

pipa mero ϕ 8 panjang 142 cm
 bola mero ϕ 8 cm
 roda dengan diameter 10 cm
 bantalan rel untuk alur roda



RANGKAIAN MERO

lantai papan 4x25 cm
 rangka besi ϕ 5 cm
 plat baja H tinggi 10 cm

pipa mero diagonal ϕ 4 cm panjang 53 cm
 bola mero ϕ 4 cm
 pipa mero ϕ 4 cm panjang 71 cm
 lantai papan 4x25 cm

bantalan rel untuk alur roda
 pipa mero ϕ 8 panjang 142 cm
 bola mero ϕ 8 cm
 pipa mero diagonal ϕ 8 panjang 202.48 cm

pipa mero ϕ 8 panjang 142 cm
 bola mero ϕ 8 cm

pipa mero ϕ 8 panjang 142 cm
 pipa mero diagonal ϕ 8 panjang 202.48 cm
 bola mero ϕ 8 cm

rangka besi ϕ 5 cm
 plat baja H tinggi 10 cm
 struktur pengikat baja mero dengan plat baja H
 pipa mero ϕ 8 panjang 142 cm



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE V
SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

GEDUNG TEATER KESENIAN
 PUSAT PAGELARAN LIMA SENI BUDAYA BANJAR
 DI BANJARWASIN KALIMANTAN SELATAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAFUDIN MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA M. GIGIH JULIUS P.
 NO MHS 98512169
 TANDA TANGGAL

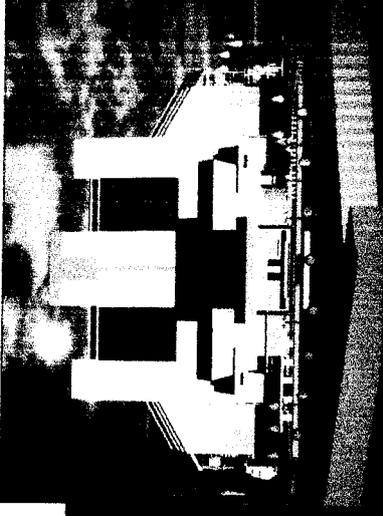
NAMA GAMBAR
 AXONOMETRI STRUKTUR STAGE
 POTONGAN STRUKTUR STAGE
 DETIL STRUKTUR STAGE

SKALA
 1: 100
 1: 100
 1: 20

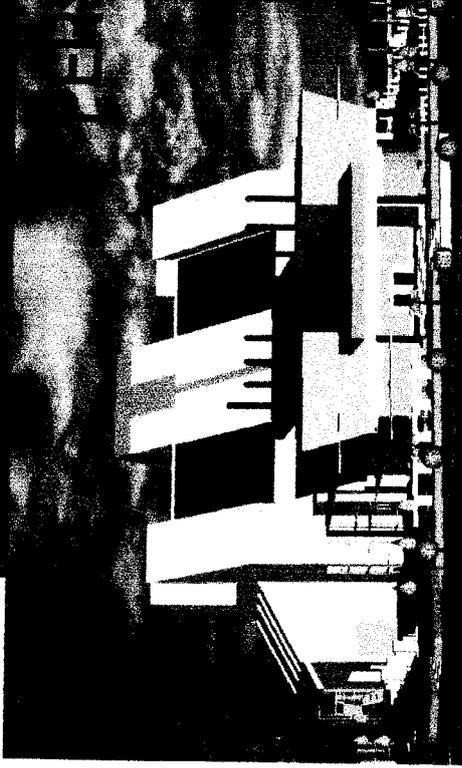
NO LBR 23
JML LBR 23
PENGESAHAN

PERSFECTIF ELATERIAR AERUNIA TEATER LEARNILAN

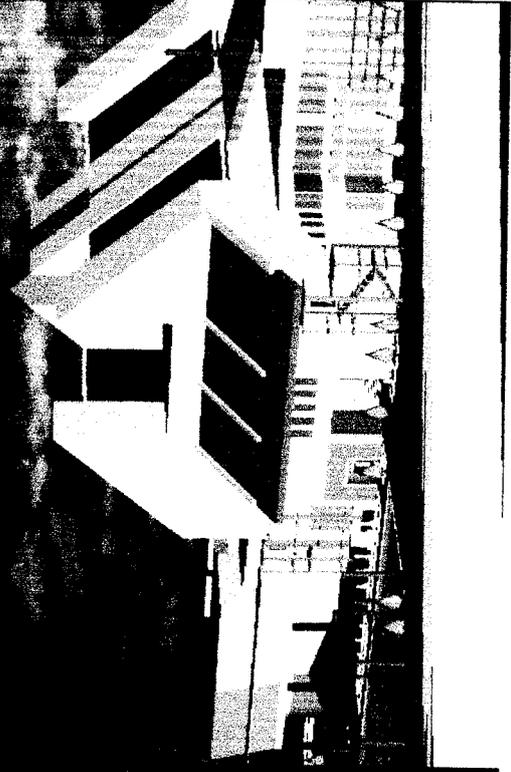
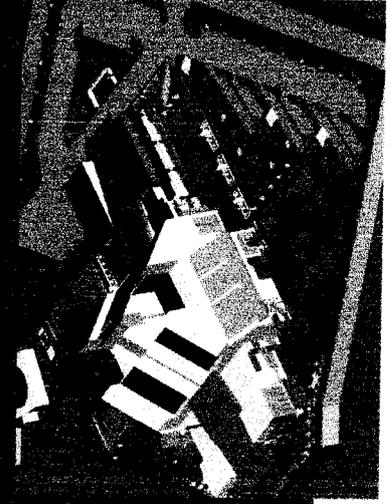
PERSFE



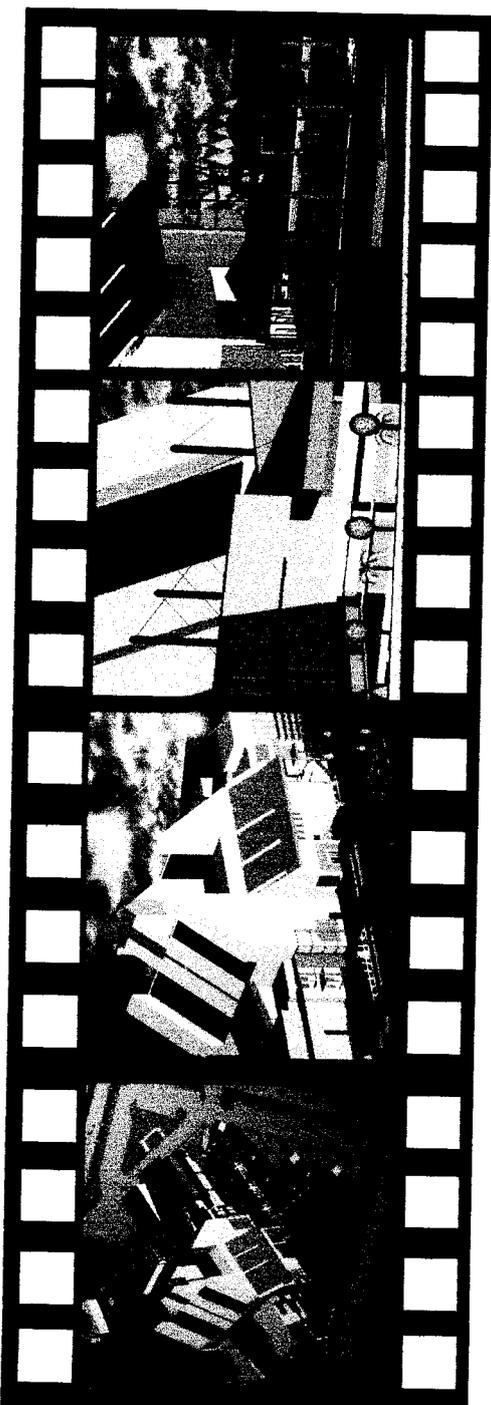
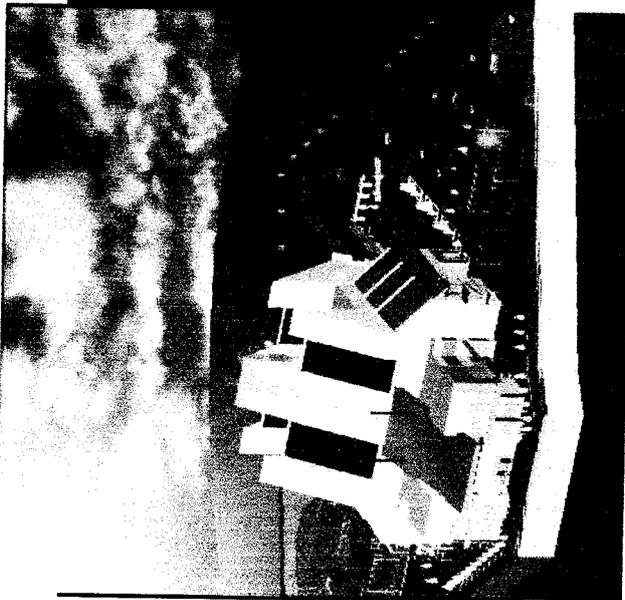
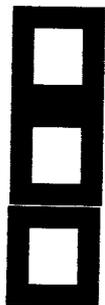
PERSFEKTIF TAMPAK SAMPING KANAN

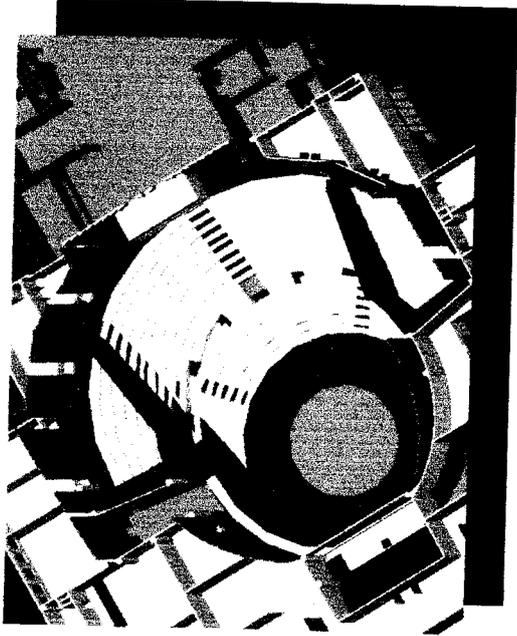


PERS

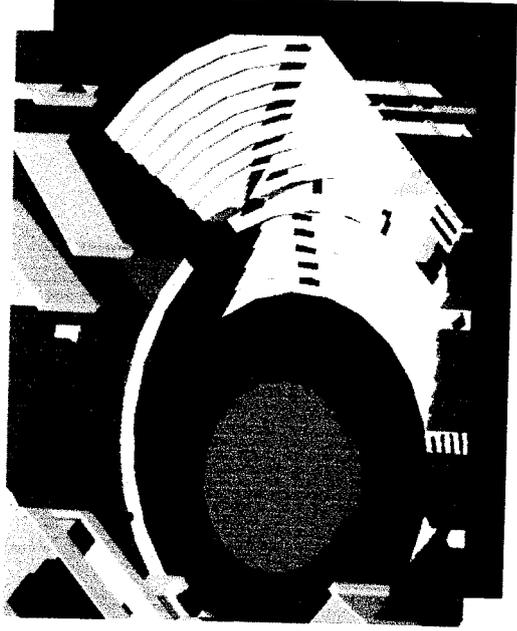


PERSFEKTIF EKSTERIOR

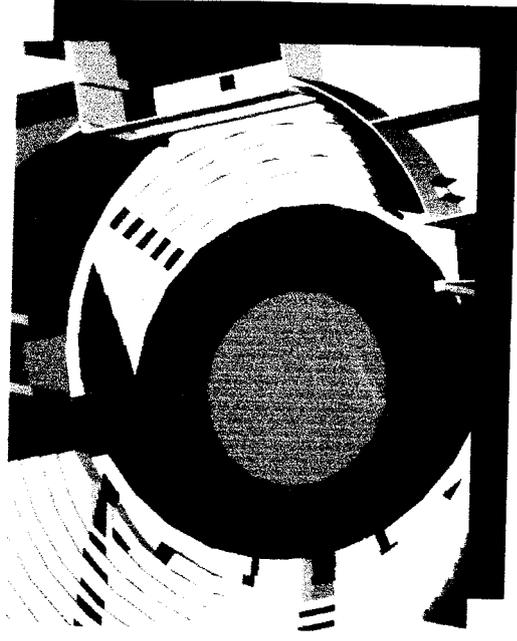




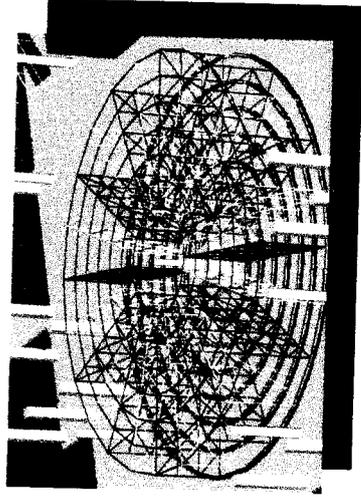
Procenium



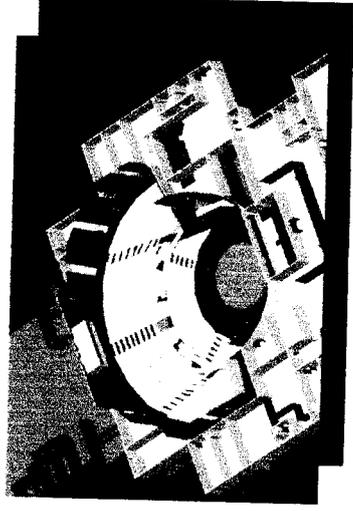
Open thrust shape



Arena



Struktur rangka mero stage



Perspektif mata burung

Perspektif interior

