

15/8/03

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 13 OCT 2001

NO. JUDUL :

NO. INV. : 349/TA/UTA/01

NO. INDUK. :

LAPORAN TUGAS AKHIR

5120000705001

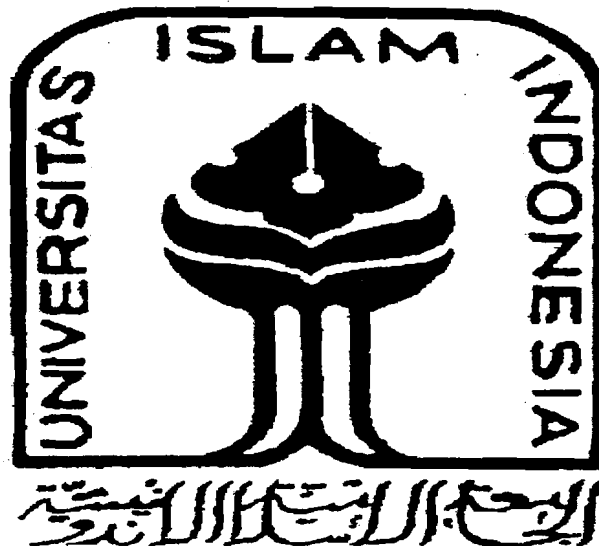
**OPERA THEATER ANAK
Di YOGYAKARTA**

**Dengan Penekanan Pada Citra Bangunan Yang Berdasarkan Fantasi
Anak**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Munichy B.Edress. M.Arch

Ir.Arif Wismadi



NAMA MAHASISWA

Desi Indriani

95 340 002

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2001**

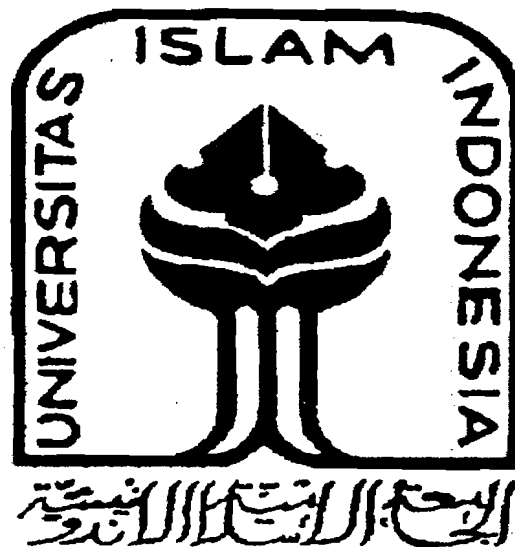
LAPORAN TUGAS AKHIR
OPERA THEATER ANAK
Di YOGYAKARTA
Dengan Penekanan Pada Citra Bangunan Yang Berdasarkan Fantasi
Anak

CHILD'S OPERA THEATER
FOCUSING ON IMAGE OF THE BUILDING WHICH DESCRIBES THE
CHILD FANTASY

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Munichy B.Edress. M.Arch

Ir.Arif Wismadi



NAMA MAHASISWA

Desi Indriani

95 340 002

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**OPERA TEATER ANAK DENGAN PENEKANAN PADA CITRA BANGUNAN
YANG MENCERMINKAN FANTASI ANAK**

Disusun oleh:

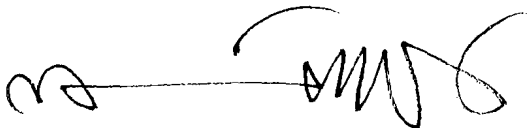
DESI INDRIANI

95.340.002

Yogyakarta, Mei 2001

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



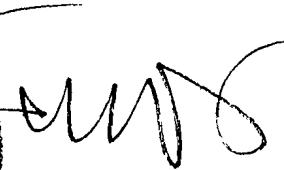
(Ir.H. Munichy B Edrees, M.Arch)

Dosen Pembimbing II



(Ir. Arif Wismadi)

Ketua Jurusan Arsitektur



(Ir.H. Munichy B Edrees, M.Arch)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan memanjatkan Syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT tempat memohon petunjuk dan pertolongan hidup dan mati. Shalawat dan salam pada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pelita kehidupan pada umatnya, Sehingga Laporan Tugas Akhir berjudul “ Opera Teater Anak Dengan Penekanan Pada Citra Bangunan Yang Mencerminkan Fantasi Anak “ dapat diselesaikan oleh penulis.

Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis:

1. Ir. H. Munichy B Edrees, M. Arch. selaku Ketua Jurusan Arsitektur.
2. Ir. H. Munichy B Edrees, M.Arch (selaku dosen pembimbing I), dan Ir. Arif Wismadi (selaku dosen pembimbing II), yang telah sangat membantu penulis dengan dukungannya, bimbingannya, dan telah banyak memberikan masukan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
3. Kepala Lurah Desa Sariharjo yang telah membantu penulis dalam memperoleh data
4. Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
5. Perpustakaan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
6. Perpustakaan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gajah Mada
7. Teman-temanku, khususnya Ade, Iin, Nanien, Iik, Uthe Thank's atas bantuannya

8. Teman-teman satu bimbingan penulisan TA, Lita, Cintia, Prass dan Irwan Terima kasih atas sikap kalian yang saling mendukung.
9. Teman-teman arsitektur, khususnya angkatan 95 Terima kasih atas dorongannya.

Menginsyafi kodrat manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan, dengan segala kekurangannya, serta memperhatikan keterbatasan ilmu, penulis menyadari atas segala kesalahan dan ketidakteelitian dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Mei 2001

Penulis

CHILD'S OPERA THEATER
FOCUSING ON IMAGE OF THE BUILDING WHICH DESCRIBES THE
CHILD FANTASY

TEATER OPERA ANAK DI YOGYAKARTA DENGAN PENEKANAN PADA
CITRA BANGUNAN YANG MENCERMINKAN FANTASI ANAK

Oleh

DESI INDRIANI

95.340.002

Anak-anak secara kodrati adalah makhluk sosial yang mencari kehidupan ditengah-tengah masyarakat. Salah satu yang mampu menunjang pengembangan potensi anak melalui seni, seni pada anak akan berkembang bila ditanamkan dan diperkenalkan rasa keindahan. Pertama-pertama seni diperkenalkan kepada anak-anak melalui cerita, tari (gerak), dan musik.

Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang baru dengan pertolongan tanggapan yang telah ada, dinamakan berfantasi. Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa. Pada akhir masa kanak-kanak, sifat fantasi mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan perkembangan pikirannya oleh charlotte buhler telah meneliti tentang dongeng dan fantasi yang dirangkum kedalam tingkatan umur anak (segmentasi)

Yogyakarta merupakan tempat lahirnya seniman-seniman muda berbakat, khususnya anak-anak ini ditandai dengan banyaknya perkumpulan atau sanggar-sanggar seni. Untuk dapat mengembangkan bakat dan potensi anak khususnya dibidang seni pertunjukan dapat ditampung didalam suatu wadah "Opera Teater Anak dengan citra bangunan yang mencerminkan fantasi anak"

Pada perencanaan Opera Teater Anak ini akan ditekankan bagaimana menciptakan bangunan opera teater yang dapat mencerminkan fantasi anak melalui cerita komik anak yang ditransformasikan kedalam citra bangunan opera teater dengan pendekatan arsitektur fantasi. Dimana antara psikologi perkembangan fantasi anak dan arsitektur fantasi saling berpengaruh.

Jadi konsep yang dihasilkan berupa konsep perencanaan dan perancangan Opera Teater Anak yang berfungsi sebagai gedung pertunjukan dan pengembangan bakat dan potensi anak, dengan bentuk bangunan merupakan hasil transformasi fantasi anak (cerita komik) ke dalam bentuk bangunan Opera Teater Anak di Yogyakarta.

**Teriring ucapan Alhamdulillah
Kupersembahkan Tugas Akhir Ini Kepada:**

- **Kedua Orangtuaku, bapak,ibu, yang tercinta dan tersayang yang telah membantu dengan doa-doanya, dorangan moral, semangat dan finansial.**
- **Yang tercinta dan tersayang kakak-kakakku, kak nita, bang heri, bang iwan, bang rudi dan kak shanty atas bantuan dan semangatnya, juga untuk keponakanku khususnya Nadira**
- **Yang tercinta dan tersayang, Hingo Thank's atas perhatian, semangat dan bantuannya yang selalu menemaniku.**
- **Orang-orang dan keluargaku yang telah menyayangiku, Terima kasih atas perhatiannya.**
 - **Almamaterku tercinta , Universitas Islam Indonesia**

MOTTO

Dunia masa depan adalah milik orang yang memiliki visi di hari ini.

(Robert Schuller)

Tentang pelajaran dari ruang kuliah!

Jika A sama dengan sukses dalam hidup, maka A sama dengan X ditambah Y ditambah Z. X sama dengan kerja, Y sama dengan bermain, dan Z sama dengan tutup mulut.

$$A = X + Y + Z$$

(Albert Einsten,)

Ketahuiilah Tujuanmu!

Seberapa penting mengetahui keinginanmu dan tujuanmu? Kajian tentang para wisudawan suatu angkatan Harvard tiga puluh tahun kemudian mengungkapkan segalanya: 80 persen memiliki sasaran tertentu, 15 persen hanya pernah memikirkannya, dan 5 persen ini, diukur dengan aktiva bersih, tak hanya melampaui sasaran yang mereka tulis untuk mereka sendiri, tapi, secara keseluruhan, memiliki nilai bersih lebih daripada nilai bersih gabungan 95 persen yang lain. Mengesankan.....

(Speaker's Sourcebook II)

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstraksi.....	vi
Halaman Persembahan.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel dan Bagan.....	xv
Lampiran.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG	
1.1.1. Pengertian dan batasan anak	1
1.1.2. Fantasi Anak	3
1.1.3. Seni Pertunjukan Teater.....	4
1.1.4. Teater Opera Anak.....	5
1.1.5. Yogyakarta Sebagai Kota Seni.....	6
1.1.6. Seni Pertunjukan Teater Anak DI Yogyakarta.....	7
1.2. PERMASALAH	
1.2.1 Umum.....	8
1.2.2 Khusus.....	8
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	
1.3.1 Tujuan.....	8
1.3.2 Sasaran.....	8
1.4. KEASLIAN PENULISAN.....	9
1.5 LINGKUP BATASAN.....	10
1.6 LINGKUP PEMBAHASAN.....	10
1.7 METODE PEMBAHASAN.....	11
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN.....	11

1.8	SISTEMATIKA PENULISAN.....	11
1.9	POLA PIKIR	12

BAB II TINJAUAN TEATER DAN ARSITEKTUR FANTASI PADA CITRA BANGUNAN

2.1 TINJAUAN TEATER

2.1.1	Pengertian theater.....	12
2.1.2	Elemen khusus pembentuk teater.....	14
2.1.3	Type panggung.....	16
2.1.3.1	Type proscenium.....	16
2.1.3.2	Thrust stage / open stage.....	17
2.1.3.3	Arena.....	17
2.1.3.4	Bentuk Panggung Eksprimental.....	18
2.1.4	Type Hall Konser.....	19
2.1.5	Type Auditorium.....	20
2.1.5.1	Efisiensi.....	20
2.1.5.2	Kapasitas dan Area Penonton.....	21
2.1.6	Bentuk Teater.....	22
2.1.7	Akustik.....	24
2.1.8	Jenis dan Fungsi Teater.....	24

2.2. TINJAUAN ARSITEKTUR FANTASI

2.2.1.	Definisi Arsitektur Fantasi.....	25
2.2.2.	Jenis dan Bentuk Arsitektur Fantasi.....	26
2.2.3.	Fungsi arsitektur fantasi.....	33
2.2.4.	Arsitektur Fantasi Pada Bangunan Teater Opera	34
2.2.4.1.	Fantasi anak-anak.....	34
2.2.4.2.	Arsitektur Fantasi pada Bangunan Teater Opera Anak.....	35

2.3.	WARNA PADA ARSITEKTUR FANTASI	
2.3.1.	Teori warna.....	36
2.3.2.	Efek Psikologis warna.....	37
2.3.3.	Warna pada arsitektur fantasi.....	38
2.4.	SKALA PADA ARSITEKTUR FANTASI	39
2.5.	CITRA BANGUNAN	39
2.5.1.	Pengertian citra.....	38
2.6.	PENAMPILAN BANGUNAN	40
2.6.1.	Fasade.....	41
2.6.2.	Struktur.....	42
2.7.	TINJAUAN LOKASI DAN SITE	
2.7.1	Lokasi.....	42
2.7.2	Site.....	44
2.7.3	Kondisi lingkungan.....	45
2.8.	STUDI KOMPERATIF	
2.8.1	Sydney Opera House.....	48
2.8.2	Disneyland.....	48

BAB III. THEATER OPERA ANAK DENGAN PENEKANAN CITRA BANGUNAN BERDASARKAN FANTASI ANAK

3.1.	TEATER OPERA ANAK	
3.1.1	Pengertian.....	50
3.1.2	Fungsi.....	50
3.1.3	Tujuan.....	51
3.1.4	Lingkup Pelaku Dan Kegiatan pada Teater Opera Anak.....	52
3.2.	ANALISA KEGIATAN	
3.2.1.	Kegiatan Dalam Teater Opera Anak	
3.2.1.1.	Jenis Kegiatan.....	52
3.2.2.	Kapasitas Perwadahan	55

3.3.	ANALISA TATA RUANG	
3.3.1.	Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	56
3.3.2.	Pola Hubungan Ruang.....	60
3.3.3.	Organisasi ruang.....	64
3.4.	TIPOLOGI FUNGSIONAL BANGUNAN	
3.4.1	Analisa Type Panggung.....	73
3.4.2	Analisa Type Auditorium.....	73
3.5.	CITRA BANGUNAN BERDASARKAN ARSITEKTUR FANTASI	
3.5.1	Entrance Pada Tapak Bangunan.....	76
3.5.2	Skala, Proporsi dan Irama.....	79
3.5.3	Tata Massa	
	3.5.3.1 Bentuk.....	81
	3.5.3.2 Gubahan Massa.....	85
3.5.4	Sudut Pandang dan Orientasi Bangunan.....	89
3.5.5	Fasade Bangunan	
	3.5.5.1 Karakter	91
	3.5.5.2 Gaya / Style.....	91
	3.5.5.3 Warna.....	92
3.6	Analisa struktur dan penggunaan material.....	95
3.7	Analisa utilitas.....	96
3.8	Rekomendasi.....	98

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1.	KONSEP DASAR PEMILIHAN LOKASI DAN SITE	
4.1.1	Konsep Pemilihan Lokasi.....	101
4.1.2	Konsep Pemilihan Site.....	103
4.2	KONSEP TATA RUANG	
4.2.1.	Pola Hubungan ruang.....	108
4.2.2.	Organisasi ruang.....	112
4.3	KONSEP PANGGUNG	113
4.4	KONSEP AUDITORIUM	114
4.5	KONSEP CITRA BANGUNAN	
4.5.1	Entrance pada tapak bangunan.....	114
4.5.2	Skala, proporsi dan irama.....	115
4.5.3	Tata masa	
4.5.3.1	Bentuk.....	115
4.5.3.2	Gubahan Massa.....	116
4.5.4	Orientasi bangunan.....	116
4.5.5.	Fasade bangunan	
4.5.5.1	Karakter.....	117
4.5.5.2	Gaya / Style.....	117
4.5.5.3	Warna.....	118
4.6	KONSEP STRUKTUR	118
4.7	KONSEP UTILITAS	118
4.7.1	Konsep Akustik ruang pertunjukan.....	119
4.7.2	Jaringan Air Bersih.....	119
4.7.3	Sanitasi dan Drainasi.....	120
4.7.4	Jaringan Kebakaran.....	120
4.7.5	Sistem Penyediaan Tenaga Listrik.....	121
4.7.6	Sistem Telekomunikasi Dalam Bangunan.....	121
	Daftar Pustaka	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan	hal
Gambar 2.1	Lycurgian Theater at Athens	13
Gambar 2.2	Theater Yunani dan Romawi	14
Gambar 2.3	Hubungan Kelompok Ruang	15
Gambar 2.4	Teater Proscenium	16
Gambar 2.5	Thrust Stage / Open Stage	17
Gambar 2.6	Panggung Arena	18
Gambar 2.7	Bentuk Panggung Experimental	18
Gambar 2.8	Efisiensi Tempat Duduk	20
Gambar 2.9	Bentuk Teater	22
	Fully Envelopping Auditorium	22
	Partially Envelopping Auditorium	22
	Non Envelopping Auditorium	22
	Horseshoe-Shaped Auditorium	23
	Wedge-Shaped Auditorium	23
	Convertible auditorium and Multiform Stage	23
Gambar 2.10	Arsitektur Visioner	28
Gambar 2.11	Adhox Juxtaposition	29
Gambar 2.12	Technological Fantasy	30
Gambar 2.13	Geometrical Fantasy	31
Gambar 2.14	Delirious Trademark	32
Gambar 2.15	Pemilihan Lokasi	43
Gambar 2.16	Site	44
Gambar 2.17	Kondisi Lingkungan	45

Gambar 2.18	View	47
Gambar 2.19	Sydney Opera House	48
Gambar 3.1	Ruang Dalam Ruang	60
Gambar 3.2	Ruang Yang Bersebelahan	61
Gambar 3.3	Ruang Yang Saling Berkaitan	62
Gambar 3.4	Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama	62
Gambar 3.5	Prinsip organisasi radial	70
Gambar 3.6	Pengolahan organisasi cluster pada tema dongeng	71
Gambar 3.7	Pengolahan organisasi cluster pada tema fantasi	72
Gambar 3.8	Pengolahan organisasi cluster pada tema tomorrow	73
Gambar 3.9	Prinsip pengolahan organisasi ruang pada tiga tema	73
Gambar 3.10	Perencanaan panggung pertunjukan	74
Gambar 3.11	Skema cara penonton menikmati pertunjukan	75
Gambar 3.12	Type Entrance	76
Gambar 3.13	Penekanan Pada Entrance	77
Gambar 3.14	Skala	80
Gambar 3.15	Proporsi	80
Gambar 3.16	Irama	81
Gambar 3.17	Bentuk dasar massa	82
Gambar 3.18	Bentuk massa bangunan	84
Gambar 3.19	Persepsi penyusunan tata massa	88
Gambar 4.1	Peta Lokasi	102
Gambar 4.2	Peta Site	104
Gambar 4.3	Tata Guna Lahan	104
Gambar 4.4	Kontur	105
Gambar 4.5	Drainase	105
Gambar 4.6	Vegetasi	106
Gambar 4.7	Sirkulasi	106
Gambar 4.8	View	107
Gambar 4.9	Kebisingan	107
Gambar 4.10	Zoning berdasarkan faktor kebisingan	110

Gambar 4.11	Zoning berdasarkan kegiatan	110
Gambar 4.12	Ruang pemersatu	111
Gambar 4.13	Pembatas bidang transparan	111
Gambar 4.14	Penataan ruang	112
Gambar 4.15	Pola organisasi ruang	113
Gambar 4.16	Konsep panggung	113
Gambar 4.17	Type Auditorium	114
Gambar 4.18	Konsep bentuk	115
Gambar 4.19	Gubahan Massa	116
Gambar 4.20	Jarak pengamat terhadap bangunan	117
Gambar 4.21	Akustik ruang pertunjukan	119
Gambar 4.22	Skema system distribusi Up Feed	119
Gambar 4.23	Prinsip pembuangan air kotor dalam bangunan	120
Gambar 4.24	Skematik cara kerja pemadam instalasi tetap	120
Gambar 4.25	Diagram jaringan electrical	121
Gambar 4.26	Skema Prinsip telekomunikasi satu arah media Kabel	121

DAFTAR BAGAN

Bagan	Keterangan	hal
Bagan 1	Skema Kegiatan Pengunjung	52
Bagan 2	Skema Pola Kegiatan Pemain	53
Bagan 3	Skema Kegiatan Servis dan Pelayan	53
Bagan 4	Skema Kegiatan Administrasi	54
Bagan 5	Skema Kegiatan Pengelola	54
Bagan 6	Skema Pola Kegiatan Penunjang	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	hal
Tabel 1	Masa Fantasi Anak	2
Tabel 2.1	Lebar Panggung	20
Tabel 2.2	Area Penonton	22
Tabel 2.3	Area Pertunjukan	23
Tabel 3.1	Kelompok Ruang Berdasarkan Kebutuhan	57
Tabel 3.2	Kelompok Ruang Pcertunjukan	59
Tabel 3.3	Kelompok Ruang Pemain	59
Tabel 3.4	Kelompok Ruang Administrasi	60
Tabel 3.5	Kelompok Ruang Servis dan Pelayanan	60
Tabel 3.6	Kelompok Ruang Penunjang	60
Tabel 3.7	Penentuan Bentuk Dasar Massa	78

LAMPIRAN

Lampiran 1	Rekapitulasi Data Organisasi Kesenian dan Seniman Th 1996-1997 s/d 1997-1998
Lampiran 2	Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kodya Yogyakarta
Lampiran 3	Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kab Sleman
Lampiran 4	Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kab Bantul
Lampiran 5	Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kab Kulon Progo
Lampiran 6	Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kab Gunung Kidul
Lampiran 7	Perkembangan kunjungan wisata mancanegara setiap bulan dari tahun 1993 s/d tahun 1997
Lampiran 8	Fasilitas Pementasan di Kodya Yogyakarta
Lampiran 9	Jumlah pengunjung terhadap kesenian pentas
Lampiran 10	Organization Chart
Lampiran 11	Akustik Ruang Pertunjukan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1 Pengertian Dan Batasan Anak

Pengertian Anak

Pendapat-pendapat tentang anak telah diajukan oleh para ahli sejak beberapa abad yang lalu sebuah pandangan yang populer tentang anak dikemukakan oleh seorang ahli bernama "Andersan" (Rumusan Andersan, Kartini Kartono, 1979:16) antara lain:

- Anak adalah organisasi yang tumbuh secara terus menerus
- Anak adalah unit yang terpisah dan mempunyai keleluasaan
- Anak berada dalam suatu konteks, baik yang sederhana maupun yang kompleks

Batasan Anak

Untuk mendapatkan gambaran tentang siapa yang disebut anak akan dibahas secara ringkas mengenai periode tiga masa perkembangan menurut Aristoteles, yaitu:¹

1. Periode anak kecil (kleuter), usia sampai 7 tahun
2. Periode anak sekolah, usia 7 sampai 15 tahun
3. Periode pubertas (remaja), usia 15 sampai 21 tahun

Dengan demikian anak-anak yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah individu yang berusia 7 tahun sampai dengan 15 tahun.

Selanjutnya untuk menentukan batas usia anak yang menjadi perilaku utama dalam *Teater Opera* di bawah ini akan ditunjukkan tabel yang disusun dari buku psikologi perkembangan tentang beberapa masa fantasi anak²

¹ Psikologi Perkembangan (Drs.Zulkfli L)

² Psikologi Perkembangan, Masa Fantasi Anak (Drs.Zulkifli L)

**Tabel .1.
Masa Fantasi Anak**

Kelompok Usia (Tahun)	Masa Fantasi
<ul style="list-style-type: none"> • Masa Pertama: Usia sampai 4 Tahun 	<p>→ Masa ini disebut masa “Struwelpeter “ dalam masa ini anak-anak gemar mendengar Cerita tentang anak yang nakal.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Masa Kedua Usia 4 s.d 8 Tahun 	<p>→ Masa ini disebut masa “Dongeng”, dalam masa ini anak suka sekali mendengarkan Cerita tentang kehidupan</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Masa Ketiga Usia 8 s.d 12 Tahun 	<p>→ Masa ini disebut masa “Robinson Crusoe” masa anak tidak menyukai lagi dongeng yang fantastis</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Masa Keempat Usia 12 s.d 15 Tahun 	<p>→ Masa ini disebut masa “Pahlawan”, masa anak-anak suka membaca buku-buku Perjuangan</p>

Sumber: psikologi perkembangan Anak.(Dr. Kartini Kartono,, 1990)

Dengan melihat persyataan diatas dapat disimpulkan anak yang menjadi pelaku utama Theater Opera adalah individu yang berusia 4-15 tahun.

Pelaku utama dikelompokkan melalui segmentasi umur sebagai berikut:

- a. Usia 4 sampai dengan 8 Tahun
- b. Usia 8 sampai dengan 12 Tahun
- c. Usia 12 sampai dengan 15 tahun

1.1.2 Fantasi Anak

Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang baru dengan pertolongan tanggapan yang telah ada, dinamakan “berfantasi”. Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya, artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil, misalnya sapu dan tongkat diciptakan menjadi kuda-kudaan, kursi dibalikkan menjadi kereta kuda, dan sebagainya. Perasaan dan keinginan anak-anak sangat meluap-luap dengan cerita dongeng yang luar biasa isinya, berada diluar alam nyata, sangat menarik perhatian mereka itu. Cerita dongeng itu sangat penting bagi pembentukan kepribadiannya.

Pada akhir masa kanak-kanak, sifat fantasi mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan perkembangan pikirannya. Menurut “Charlotte Buhler” telah meneliti tentang dongeng dan fantasi anak-anak yang dirangkumnya sebagai berikut:⁶

- a. Masa kedua: usia 4 sampai 8 tahun,,masa ini disebut masa “ Dongeng”
- b. Masa ketiga: usia 8 sampai 12 tahun, masa ini disebut masa “ Robinson Crusoe”
- c. Masa keempat: usia 12 sampai 15 tahu, masa ini disebut masa “Pahlawanan”

Daya khayal tinggi mendorong daya pikir dan imajinasi terus berkembang dan maju sehingga timbul pemikiran-pemikiran mengenai citra bangunan yang sesuai dengan karakter, style/gaya, bentuk dan warna, dalam hal ini bangunan teater anak. Unsur-unsur warna, tekstur, bentuk dan ukuran atau skala menjadikan persepsi dalam ungkapan imajinasi atau citra bangunan .

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa keberadaan teater opera anak sangat berkaitan dengan perkembangan fantasi yang disesuaikan menurut segmentasi umur atau usia anak.

⁶ Psikologi Perkembangan (Drs.Zulkifl.L), fantasi Anak-Anak

1.1.2 Fantasi Anak

Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang baru dengan pertolongan tanggapan yang telah ada, dinamakan "berfantasi". Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya, artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil, misalnya sapu dan tongkat diciptakan menjadi kuda-kudaan, kursi dibalikkan menjadi kereta kuda, dan sebagainya. Perasaan dan keinginan anak-anak sangat meluap-luap dengan cerita dongeng yang luar biasa isinya, berada diluar alam nyata, sangat menarik perhatian mereka itu. Cerita dongeng itu sangat penting bagi pembentukan kepribadiannya.

Pada akhir masa kanak-kanak, sifat fantasi mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan perkembangan pikirannya. Menurut "Charlotte Buhler" telah meneliti tentang dongeng dan fantasi anak-anak yang dirangkumnya sebagai berikut.⁶

- a. Masa kedua: usia 4 sampai 8 tahun, masa ini disebut masa "Dongeng"
- b. Masa ketiga: usia 8 sampai 12 tahun, masa ini disebut masa "Robinson Crusoe"
- c. Masa keempat: usia 12 sampai 15 tahun, masa ini disebut masa "Pahlawanan"

Daya khayal tinggi mendorong daya pikir dan imajinasi terus berkembang dan maju sehingga timbul pemikiran-pemikiran mengenai citra bangunan yang sesuai dengan karakter, style/gaya, bentuk dan warna, dalam hal ini bangunan teater anak. Unsur-unsur warna, tekstur, bentuk dan ukuran atau skala menjadikan persepsi dalam ungkapan imajinasi atau citra bangunan .

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa keberadaan teater opera anak sangat berkaitan dengan perkembangan fantasi yang disesuaikan menurut segmentasi umur atau usia anak.

⁶ Psikologi Perkembangan (Drs.Zulkifl.L), fantasi Anak-Anak

1.1.3 Seni Pertunjukan Teater

Teater atau seni merupakan suatu istilah yang menunjuk pada seni pertunjukan. "seni adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan keindahan".³

Seni pertunjukan meliputi:

- a. Seni musik, meliputi vokal group, orchestra, band, paduan sura dll
- b. Seni theater meliputi, opera, drama, wayangwong, dll
- c. Seni tari meliputi, ballet, tari-tarian tradisional dan modern, dll

Istilah teater di Indonesia cenderung ditafsirkan sebagai seni pertunjukan yang mementingkan cerita dan dialog (wawankata): padahal sesungguhnya drama tari dan drama musical, seperti ballet dan opera di Eropa. Langendriyan Jawa, gending karasmen Sunda, dll adalah teater juga.

Teater, berasal dari kata Yunani, *theatron*, yang berarti "tempat untuk melihat-lihat. Dalam perkembangannya, kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pertunjukkan kepada orang banyak. Dengan demikian, dalam rumusan sederhana, teater adalah tontonan atau pertunjukan⁴ Dewasa ini, menurut genre-nya, para estetikus mengklasifikasikan teater sebagai berikut :

1. *Tragedi*, yaitu pementasan serius dengan tema kemanusiaan yang universal, dimana tokoh-tokohnya mengalami penderitaan atau kejatuhan. Tragedi menimbulkan terror dan kesedihan yang akan membawa pada apa yang oleh aristoteles disebut sebagai *katarsis* (pembersihan emosi)
2. *Komedi*, pementasan bersifat humor dengan tema yang penting, dimana tokohnya berhadapan dengan dirinya sendiri dan berakhir dengan menyenangkan.
3. *Melodrama*, pementasan serius dengan tema sepele, biasanya merupakan pertentangan antara yang baik dan buruk.

³ Tinjauan Seni, Soedarsono, sp. 1990

⁴ Bandem Dan Murgiyanto, 1996

4. *farce*, yaitu pementasan bersifat humor dengan tema sederhana.
5. *Documentary*, yaitu pementasan yang menggunakan fakta/ bukti nyata untuk memandang suatu peristiwa *history*.
6. *History*, yaitu pementasan yang mengangkat sejarah sebagai tema. Pementasan ini bukan pementasan *documentary*, karena temanya bukan fakta sejarah.
7. *Musical*, yaitu pementasan yang menggunakan musik sebagai iringan utama, terutama lagu. Pementasan ini umumnya merupakan gabungan dengan genre lain. *Grand Opera* adalah gabungan antara *farce* dan musik.

1.1.4 Teater Opera Anak

Theater, kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pertunjukan kepada orang banyak

Opera adalah seni pertunjukan yang mendasarkan alurnya pada suara / nyanyian dengan iringan musik yang disertai dengan gerak teatral. Berbeda dengan seni drama, misalnya dialog yang diucapkan divariasikan dalam lagu dan iringan musik yang biasanya terformat dalam bentuk orchestra, membuat kualitas suara yang di hasilkan harus benar-benar terjaga sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan secara optimal.

Anak-anak, adalah manusia yang masih kecil, sebagai individu yang sedang berkembang dengan pesat, baik perkembangan jasmani maupun rohani.. Bentuk drama opera ini diklasifikasikan sebagai teater musical, yaitu pementasan yang menggunakan musik sebagai iringan utama terutama lagu. Atau disebut dengan *grand opera* gabungan rohani. Yang dimaksud anak disini adalah anak usia 4-15 tahun, sebagai sasaran utama.⁵

Anak-anak secara kodrati adalah makhluk sosial yang mencari kehidupan ditengah-tengah masyarakat. Salah satu yang mampu menunjang pengembangan potensi anak melalui seni, seni pada anak akan berkembang bila ditanamkan dan diperkenalkan rasa keindahan. Pertama-tama seni diperkenalkan kepada anak-anak melalui cerita, tari (gerak) dan musik, yang mana pada seorang anak, apabila mendengarkan musik yang

⁵ Tiga Masa Perkembangan Anak, Menurut Aristoteles
(psikologi perkembangan, Drs.Zulkifli L)

riang gembira si anak akan ikut benyanyi dan menari, ini menandakan dari segi psikologis, anak-anak mulai mengenal akan seni. Seni merupakan sesuatu yang indah, seni dalam diri anak akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya umur anak dan sedalam apa pengenalan diri seorang anak terhadap seni.

Teater Opera Anak adalah, " tempat atau sarana kegiatan seni pertunjukan(Tari ,Musik, Teater) yang mendasarkan alurnya pada suara/ nyanyian dengan iringan musik yang disertai dengan gerak teatrical. Dengan pelaku utama khususnya anak usia 4-15 Tahun, Anak –anak disini berperan sebagai pemain (aktor/aktris) dalam pentas pertunjukan teater opera". Yang mana teater opera ini bukan hanya sebagai tempat pertunjukan, tetapi juga sebagai wadah kegiatan dalam "pengembangan dan pembinaan bakat seni anak yang benar-benar ingin mendalami dunia seni pertunjukan".

1.1.5 Yogyakarta Sebagai Kota Seni

Yogyakarta adalah daerah istimewa yang mempunyai predikat sebagai kota seni budaya, kota wisata dan kota pelajar. Yogyakarta, sebagai kota pendidikan dan budaya merupakan tempat tumbuhnya seniman-seniman muda dan anak-anak yang berbakat. Ini terbukti dengan banyaknya perkumpulan-perkumpulan dan sanggar-sanggar tari dan musik, serta telah berdiri beberapa perguruan tinggi seni antara lain, ASTI (tari), AMI (musik), ASDRAFI (drama dan film), ASRI sekarang menjadi perguruan tinggi institut seni Indonesia (ISI)

Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya, ini terbukti dengan adanya beberapa bangunan pertunjukan, yang biasa digunakan sebagai tempat kegiatan seni seperti purna budaya, Socielt Militaire, Auditorium ISI, Gedung pamungkas, THR Pariwisata, Ramayana Prambanan. Secara umum dapat dikatakan kualitas tempat-tempat pertunjukan di yogyakarta masih jauh dari persyaratan untuk gedung pertunjukan baik secara teknis maupun arsitektural. (*lihat lampiran*)

1.1.5 Seni Pertunjukan Teater Anak di Yogya.

Dewasa ini, seni pertunjukan anak-anak seperti tari, musik dan drama (musical) mulai digemari. Hal ini terbukti dengan banyaknya sanggar anak yang tersebar dan kurang terkoordinasi seperti:

- sanggar tari dan musik terdapat di sekolah-sekolah dasar biasanya sebagai kegiatan ekstra (non formal) diluar jam sekolah
- sanggar tari dan musik yang terdapat pada taman kanak-kanak dan play group usia 5 tahun
- sanggar tari khususnya tari ballet biasanya terdapat pada sanggar-sanggar kebugaran atau sekolah tari ballet

Adapun sanggar-sanggar seni, khususnya sanggar tari tradisional dan modern yang sudah mempunyai nama di Yogya maupun diluar Yogya , dimana sanggar-sanggar ini menampung bibit muda yang berbakat seperti anak-anak, mulai dari usia 5 atau 6 tahun adapun sanggar tari yang ada, seperti “ sanggar tari bagong” dan “sanggar tari didik ninik towok dijogja”.

Namun kondisi yang ada, kegiatan seni pertunjukan teater anak tersebut yang mempunyai potensi ini, belum dapat ditampung didalam suatu wadah sebagaimana mestinya, sehingga seni pertunjukan anak belum dapat dikembangkan dan diperlihatkan kepada masyarakat terutama anak-anak. Salah satu penyebabnya, belum adanya bangunan yang mampu mewadahi kegiatan seni pertunjukan anak.

Dari latar belakang permasalahan tersebut diatas maka "*Teater Opera Anak*" yang akan direncanakan antara lain:

- Theater pertunjukan, yang sesuai dengan persyaratan gedung pertunjukan, baik secara teknis (memenuhi spesifikasi performansi gedung pertunjukan untuk diperlukan suatu bangunan yang khusus memenuhi syarat dan standart bagi kegiatan seni pertunjukan), maupun arsitektural.
- Penggabungan dua fungsi, selain sebagai gedung pertunjukan seni “ teater” juga sebagai tempat pengembangan dan pembinaan seni pertunjukan anak dalam usaha memajukan seni dan budaya bangsa .
- Fantasi anak-anak menjadikan persepsi dalam ungkapan imajinasi atau citra bangunan yang sesuai dengan segmentasi umur.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

1.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimana perencanaan dan perancangan tempat/ sarana penunjang kegiatan seni pertunjukan anak, yang sesuai dengan fantasi anak
- Bagaimana upaya penyelesaian rancangan tersebut agar sesuai dengan fungsi yang diwadahi.

1.2.2 Permasalahan khusus

- Bagaimana perancangan gedung theater anak yang mencerminkan fantasi anak, kedalam citra bangunan ?
- Bagaimana perancangan bentuk gedung theater anak, dilihat dari segmentasi umur?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

- a. Menciptakan konsep perencanaan gedung pertunjukan anak dengan mempertimbangkan beberapa aspek, terutama aspek pengembangan dan pembinaan seni pertunjukan anak dalam usaha memajukan seni dan budaya bangsa serta menumbuhkan minat anak-anak terhadap dunia seni
- b. Menciptakan suatu konsep perencanaan gedung pertunjukan Teater Opera Anak yang dapat mencerminkan fantasi anak di lihat dari segmentasi umur dan di tranformasikan kedalam arsitektur fantasi .

1.3.2 Sasaran

Memadukan konsep umum dan khusus arsitektural pada teater pertunjukan sehingga memperoleh:

- a. Konsep perencanaan dan perancangan yang mencerminkan fantasi anak ke dalam citra bangunan Teater Opera.
- b. Mentranformasikan arsitektur fantasi melalui cerita komik anak kedalam fasade bangunan seperti style, bentuk dan warna yang berdasarkan fantasi anak

1.4 KEASLIAN PENULISAN

Pada penulisan skripsi ini yang berjudul “ Opera Teater Anak Di Yogyakarta” dengan penekan pada citra bangunan yang berdasarkan fantasi anak, menekankan permasalahan pada:

1. Bagaimana perancangan gedung opera teater anak yang mencerminkan fantasi anak kedalam citra bangunan teater
2. Bagaimana perancangan bentuk gedung opera teater anak, dilihat dari segmentasi umur.

Sebagai bukti keotentikan penulisan, maka penulis mengambil literatur dari penulisan akhir yang memiliki kesamaan kasus maupun fungsi yang diwadahi, adapun literatur yang digunakan sebagai perbandingan yaitu:

1. “Gedung Opera DI Yogyakarta” ; Landasan Konseptual Perancangan Oleh Gerarda Orbita Ida C./ TA / 96 / UGM
Penekanan: Citra yang mendukung pengungkapan makna kontemporer secara arsitektural pada ungkapan visual bangunan
2. “Opera Teater Di Yogyakarta”; Landasan Konseptual Perancangan Oleh Nandi Riyatno TA/ 97/ UGM.
Penekanan: Menampilkan citra bangunan gedung pertunjukan untuk kegiatan seni pertunjukan dalam tampilan bangunan.

1.5 LINGKUP BATASAN

- a. **Theater**, “kegiatan pertunjukan kepada orang banyak” atau dengan kata lain “teater adalah tontonan atau pertunjukan” (*Bandem dan Murgiyanto, 1996*)
- b. **Seni**, adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah untuk mendapatkan keindahan. Seni disini adalah seni pertunjukan
- c. **Opera**, adalah seni pertunjukan yang mendasarkan alurnya pada suara / nyanyian dengan iringan musik yang disertai dengan gerak teatrikal. **Anak**, anak disini masa anak sekolah dasar usia 4-15 tahun
- d. **Citra**, citra sebetulnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menagkap arti bagi seseorang. (*Mangunwijaya YB, dikutip oleh Supriyadi 1998*)
- e. **Fantasi**, kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang baru dengan pertolongan tanggapan yang telah ada.
- f. **Theater Opera Anak di Yogya, Dengan Penekanan pada Citra Bangunan Berdasarkan Karakteristik Anak**, tempat/ sarana kegiatan pertunjukan yang mendasarkan alurnya pada suara / nyanyian dengan iringan musik yang disertai dengan gerak teatrikal. **Anak**, sebagai pelaku utama usia 4-15 tahun (pra –sekolah) dalam hal ini bentuk pertunjukan berupa seni tari, musik dan drama, dengan citra bangunan menunjukkan suatu gambaran atau image tentang fantasi anak-anak yang di tranformasikan kedalam arsitektur fantasi

1.6 LINGKUP PEMBAHASAN

Dibatasi dalam lingkup arsitektural

Ungkapan citra bangunan teater dengan mencerminkan fantasi anak-anak (sasaran utama) sebagai gedung seni pertunjukkan teater modern yang dapat menampung kegiatan seni musik, seni gerak dan pertunjukan, juga sebagai tempat pengembangan dan pembinaan seni teater anak.

1.7 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode analisa deskriptif, yaitu dengan mengidentifikasi aspek-aspek serta masalah-masalah yang didapatkan secara makro, kemudian dikelompokkan dan dikaitkan untuk dibahas dalam pokok-pokok bahasan secara mikro yang lebih rinci, untuk digunakan dalam pemecahan permasalahan. Data yang dianalisis diperoleh dari survey, observasi, kajian pustaka, studi perbandingan dan wawancara dengan pihak yang terkait.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I Pendahuluan, membahas latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode pembahasan, lingkup batasan, keaslian penulisan, sistematika penulisan yang kesemuanya ini menjadi landasan penulisan ini.

BAB II Tinjauan Teater , dan Arsitektur fantasi pada citra bangunan

BAB III Opera Teater Anak Di Yogyakarta Dengan Penekanan Citra Bangunan Mencerminkan Fantasi Anak

BAB IV Konsep perencanaan dan perancangan

LATAR BELAKANG

- Pengertian dan Batasan Anak
- Seni Pertunjukan Theater
- Theater Opera Anak
- Yogya Sebagai Kota Seni
 - Predikat yogya sebagai kota wisata, budaya dan pelajar
 - Yogya tempat tumbuhnya seniman muda dan anak-anak berbakat
- Seni Pertunjukan Theater Anak di Yogya

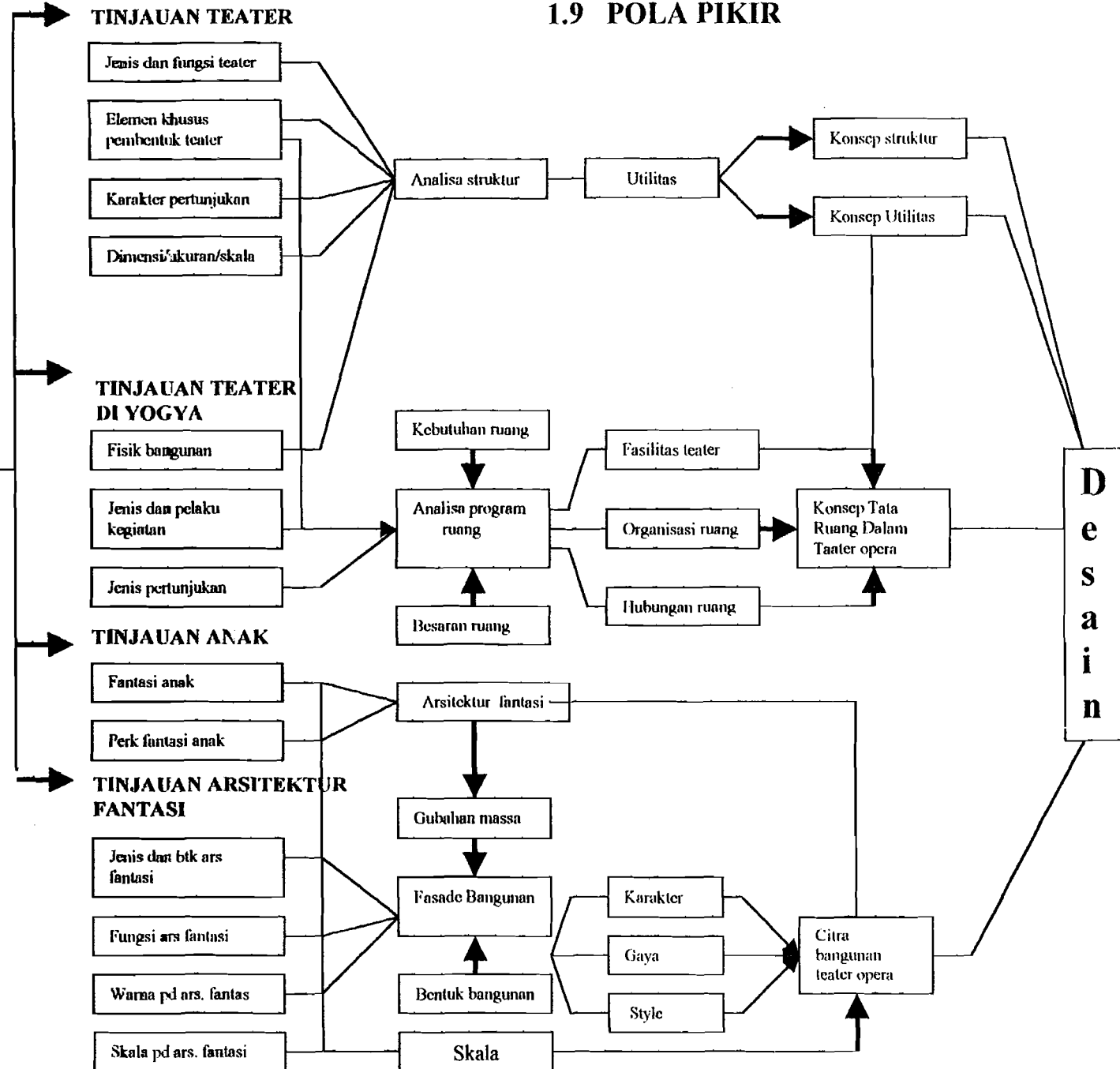
PERMASALAHAN UMUM

- Kebutuhan akan masyarakat kegiatan seni pertunjukan anak yang sesuai dengan fantasi anak
- Bagaimana upaya penyelesaian rancangan tersebut agar sesuai dengan fungsi yang diwadhahi

KHUSUS

- Bagaimana perancangan gedung teater anak yang mencerminkan fantasi anak kedalam citra bangunan teater
- Bagaimana perancangan gedung teater anak dilihat dari segmentasi umur

1.9 POLA PIKIR



BAB II

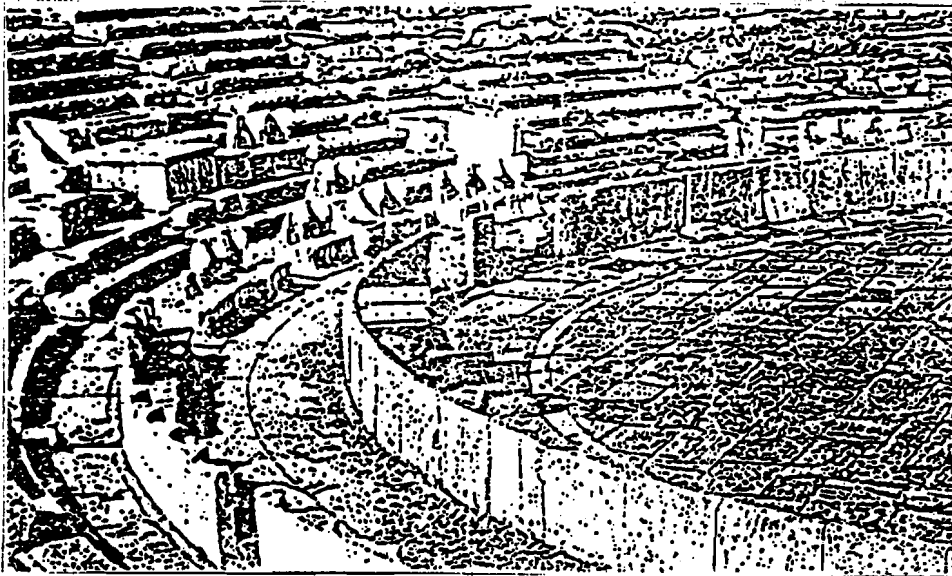
TINJAUAN TEATER DAN ARSITEKTUR FANTASI ANAK PADA CITRA BANGUNAN

2.1 TINJAUAN TEATER

2.1.1 Pengertian Teater

Kata *Theater* berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*Theatron*", yang berarti tempat untuk melihat, berupa sederetan kursi yang disusun miring menyerupai lereng bukit membentuk setengah lingkaran¹. Pada waktu itu, tempat ini digunakan untuk menonton pertunjukan drama Yunani klasik. Sampai saat ini, kata teater masih digunakan untuk menggambarkan struktur atau bangunan yang menjadi tempat untuk pertunjukan.

Gambar 2.1
Lycurgian Theater at Athens



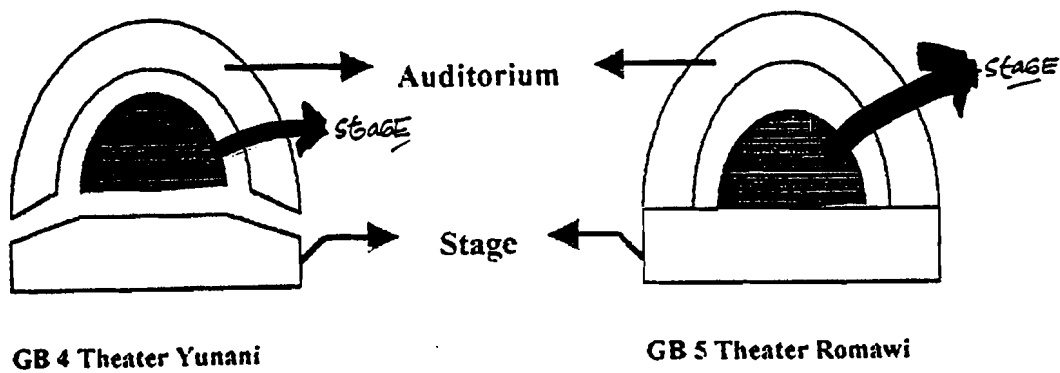
¹ Robert Cohen, 1983

2.1.2 Elemen Khusus Pembentuk Teater

Teater sebagai wadah dari pertunjukan pada dasarnya terbagi menjadi bagian-bagian antara lain:²

1. Stage / Panggung
Meliputi juga back stage (ruang ganti, kantor dan lain-lain)
2. Orchestra / Hall Konser
Ruang terbenam didepan panggung sebagai ruang untuk musik pengiring
3. Auditorium / Ruang Duduk Penonton
Ruang penonton juga termasuk Lobby, lavatory, tiket dan lain-lain

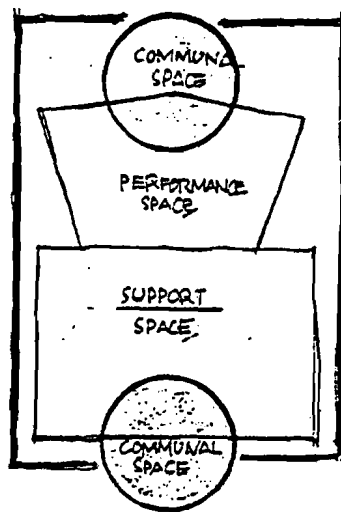
Gambar 2.2
Theater Yunani dan Romawi
(Pemisahan stage dan auditorium)
Sumber Athanasopolus 1983



² Sumber Antabasopolu, 1983

Ruang dalam fasilitas seni pertunjukan yang dipelopori oleh teater, menurut Robert M Beckley, dapat dibagi dalam tiga kelompok besar, yaitu *performance space* (ruang panggung), *Support space* (ruang pendukung), dan *communal space* (ruang Publik). Dalam ruang pertunjukan terjadi komunikasi antara penonton dan pemain baik komunikasi audio-visual maupun komunikasi batin. Ruang publik yaitu ruang dimana terjadi komunikasi antara sesama penonton. Ruang pendukung adalah ruang yang membantu pelaksanaan pertunjukan, dimana terjadi komunikasi antara sesama pemain, sutradara, dan semua orang yang berkompeten dengan pelaksanaan pertunjukan.

Gambar 2.3
Hubungan Kelompok Ruang
(sumber Theater Facilities)



Menurut Don Jewel (1978), ada empat macam pengelompokan ruang, yaitu ruang publik, ruang pemain, ruang servis, dan ruang pendukung. Ruang publik memiliki akses yang jelas keruang bantuan darurat, plasa, telepon, toilet, kafetaria, restaurant. Ruang pemain meliputi ruang rias, ruang penyimpanan kostum, dan ruang property. Ruang ini secara fisik terpisah dari publik dan servis. Ruang pendukung meliputi ruang bantuan darurat. Ruang servis meliputi bengkel kerja, komisaris, area dropping, ruang mesin, ruang penyimpanan, dan ruang pemeliharaan. Masih terdapat beberapa pembagian ruang menurut standar dari beberapa literature. (Lihat lampiran Organization Chart)

2.1.3 Type Panggung

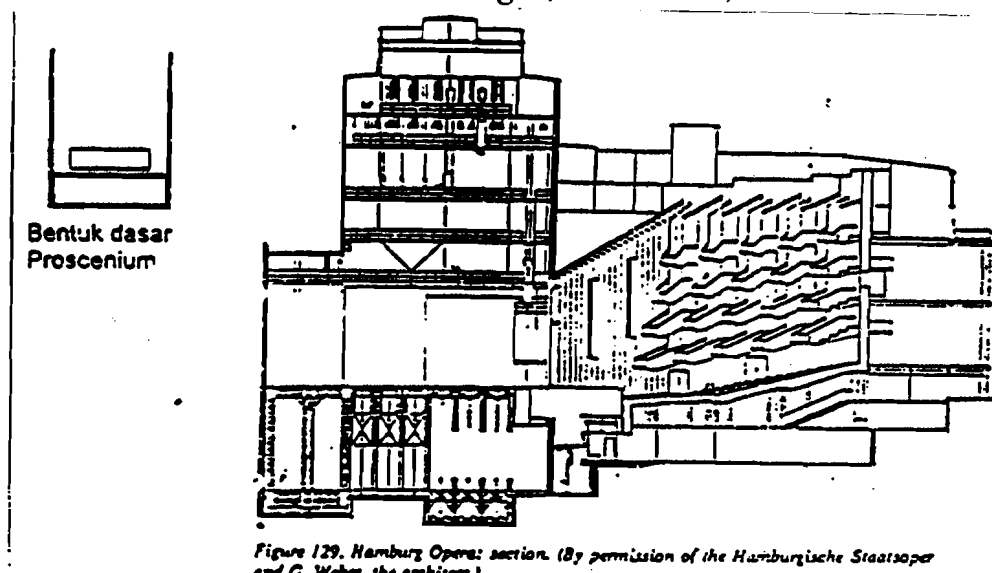
Kemudian type panggung dibagi menurut aktivitas yang melatar belakangi terbentuknya teater yaitu daerah pentas dan daerah penonton yang kemudian disebut “ Front “ (auditorium) dan “ Back “ (panggung). Dari hubungan keduanya memunculkan type panggung yaitu:

2.1.3.1 Type Proscenium

Ada jarak yang memisahkan antara front dan back. Disini antara panggung dan auditorium terpisah oleh garis lurus (gambar). Type ini menawarkan pementasan harus ditonton dari satu arah frontal, dan sebagian besar menggunakan latar belakang panggung sebagai pembentuk suasana lakon yang dimainkan. Panggung ini banyak digunakan dalam jenis pementasan di istana ketika penonton dan pemain harus mempunyai status berbeda yang terpisah.

Adanya pemisahan antara penonton dan pemain menjadi salah satu halangan dalam pencapaian komunikasi antara keduanya. Jarak ini menjadikan penonton bersifat pasif dan hanya sebagai penonton yang melihat pementasan, bukan bagian dari setting pementasan. Panggung Proscenium umumnya mewadahi pementasan seni pertunjukan klasik atau pementasan dengan tema-tema sejarah, opera, film dan sebagainya.

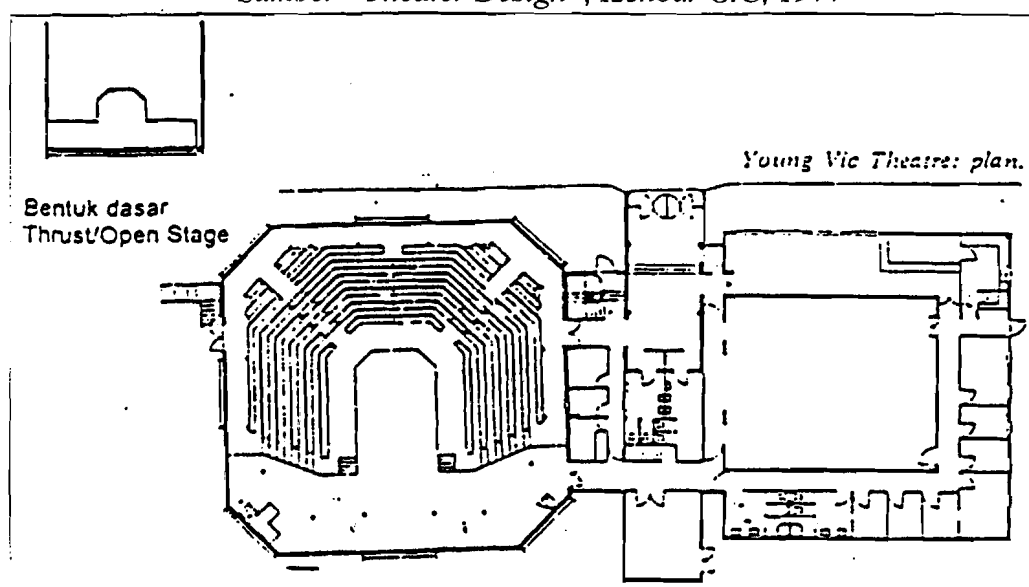
Gambar 2.4.
Teater Proscenium
Sumber "Theater Design", Izenour G.C, 1977



2.1.3.2 Thrust Stage / Open Stage

Panggung menjorok ke arah auditorium (gambar). Bentuk umumnya adalah panggung yang tempat penonton berada pada tiga sisinya. Bentuk ini merupakan adaptasi dari teater Elizabethan di Inggris. Pementasan yang dilakukan bertema teater pusi seperti karya-karya Shakespeare. Suasana dibentuk dari percakapan dan dialog dari pementas dan aktor, dengan demikian bersifat imajinatif.

Gambar 2.5
Thrust Stage / Open Stage
Sumber "Theater Design", Izenour G.C, 1977



2.1.3.3 Arena

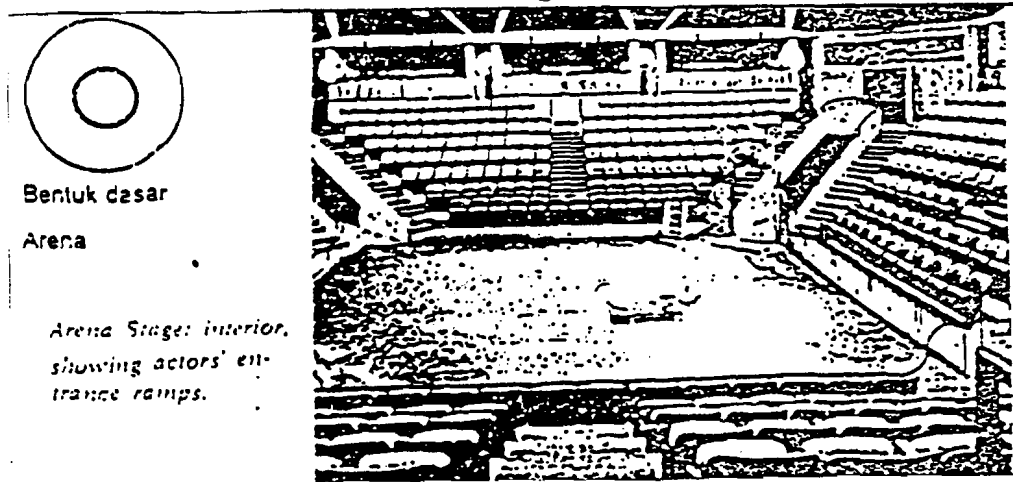
Panggung ditengah-tengah auditorium (Gambar). Bentuk ini berawal dari pertunjukan-pertunjukan tradisional yang mengungkapkan tema kenyataan sehari-hari. Penonton sekaligus menjadi satu setting hidup, dan batas antara pentas dan kenyataan sehari-hari hampir tidak ada³. Pementasan panggung tidak menggunakan latar belakang untuk membentuk suasana tertentu. Setting panggung dibentuk oleh imaji penonton melalui simbol-simbol yang diutarakan oleh pementas sehingga intensitas interaksi antara penonton dengan pementas cukup tinggi. Bentuk panggung ini sangat populer untuk mewadahi teater modern, kontemporer: sebagai wadah pertunjukan dengan

³ Sumardjo Jakob. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia* 1992

menggunakan setting tradisional adalah: Lenong Betawi, Tari kecak, jatilan, reok dan lain-lain.

Gambar 2.6
Panggung Arena

Sumber "Theater Design", Izenour G.C, 1977



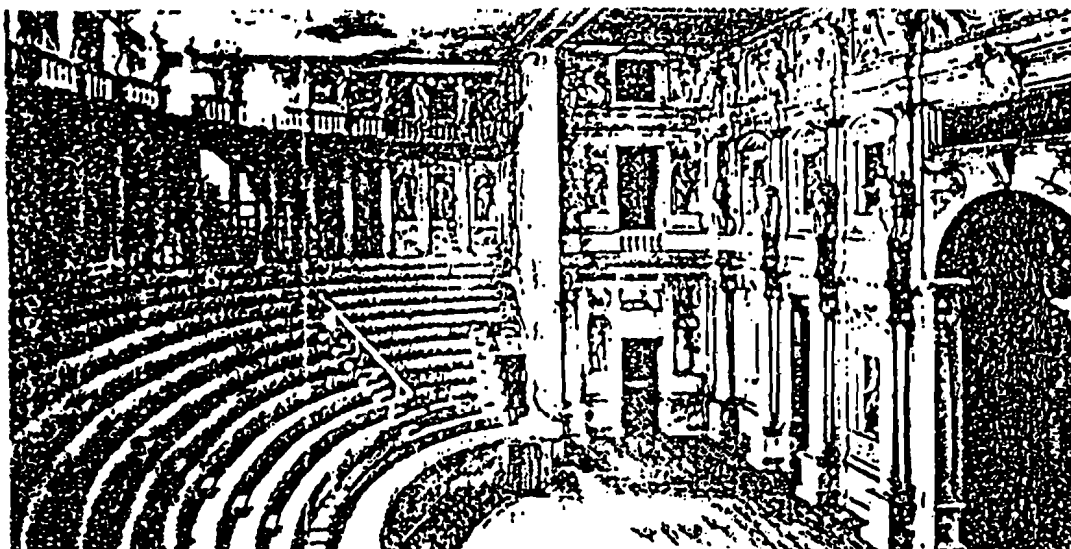
2.1.3.4 Bentuk Panggung Eksperimental / Fleksibel

Bentuk panggung ini umumnya hanya merupakan satu ruang kosong yang mempunyai bentuk panggung atau susunan tempat duduk yang dapat diubah sesuai jenis pertunjukan yang dilakukan. Penonton dan pemain dapat menjadi satu atau pementasan dapat berlangsung di antara penonton.

Gambar 2.7

Bentuk Panggung Expremental

Athanasopulos, Chistos G. Contemporary Theater, 1983



Tabel 2.1
Lebar Panggung

	Minimum	Normal	Maksimum
Drama	8	10	12
Ruang Perdana	10	11	14
Ruang Musik	10	12	15
Ruang Opera	12	18	25

Sumber data arsitek (ernest Neufert)

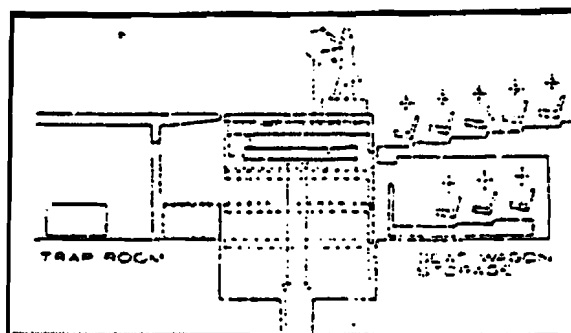
2.1.4 Type Hall Konser

Hall konser adalah ruang terbenam di depan panggung yang digunakan untuk pemain musik pengiring pertunjukan. Diharapkan pemain musik disini tidak menghalangi pandangan penonton ke panggung, disamping mengusahakan dukungan akustik yang kuat, sehingga suara dapat didengar oleh penonton dan pemain di atas panggung

Standar ruang hall konser adalah $0,93 - 1,3 \text{ m}^2 / \text{orang}^4$ dengan jumlah pemain musik pada pertunjukan opera berkisar antara 50 – 65 orang. Sebagai contoh adalah pementasan opera jaman klasik tidak terlalu jauh berbeda dengan sekarang – menggunakan iringan orkestra sebanyak 53 orang⁵ Sedangkan jumlah pemain musik pada seni pertunjukan asli Indonesia – yaitu gamelan dalam pagelaran wayang wong/kulit – jika lengkap adalah 57 orang⁶

Type Hall Konser Yang Fleksibel

Untuk memberikan Tampilan Hall konser yang fleksibel, yang dapat digunakan sebagai panggung/tempat duduk tambahan dimungkinkan dengan menggunakan sistem hidrolik seperti dalam gambar



Sumber Architectural Graphic Standar

⁴ Athanasopoulos, Chistos G, Contemporary Theater 1983

⁵ Prier, Karl- Edmund sj. Sejarah Musik 2, 1983

⁶ Kodrat, Ki Harsono, Gending-gending karawitan jawa lengkap Slendro-Pelog Jilid 1, 1982

2.1.5 Type Auditorium

Untuk memberikan kenyamanan kepada penonton dibuat persyaratan-persyaratan sebagai suatu standar dengan 7 pertimbangan yang harus dilakukan

2.1.5.1 Efisiensi

Efisiensi daerah lantai dalam feet^2 / tempat duduk = Fungsi dari jarak baris, lebar rata-rata + ruang untuk gang tiap kursi

$F(\text{ef})$ = Faktor tempat duduk + factor gang sirkulasi

$F(\text{kaki}^2 / \text{tempat duduk}) = WsT / 144 + IT / 144 + 1/Savg$

Keterangan

Ws = Rata-rata lebar tempat duduk (in)

T = Jarak antar baris (in)

I = Rata-rata lebar gang (in)

$Savg$ = Rata-rata jumlah tempat duduk dalam satu baris tiap gang, yaitu:

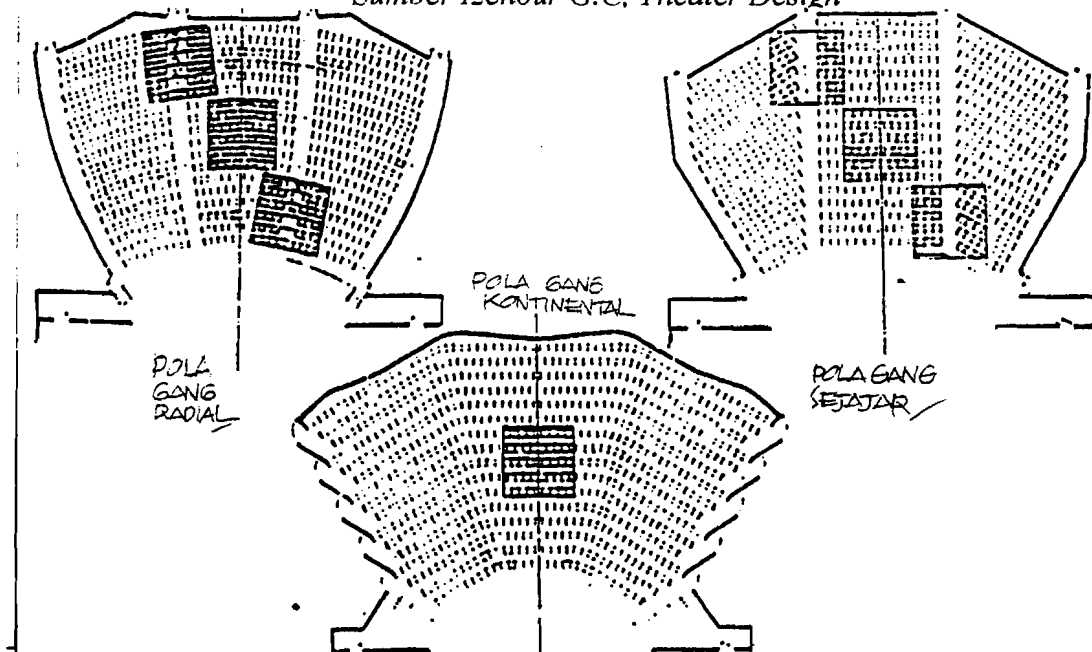
< 8 tidak efisien

14-16 paling efisien (tempat duduk dengan gang ganda)

18-50 < tempat duduk kontinental⁷

Gambar 2.8
Efisiensi Tempat duduk

Sumber Izenour G.C, Theater Design



⁷ Ramsey / Sleeper "Architectural Graphic Standarts, 1981"

2.1.5.2 Kapasitas dan area penonton

Tabel 2.2
Area Penonton = kapasitas x efektifitas

Kapasitas Penonton	Keterangan
35 – 75	Ruang Kelas
75 – 150	ruang kuliah, teater eksperimen
150-300	ruang kuliah besar, teater kecil
300-750	rata-rata teater drama untuk pendidikan
750-1500	teater komersial kecil, teater reportasi
1500-2000	teater besar sedang, teater komersial besar
2000-3000	rata-rata teater pemerintah, concert hall, hall multifungsi
3000-6000	Auditorium sangat besar
7000<	fasilitas pertemuan Khusus

Sumber: Architectural Graphic Standarts

Tabel 2.3 Area Pertunjukan (tidak termasuk area penunjang yang berdekatan)

Fungsi	Minimal	Rata-rata	Maksimal
Kuliah (1 pembicara)	150	240	500
Pertunjukan nyanyian, Tarian, lelucon dsb	350	450	700
Panggung sandiwara	250	550	1000
Tari-tarian	700	950	1200
Musical, opera rakyat	800	1200	1800
Konser simfoni	1500	2000	2500
Opera	1000	2500	4000
Pertunjukan sejarah (kolosal)	2000	3500	5000

Sumber : Architectural Graphic Standarts

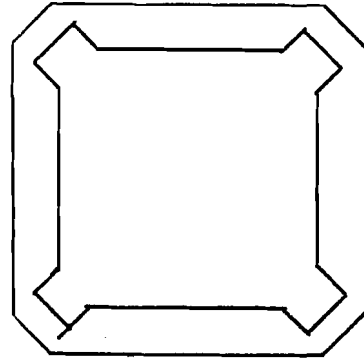
2.1.6 Bentuk Teater

Gabungan dari ketiga elemen diatas, melahirkan berbagai macam bentuk-bentuk teater. Bentuk-bentuk tersebut antara lain:⁸

1. Fully Enveloping auditorium (Type Arena)

Bentuk ini dapat dikatakan sebagai nama lain dari arena, yaitu panggung di tengah-tengah auditorium, tetapi dalam type teater terbuka. Dalam teater ini, ruang dibawah panggung sangat berperan untuk keluar masuknya pemain.

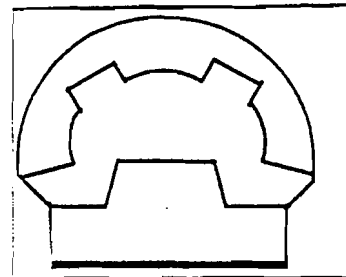
Gambar 2.9 (1)
Fully Enveloping auditorium



2. Partially Enveloping auditorium (Type Trust / Open Stage)

Teater Auditorium melingkupi sebagian panggung sehingga masih ada ruang dibelakang panggung. Bentuk ini berdasarkan type dasarnya masuk dalam kategori Trust Stage dengan tampilan sebagai terbuka.

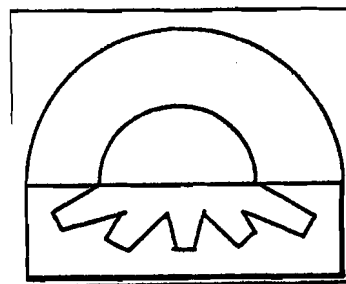
Gambar 2
Partially Enveloping auditorium



3. Non Enveloping auditorium (Type Proscenium)

Auditorium dan panggung dipisah oleh garis lurus

Gambar 3
Non enveloping auditorium

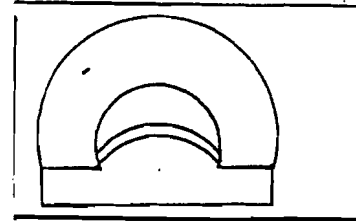


⁸ Izenour G C, Theater Design. 1977

4. Horseshoe-shaped auditorium (Type Proscenium)

Bentuk auditorium seperti tapal kuda

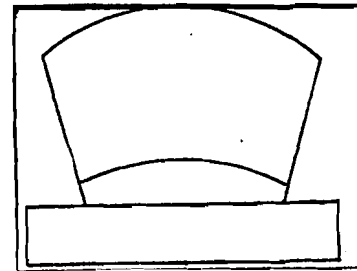
Gambar 4
Horseshoe-shaped auditorium



5. Wedge-shaped auditorium (Type Proscenium)

Bentuk auditorium seperti kapak

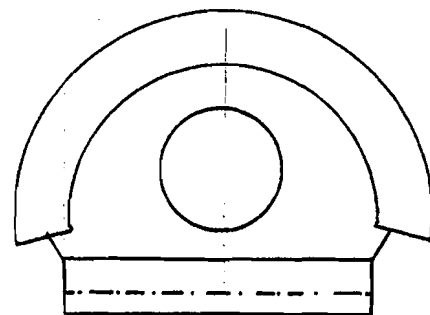
Gambar 5
Wedge-shaped auditorium



6. Convertible auditorium and multiform stage, proscenium to thrust (Type Proscenium dan Thrust)

Tipe ini adalah yang paling fleksibel karena dapat berubah dari proscenium ke thrust atau sebaliknya menurut kebutuhan.

Gambar 6
Convertible auditorium and multiform stage, proscenium to thrust



Sumber : Theater Design, Izenour G.C 1977

2.1.7 Akustik

Ada dua sistem akustik yaitu akustik alami dan akustik dengan tata suara buatan. Prinsip utama adalah suara dari pementas harus sampai pada penonton dengan intensitas suara yang relatif sama, dan hanya melalui satu proses refleksi. Refleksi kedua harus ditekan sekecil mungkin karena merupakan sumber gema yang mengganggu.

Untuk gedung opera, kualitas akustik yang diinginkan adalah distribusi bunyi yang merata, mengutamakan kualitas suara dan pembicaraan aslinya, dan menghalangi terjadinya cacat akustik yang tak diinginkan. Itu semua dapat dicapai dengan perencanaan penyebaran bunyi (difusi bunyi) yang dapat dicapai dengan beberapa cara yaitu:⁹

1. Pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tak teratur dalam jumlah yang banyak sekali.

Untuk penerapan cara yang dilakukan adalah dengan menonjolkan elemen-elemen bangunan, perancangan langit-langit dengan permukaan yang dibuat bertonjolan, penggunaan balok-balok telanjang pagar balkon yang dipahat / tekstur kasar dan lain-lain

2. Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap bunyi secara bergantian
3. Distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tak teratur / acak dan lain-lain.

2.1.8 Jenis dan Fungsi Teater

Jenis-jenis teater yang ada adalah nama yang diberikan sesuai fungsi masing-masing teater tersebut :

- Opera House :Untuk pertunjukan opera
- Hall Konser :Untuk pertunjukan musik berupa orchestra, band, instrumental dan olah vokal
- Teater Ballet :Teater untuk pertunjukan tari
- Teater Film :Gedung Bioskop
- Teater Radio dan Tv :Merupakan studio
- Legitimate Teater :Teater untuk pentas drama

⁹ Doelle, leslie L, *Environmental Graphic*, 1972

2.2 TINJAUAN ARSITEKTUR FANTASI

2.2.1 Definisi Arsitektur Fantasi

Beberapa pengertian menurut Webster New Collegiate Dictionary:

- Permainan bebas dari imajinasi kreatif
- Kreatif imajinatif yang dipikirkan maupun yang diekspresikan.
- Sesuatu dengan kualitas aneh (*grotesque*), tidak lazim (*bizarre*) atau tidak nyata
- Fiksi imajinatif yang menawarkan setting dan karakter yang aneh
- Proses penciptaan sesuatu yang tidak realistik atau image-image tertentu untuk menjawab kebutuhan psikologi seseorang
- Kemampuan untuk membentuk image mengenai sesuatu yang tidak ada

Sesuatu yang berasal dari fantasi akan menghasilkan sesuatu yang fantastis, Pengertian fantastis adalah:¹⁰

- berdasarkan pada fantasi : tidak nyata
- tidak dapat dipercaya
- mengandung sesuatu yang tidak sesuai dengan kenyataan, kebenaran atau tidak dapat dengan akal sehat

Sedangkan fantastis menurut Oxford English Dictionary berarti sesuatu yang eksentrik atau ekstravagan. Kata fantastis berasal dari kata benda fantasi (*Phantasy*) atau lebih cenderung pada *Phantasy*, suatu konsepsi visioner yang lebih imajinatif. Ejaan 'ph' berasal dari bahasa Yunani, yang berhubungan dengan proses mental dari persepsi akan sesuatu yang sebenarnya tidak ada atau hanya berupa vision.

Sesuatu yang fantastis dapat dibuat oleh siapapun dari kalangan bukan arsitek seperti pengrajin, petani, tukang pos, montir, dll yang biasanya tidak berdasarkan pada teori arsitektur apapun, terjadi secara spontan dari bahan-bahan sederhana. Arsitektur yang berasal dari fantasi ini justru lebih kaya akan aspirasi dan pandangan masa depan daripada kurikulum atau teori arsitektur yang ada. Karena hal tersebut maka ada perdebatan apakah arsitektur fantastis dapat dikategorikan dalam arsitektur tertentu.

¹⁰ Webster New Collegiate Dictionary

Karena sifat-sifat di atas maka arsitektur fantasi digolongkan pada arsitektur populer atau yang disebut orang Prancis "*Soft Architecture*" yaitu:

Arsitektur yang menolak proses produksi, prosedur industri dan divisi tenaga kerja.... Maka itu *soft architecture* berusaha menetapkan kembali bentuk hubungan baru antara prosedur dan pengguna dengan melibatkan hubungan antara manusia dan alam dalam penghargaan yang lebih dalam pada ekosistem, dan mengejar otonomi. *Soft Architecture* menawarkan diri sebagai suatu kemungkinan ekspresi puitis dan realisasi total yang tidak membedakan antara karya kaum intelektual dan manual. Metode produksinya berjiwa seni, mandiri, antimonumental, dan puitis (Scyult, 1980)

2.2.2 Jenis dan Bentuk Arsitektur Fantasi

Fantasi arsitektural memanisfestasikan dirinya dalam banyak cara. Kadang-kadang spektakuler, kadang sederhana. Sesuatu yang fantastis dapat bervariasi mulai dari utopia kompleks dan visi teknologis sampai pada yang berupa hobi dari orang yang suka membentuk dan membuat sesuatu di waktu luang.¹¹

Sesuatu yang fantastis dapat bersifat avant-garde maupun tidak. Dalam bukunya *Fantastic Architecture*, Scyult membagi pembahasan mengenai arsitektur fantastis ke dalam tujuh kategori yaitu : *houses, garden, exterior – interior, the artist, the visionaries, dan unusual materials serta naïve architecture.*

Yang paling menonjol dari ketujuh kategori tersebut adalah golongan *visionaries*. Kaum *visionaries* memberi kontribusi terbesar bagi dunia fantasi yang berdasar pada visi masa depan. Mereka terdiri dari berbagai profesi dengan latar belakang disiplin ilmu yang berbeda seperti seniman, arsitek, ilmuwan, dll. Kaum *visionaries* memainkan peran penting dalam dunia konseptual arsitektur dengan cara merepresentasikan pernyataan atau posisi teoritis, spekulatif dan bahkan puitis tentang masa yang akan datang. Hasilnya adalah karya-karya yang ekstravagan, eksentrik, aneh, menyeramkan representatif fisik dari suatu visi.

¹¹ Scyult, 1980

Termasuk kaum visioner adalah Gaudi, Rudolph Steiner, Eric Mendelsohn, dan Paolo Soleri. Gerakan visioner mewabah tahun 60-an ditandai dengan berdirinya studio-studio visioner seperti Archigram, The British Comic-Stric Group, Italian Superstudio. Ada dua macam vision yaitu:

- *Social Vision* yang mengarah pada utopia, sayangnya visinya jarang di representasikan secara visual dan elemen arsitekturalnya agak membosankan. Contoh: komunitas Auroville di Pondicherry India, berkesan fantastis karena bentuk elips struktur utamanya dilapisi permata dan mengandung arti kosmologis.
- *Techological vision*, dengan fantasi science fiction-nya, kebanyakan berisi fantasi angkasa luar, seperti karya Buckminster Fuller, Thomas Shannon, Geradt K O'Neil; Ledoux dan Boullie dari jaman klasik romantis, Wasilli Luckhard, Herman Finsterling dan Bruno Taut dari jaman Ekspresionisme, Nikolai Aleksandrovich Ladovsky dari kelompok konstruktivis formalis.

(Gambar 2.10 Visionaries Architecture)

Suatu jenis penggolongan lain diberikan oleh Charles Jenks dalam bukunya " Bizarre Architecture " yang membagi arsitektur tidak lazim, tidak konvensional dan tidak diakui dalam kategori apapun ini kedalam beberapa kategori yaitu:

(*"Bizarre Architecture"*)

a. *Bizarre Juxtaposition*

Merupakan arsitektur hibrad dan bervariasi mulai dari oposisi image, langgam, Content dan bahan bangunan. Seperti yang dilakukan Gaudi dengan menggabungkan tulang, tengkorak, lava, ikan, dan lain sebagainya hingga membentuk arsitektur yang aneh. Contoh lain adalah Disneyland di Anaheim, California yang menggabungkan berbagai jenis transportasi dari kereta kuda sampai kapal selam. Bizarre Juxtaposition merupakan metode komposisi utama dari sebuah taman hiburan yang juga menawarkan humor, kaya dalam asosiasi dan mempesona, walaupun sering dianggap jelek. Namun seperti yang sering dikatakan oleh para seniman jaman romantik " I'd rather be interesting than good; I'd prefer character to beauty"

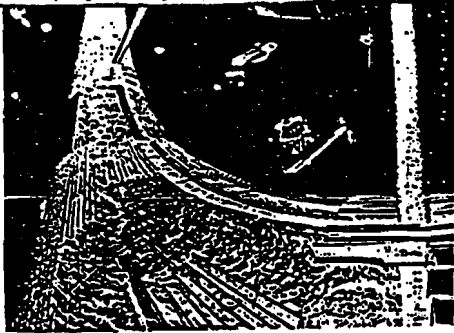
Gambar 2.10
Arsitektur Visioner



Ruckmiser Fuller; Floating Geodesic Spheres; 1967
Kota yang melayang di ruang angkasa



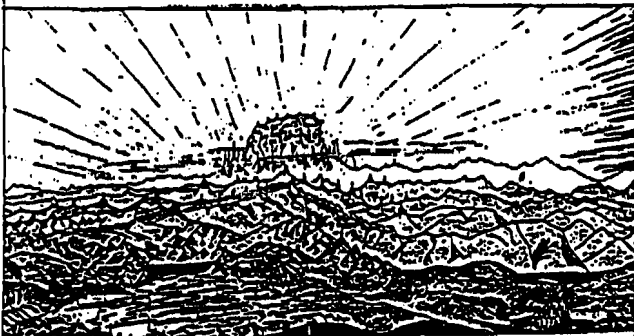
Thomas Shannon; Airborne Islands; 1973-79
Garden parks yang melayang seperti awan



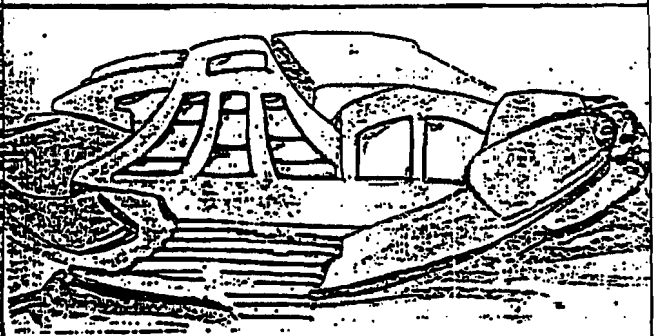
Gerard K. O'Neill; Twenty First Century Space Colonies
Permukiman ruang angkasa terbuat dari asteroid



Roger C. Ferris; Corporate Skyscraper for Madison Square Tower yang di dalamnya terdapat hutan dan pegunungan



Bruno Taut; Building Site Seen From Mountain Generoso; 1919
Visi tentang gunung Alps yang dipaksi dengan struktur kaca kristal



Herman Finsterlin; Museum; 1919
Arsitektur kota kristal

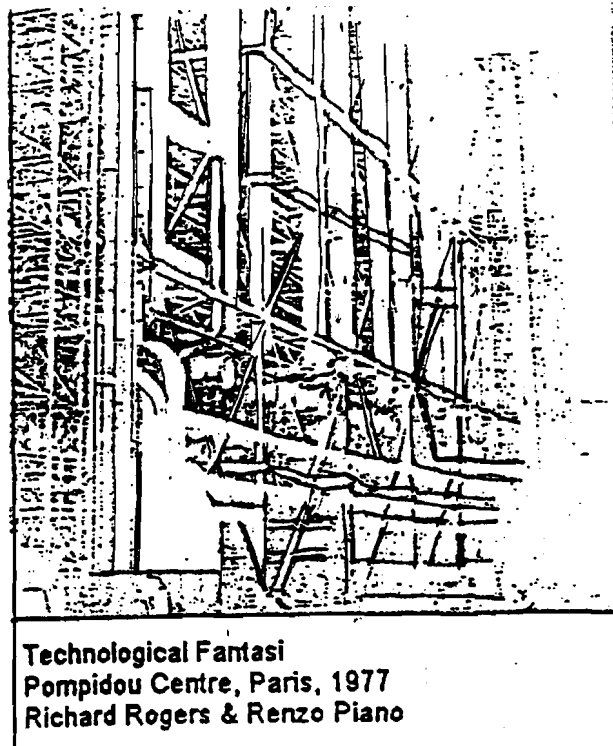
Sumber : Schuyt, Michael; *Fantastic Architecture : Personal and Eccentric Visions*; 1980

dari lukisan istana Les Tres Riches Heures atau Japanese Love Hotel yang meniru istana Cinderela dari dongeng Walt Disney. Puri-puri dari negeri dongeng ini dilengkapi dengan menara, dan elemen-elemen lain untuk menekankan image sebuah istana yaitu 'nagri diatas awan'.

d. *Technological Fantasy*

Technological Fantasy sama halnya dengan *Geometrical Fantasy* berakar dari abad ke-19 seiring dengan perkembangan bangunan air dan jembatan. Kedua kategori ini merupakan esensi dari arsitektur oleh arsitek. Teknologi dan Geometri dapat menjadi sesuatu yang aneh atau fantastis karena ada kefanatikan atau penekanan yang berlebihan pada suatu bagian tertentu dari bangunan yang mendominasi keseluruhan. *Technological fantasy* pertama kali diperkenalkan pada World Expo di London dan Paris. Contohnya Crystal Palace, Eiffel Tower, USA Pavillion yang berbentuk telur raksasa dan Fuji Pavillion yang berbentuk Gajah di Osaka tahun 1970, apartemen berbentuk karavan, Pompidou Centre, Truk berbentuk gereja Gothic, dll. Dalam setiap kasus teknologi menjadi tidak lazim karena *Juxtaposisi* yang ditimbulkan terhadap fungsi atau lingkungan sekitar

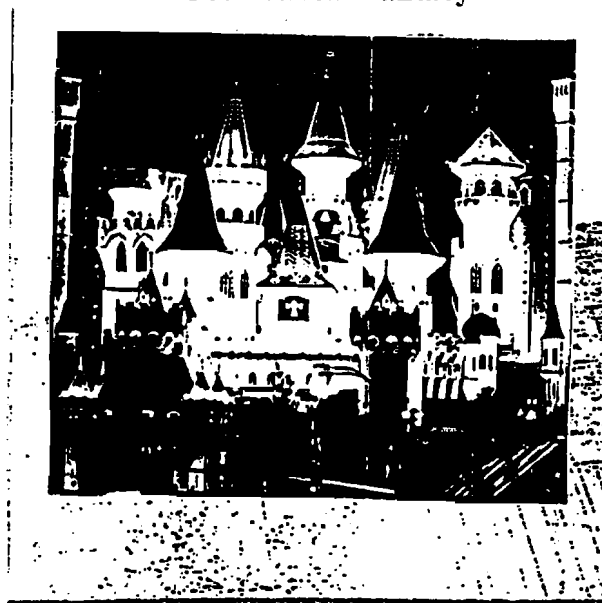
Gambar 2.12
Technological Fantasy



e. *Geometrical Fantasy*

Menekankan pada detail konstruksi, raut struktural atau aturan. Contohnya Sinagoga Beth Shaloin yang dirancang Wright menggandakan raut segitiga dan heksagonal dalam denah, tampak sampai ke detailnya. Banyak gereja yang kemudian mengikuti langgam simbolisme krista! ini (*crystalosophy*), yang seakan-akan mengadaptasi bahwa iman adalah ledakan cahaya dan Tuhan ada didalam kristal "God is in the crystal". Trik-trik geometris juga dapat diolah pada konteks normal seperti yang dilakukan Peter Elsenman pada rumah-rumahnya, dimana diantara dinding, tembok dan balok tidak dapat dibedakan.

Gambar 2.13
Geometrical Fantasy



Geometrical Fantasy
Casa Paganica, Rome, 1969-70
Paolo Portoghesi

f. *Animalorphic*

Berarti campuran metafor arsitektural dimana tubuh dan image-image vegetatif berada secara bersamaan. Biasanya berdasar pada hal-hal yang non arsitektural yaitu binatang, tumbuhan atau analogi tubuh manusia. Disebut juga arsitektur ikonik karena

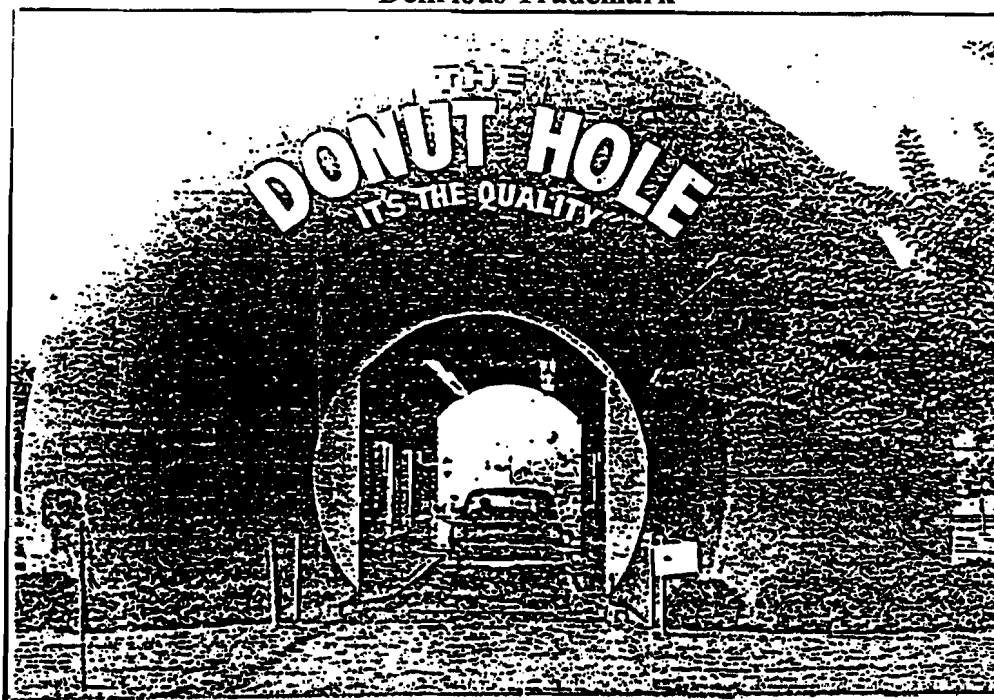
adanya hubungan antara raut dan ide, bentuk dan fungsi, volume dan pola tradisional yang dapat bersifat abstrak atau spesifik. Dibagi menjadi tiga macam yaitu *Ekspressionisme*, *face house* dan *animalorpic* adalah bangunan ikan paus karya Saarinen dan Sydney Opera House.

Untuk *face house* sudah ada teori khusus tentang itu yaitu *Body – Image Theory* yang mengatakan bahwa sebuah rumah harus berdiri pada kakinya, mengungkapkan kedinamisan otot-ototnya, memiliki mata (jendela) dan jantung (cerobong asap) yang harus ditunjukkan secara implisit. Rumah yang tidak tersenyum dan bicara dengan pemiliknya adalah rumah yang terasing. Dapat ditonjolkan sisi humoris dari *face house* ini atau dapat juga diletakkan kesan yang lebih serius.

g. *Delirious trademark*

Termasuk golongan arsitek ikonik, berasal dari *bizarre juxtaposition* yang dikomersialkan, dengan cara penambahan humor. Kelemahan jenis arsitektur ini adalah humor yang ditawarkan lebih tertuju untuk iklan sehingga menjadi terlalu gamblang dan kesan humornya cepat hilang. Contohnya bangunan berbentuk hotdog yang menjual hotdog, toko sepatu berbentuk sepatu, dll. Di sisi lain kekayaan desain dapat diperoleh melalui konteks lingkungan atau transformasi ide lebih jauh, Oleh karena itu ide dasar disain harus diolah secara eksplisit dan implisit

Gambar 2.14
Delirious Trademark



2.2.3 Fungsi Arsitektur Fantasi

Arsitektur fantasi dapat mewadahi fungsi beragam, dari yang praktis sampai yang fantastis serta tergantung apakah dibangun secara profesional atau dari budaya populer. Bangunan dapat mewadahi fungsi mulai dari fantasi pribadi, sampai fantasi yang bersifat urban. Dari yang terwujud spontan maupun yang berupa "*paper architecture*". Representasi pada arsitektur fantasi didominasi oleh imajinasi dan menjadi sekedar wujud ekspresi untuk mengkomunikasikan image.

Arsitektur fantasi berdasarkan budaya populer biasa ditemukan pada modifikasi perumahan dimana pemilik rumah berusaha menampilkan jati dirinya.

Rumah berbentuk kapal untuk orang yang terobsesi ingin naik kapal tanpa mabuk laut, rumah dengan menara nanas, dll. Mereka dapat dibuat untuk kebutuhan praktis atau memenuhi impian sang pemilik tanpa fungsi tertentu seperti Sir Cough Williams – Ellis yang membangun foiles dengan berbagai gaya di halaman belakang rumahnya untuk memenuhi impian masa kecilnya.

Sementara arsitektur fantasi yang dibangun para visionaris biasanya hanya berupa visi di atas kertas, misalnya kota rancangan Paolo Soleri yang dapat menampung 170.000 orang. Konsep O'neil tentang koloni ruang angkasa. *Skyscraper Roger Ferry* dengan hutan buatan didalamnya, kota berjalan Ron Herron, Pulau terapung di udara rancangan Thomas Shanon, dll.

Selain dua hal diatas terdapat juga kategori bangunan komersial seperti taman hiburan, misalnya Disneyland dalam skala besar atau taman bermain anak-anak dalam skala kecil dengan rumah jamur dan gazebo yang berbentuk kue ulang tahun dimana anak-anak dapat merayakan pesta ulang tahunnya. Juga banyak bangunan berbentuk benda-benda atau binatang yang berfungsi sebagai kafe, hotel, restoran, toko dan lain sebagainya.

2.2.4 ARSITEKTUR FANTASI PADA BANGUNAN TEATER OPERA

2.2.4.1 Fantasi Anak-anak

Teater opera anak yang akan dibuat berdasarkan fantasi anak-anak karena sifatnya yang umum. Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang telah ada, dinamakan *berfantasi*. Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya, artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil, misalnya sapu dan tongkat diciptakan menjadi kereta kuda, dan sebagainya. Menurut buku “Psikologi perkembangan” karangan Drs Zulkifli L, masa fantasi anak di begi menjadi dua berdasarkan tingkatan usia anak-anak, yaitu:¹²

- Perkembangan fantasi masa anak-anak
- Perkembangan fantasi masa anak sekolah

Sejak anak berumur lima atau enam tahun, perhatiannya mulai ditujukan ke dunia luar, ke alam kenyataan. Tetapi bukan berarti fantasinya menjadi lenyap, fantasi itu masih terus hidup. Fantasi yang senantiasa hidup itu akan mencari lapangan penyaluran lain, misalnya hiburan seperti membaca buku, mendengarkan cerita, membuat sesuatu dan sebagainya. Setelah anak-anak mengalami masa egosentris, fantasinya mengalami perkembangan melalui masa-masa sebagai berikut:¹³

a. *Masa Dongeng: 4 s/d 8 tahun*

Masa ini bertepatan waktunya dengan perkembangan anak ke arah kenyataan. Anak-anak suka sekali mendengarkan cerita kehidupan seperti anak yang lucu, timun mas, Cinderella, Bawang merah dan bawang putih, dsb. Masih pada masa ini juga, anak suka kepada cerita raja-raja (castle) Kerajaan.

b. *Masa Robinson Crusoe: 8 s/d 12 tahun*

Dalam masa ini anak tidak menyukai lagi dongeng yang fantastis, dongeng yang tidak masuk akal. Sekarang ia lebih menyukai cerita yang benar-benar terjadi, cerita yang masuk akal seperti cerita perjalanan dan cerita roman kehidupan

¹² Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan), Dr Kartini Kartono, 1990

¹³ Psikologi Perkembangan, Drs Zulkifli L

c. *Masa Pahlawan*

Anak suka membaca buku-buku perjuangan, karya orang-orang kenamaan yang pernah terjadi. Lambat laun lenyaplah fantasi ilusionistis, yaitu fantasi yang terikat pada tanggapan kenangan: *sedangkan fantasi mengkombinasi maju dengan pesat.*

Di dalam dunia khayal tidak ada konflik, serba santai dan menyenangkan. Anak bebas menciptakan segala yang aneh dan bisa menjadi seseorang yang bukan dirinya.

Dalam cerita fantasi anak mencurahkan harapan serta keinginan yang belum terpenuhi dan memberinya kesempatan guna mengembangkan imajinasinya mengenai sesuatu yang tidak nyata. Kemampuan ini dapat memperkaya daya pikir anak untuk tidak terlalu terikat untuk hal-hal yang bersifat kongkret (Sobar, 1991). Ilmu pengetahuan lebih mudah diserap anak dalam bentuk cerita fantasi. Fantasi anak-anak tergantung dari sifat si anak. Anak yang perasa cenderung penakut sehingga lebih menyukai fantasi yang menyenangkan. Anak yang teguh cenderung berani terhadap fantasi yang menyeramkan.

2.2.4.2 Arsitektur Fantasi Pada Bangunan Teater Opera Anak

Arsitektur teater opera termasuk dalam *commercial vernaculer* seperti yang diperkenalkan Robert Venturi dalam bukunya *learning from las Vegas* (1968), seperti halnya *high-style architecture* yang dihidupkan oleh penemuan di bidang industri, atau *primitive vernaculer* seperti dalam *architecture without architect*, *commercial vernaculer* di perkenalkan oleh arsitektur Las Vegas dan Disneyland.

Arsitektur fantasi kaya dengan simbol dan imajinasi tetapi khusus untuk bangunan rekreasi atau komersial simbol tematik tidak pernah mengandung arti ganda (*double-coded*), kompleks atau kontradiktif, melainkan selalu sederhana, seperti contohnya bangunan berbentuk bebek menjual bebek. Daya tarik utama dari simbol tematik ini justru terletak pada sifatnya yang langsung dalam menyampaikan pesan dan tidak pernah mengarah pada estetika abstrak.

Arsitektur commercial vernaculer banyak mendapat kritik seperti style yang terlalu vulgar, kurangnya originalitas dan kekacauan komersial. Namun seiring dengan meningkatnya toleransi terhadap budaya populer, perubahan selera masyarakat dan mass media, maka pada 1977. Charles Jencks dalam bukunya *Language of Postmodern Architecture* memuji arsitektur Disneyland dan Las Vegas karena konstruksi ilusionistiknya.

Salah satu tujuan arsitektur fantasi pada *Teater Opera Anak* adalah menjual ilusi dan untuk proyek ini dikhususkan pada ilusi untuk anak-anak. Di dalam teater opera anak imajinasi anak dapat diarahkan pada dunia ciptaan tertentu, dunia masa lalu, dongeng, abad luar angkasa, dunia khayal, dll. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan memperlakukan muka bangunan seolah-olah wajah orang, kue tart, boneka / badut, atau binatang. Untuk itulah ornamen-ornamen yang dibuat disesuaikan dengan fantasi anak-anak sehingga diharapkan anak-anak dapat menikmatinya dan juga menyenangkan.

2.3 WARNA PADA ARSITEKTUR FANTASI

2.3.1 Teori Warna

Warna didefinisikan sebagai

Color is considered to be mental phenomenon which is evoked by light striking the back of eye after passing through the ocular media¹⁴

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna suatu objek ditentukan oleh kemampuan relatifnya menyerap gelombang cahaya. Penampilan warna tergantung dari kondisi pandang, obyek atau area sekitar, ukuran dan posisi relatif dari obyek dan tingkat adaptivitas pengamat.

Ada tiga hal penting yang terdapat dalam warna yaitu:

- a. Corak (Hue)
- b. Nilai (Value)
- c. Intensitas (Intensity)

¹⁴ The Use of Color in Interior, Halse 1978

Corak adalah tampilan dari warna itu sendiri seperti biru, hijau, dan lain sebagainya. Nilai menentukan tingkat kecerahan warna misalnya biru muda, biru tua dll. Warna-warna yang terang lebih mudah merangsang retina daripada warna gelap. Sedangkan intensitas menentukan seberapa banyak warna tersebut terpengaruh oleh warna putih. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Inter Society Color Council (ISCC), warna-warna yang dianggap sebagai warna dasar yaitu merah, kuning, hijau, biru dan ungu.

2.3.2 Efek Psikologis Warna

Berbagai warna dapat memberikan efek-efek emosional yang kuat. Beberapa warna dan efek psikologis yang ditimbulkannya antara lain:¹⁵

- **Biru,** Meredakan ketegangan, membantu konsentrasi, dingin dan menenangkan bila digunakan berlebihan akan memberi kesan melankolis. Ditemukan pada abad pertengahan dan digunakan secara besar-besaran pada jendela *Stained glass* katedral-katedral yang dibangun masa itu
- **Hijau,** Memiliki kualitas menyejukan dan tenang
- **Kuning,** Merupakan warna yang paling bercahaya, mengesankan kegembiraan, keriangannya dan membangkitkan semangat serta menarik perhatian.
- **Merah,** Warna yang menggairahkan dan merangsang otak, berkualitas agresif, sering diasosiasikan dengan kekerasan dan kegembiraan. Merah sedang mencerminkan vitalitas sedangkan merah terang memiliki konotasi cinta kasih
- **Ungu,** Pertama kali dihasilkan oleh sejenis kerang yang hidup diperairan Mediterania. Warna ini biasa digunakan untuk kalangan bangsawan karena proses pembuatannya yang sangat mahal.
- **Orange,** Memiliki efek stimulasi, Penggunaan warna ini harus dibatasi karena efeknya yang sangat keras.

¹⁵ The Use Of Color in Interior, Halse Albert O 1978

- **Coklat,** Mengesankan kehangatan dan ketenangan tetapi dalam penggunaannya harus dicampur dengan warna orange, kuning atau emas karena bila digunakan warna coklat saja akan memberikan efek depresif.
- **Abu-abu,** Dingin dan seperti warna coklat dapat memberi efek depresif bila tidak dikombinasikan dengan warna lain yang lebih hidup
- **Putih,** Warna yang riang terutama bila dikombinasikan dengan warna merah, kuning atau orange.

2.3.3 Warna Pada Arsitektur Fantasi

Selama ratusan tahun ada kontraversi tentang bagaimana sebaiknya warna digunakan pada masa dan dekorasi. Setelah satu abad jaman klasik yang penuh warna putih, ditemukan bahwa pada jaman purba warna digunakan untuk tujuan simbolis, maka arsitektur abad 19 pun bercermin dari jaman purba, menjadi lebih berwarna terutama yang berasal dari tradisi vernaculer populer yang mulai menggunakan campuran warna-warna eksotis. Warna dapat mengekspresikan bentuk dan bila tidak hati-hati dapat pula merusak bentuk arsitektural.

Penggunaan warna pada arsitektur fantasi, sangat bebas walaupun tetap dilakukan dengan hati-hati mengingat kesan apa yang hendak ditimbulkan. Arsitektur fantasi sangat kaya warna. Pewarnaannya sangat berani, polikromatis dan bermakna secara simbolis dibandingkan dengan arsitektur lain sepanjang sejarah.

Warna dapat dipakai sebagai alat indentifikasi dan menekankan image suatu fantasi misalnya warna tipikal untuk sebuah istana, atap biru menara putih, benteng yang suram, dan lain sebagainya. Warna yang dimanipulasi melalui fantasi geometris dapat menghasilkan abstraksi optis atau hipnotisme visual terutama bila vector-vektor pembuatnya dibuat berwarna. Contohnya strip-strip berwarna rancangan "Paolo Porthogesi" dalam bangunan "Roman Casa Papanice". Strip vertical mengelilingi eksterior bangunan dalam berbagai variasi irama ritmis yang seakan-akan dibangun berdasarkan komposisi Vivaldi dengan melodi stakatonya. Kilauan dinding keramik dan cahaya putih-biru membuat repetisi geometri semakin menarik.

2.4 SKALA PADA ARSITEKTUR FANTASI

Skala arsitektur fantasi sangat bervariasi mulai dari skala fantastis sampai skala manusia. Sebaiknya skala dapat diarahkan untuk membentuk fantasi tertentu. Misalnya bangunan berbentuk sepatu raksasa atau cangkir dan teko raksasa membuat manusia merasa seperti semut yang hidup di dunia raksasa. Arsitektur fantasi dengan skala manusia yang terkenal adalah arsitektur main street USA dan central plaza Disneyland yang terasa hangat karena dibuat dengan skala manusia.

Skala dapat diatur sehingga ruang yang terbatas dapat berkesan lebih dalam dan luas seperti yang dilakukan oleh Walt Disney and Imageners yang membuat skala main street dan central plaza lebih luas dengan menggunakan trick "force perspective". Yaitu bangunan dari landscape dibuat semakin kecil keatas atau ke belakang secara bertahap. Hasilnya adalah sebuah ilusi dramatis dari scene yang muncul lebih dalam dan luas. Ditambah detail yang teliti sehingga menghasilkan pengalaman visual luar biasa. Warna juga dapat digunakan untuk menentukan skala, dengan warna ukuran obyek dapat dimaksimalkan atau diminimalkan.

2.5 CITRA BANGUNAN

2.5.1 Pengertian

Citra sebenarnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti seseorang melihat suatu bangunan atau benda-benda lainnya. Citra juga menunjukkan tingkat kebudayaan pada suatu benda atau seseorang yang menggunakan suatu bahan / peralatan dirinya. Citra dapat menunjukkan pada tingkat kebudayaan dan guna menunjukkan pada segi ketrampilan atau kemampuan.¹⁶

Citra merupakan sesuatu yang di tangkap oleh penglihatan manusia yang kemudian dapat dirasakan oleh hati yang kemudian menimbulkan image dari orang yang melihat.

¹⁶ Mangunwijaya YB, 1995 ;p31

Citra dalam arsitektur mempunyai fungsi untuk mengkomunikasikan jiwa bangunan melalui ungkapan visual bangunan, ungkapan visual bangunan dapat diwujudkan melalui bentuk. Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk:

- a. Fungsi ,sebagai pemenuhan aktivitas manusia
- b. Simbol, arti yang ditangkap ketika bangunan dilihat
- Simbol Tersamar, menyatakan peran dari suatu bentuk
- Simbol Metafor, pandangan tertentu terhadap bentuk dengan membandingkan
- Simbol sebagai unsur pengenalan, melalui fungsi dan lambing
- c. Bahan / Tekstur, menggabungkan/ mempertegas bentuk
- d. Warna, muda, tua, gelap, terang
- e. Sistem Struktur
- f. Skala dan Proporsi
- g. Irama, bukaan, massa, pengolahan eksterior bangunan

Urban space biasanya terbentuk oleh muka bangunan, open space mewakili alam di dalam dan di sekitar kota. ⁷Artinya bahwa muka bangunan yang merupakan bagian dari citra bangunan bisa membentuk karakteristik dari kawasan tersebut, tentunya dengan kontinuitas yang berkesinambungan. Selain itu juga lingkungan dari kawasan tersebut juga harus dapat mendukung kegiatan yang diwadahi oleh fasilitas ini.

2.6. PENAMPILAN BANGUNAN

Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman. Memang ada banyak macam pengalaman, tetapi dalam arsitektur pengalaman ini terutama ialah melihat ungkapan visual, dan yang dapat dilihat adalah bentuk, sedangkan dari segi batin tidak. Bentuk dapat mengekspresikan sesuatu, bukan sebagian bentuk tetapi bentuk keseluruhan.⁸

Untuk dapat merakan bentuk itu seseorang tidak cukup melihat tampak luarnya saja, tetapi ia harus mengelilinginya, memasukinya berkali-kali dan mungkin tinggal

⁷ Spreiregen, Paul D:1965:p.14

⁸ Ishar H.K : 1992 : p.75

untuk beberapa waktu. Ada beberapa syarat penting untuk mencapai keindahan ekspresi dalam penampilan bangunan, pertama karakter, kedua gaya dan ketiga warna, disamping itu juga keindahan perspektif dan keindahan struktur.⁹

Artinya adalah bahwa karakter, gaya/style, warna, dan struktur sangat mempengaruhi dalam penampilan bangunan yang kemudian dapat menimbulkan image atau citra yang ditangkap oleh seseorang.

2.6.1 Fasade

Fasade merupakan bagian yang menutupi atau meliputi bangunan bagian luar yang ditangkap oleh mata seseorang pertama kali. Yang termasuk dalam fasade ini adalah karakter, gaya dan warna.¹⁰

a. Karakter

Pada umumnya, jika semua jenis bangunan kita buat ukuran dan bentuknya menurut fungsinya, maka dengan sendirinya timbul suatu pengelompokkan bentuk dan ukuran menurut jenisnya. Masing-masing kelompok mempunyai satu ciri atau karakter tersendiri misalkan karena ukuran jendela dan tinggi plafon dan sebagainya.

b. Gaya./ Style

Secara umum gaya dalam arsitektur berarti suatu cara membangun atau merancang secara berbeda dengan yang lain atau bisa juga sesuai dengan bangunan yang ada di lingkungannya. Gaya dapat terjadi karena mengikuti sejarah suatu zaman atau kebudayaan, pemakaian bahan, iklim, detail dan pribadi arsitek.

c. Warna

Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk. Warna memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya. Sebab itu warna juga sedikit banyak menentukan karakter.

⁹ Ishar H.K : 1992 :p.125-150

¹⁰ Ishar H.K : 1992 :p.125-150

2.6.2 Struktur

“Struktur bangunan dapat ditonjolkan jika dipakai sistem yang sama bagi seluruh bangunan, seperti kata “Schoppenhauer”, jika kita sanggup memperlihatkan perjuangan antara kekuatan bahan-bahan struktural melawan gravitasi, maka ekspresi struktur mendekati sempurna” (Ishar H.K : 1992 : p.131)

Struktur memegang peranan penting dalam memberikan kesan pada bangunan yang kemudian dapat mempengaruhi kesan penampilan dari bangunan tersebut. Misalkan pengguna bahan kayu, memberikan kesan hangat, alami dan menyegarkan. Penggunaan bahan beton memberikan kesan kokoh, kaku dan formil.

2.7 TINJAUAN LOKASI DAN SITE

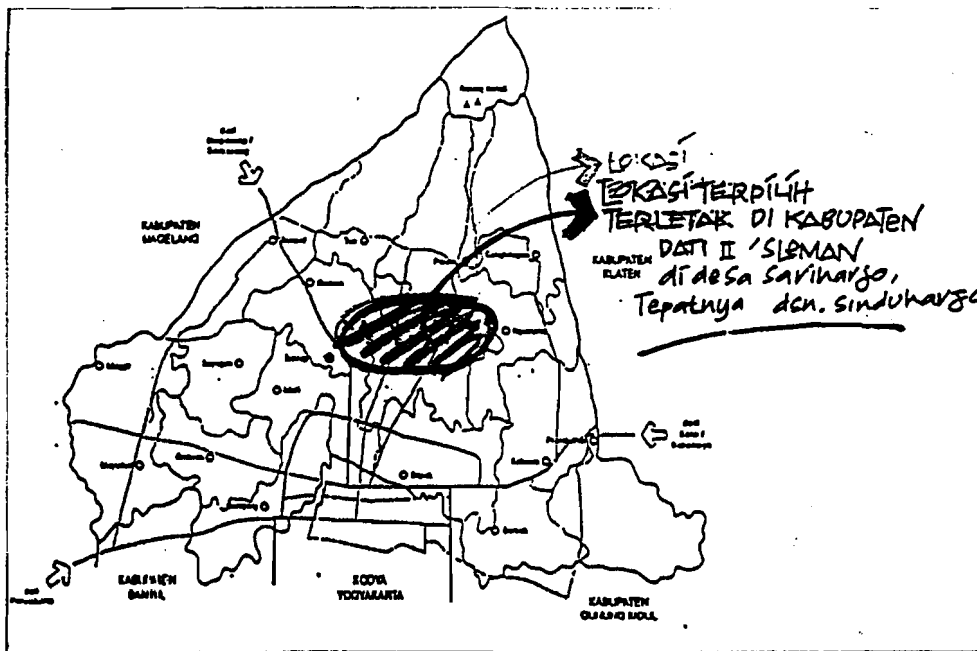
2.7.1 Lokasi

Lokasi Teater Opera Anak ini terletak di Kabupaten Dati II (Sleman). tepatnya di desa Sariharjo di sebelah utara Monumen Yogya Kembali. Adapun pertimbangan didalam pemilihan lokasi:

- a. Kabupaten Daerah Tingkat II Sleman yang merupakan salah satu dari lima kabupaten di DIY mempunyai letak strategis dalam jalur pariwisata
- b. Potensi pariwisata di Kabupaten Dati II Sleman – DIY secara umum maupun khusus, mempunyai prospek yang sangat baik mengingat wilayah Sleman yang berbatasan dengan kota Yogyakarta dan juga terletak pada jalur wisata Borobudur – Kraton Yogyakarta – Prambanan – Surakarta.
- c. Potensi fisik alam yang indah dan berudara sejuk di kawasan lereng Merapi selatan dengan beberapa lokasi tujuan wisata yang sangat menarik

- d. Dalam masyarakat Sleman telah tumbuh berbagai corak seni dan atraksi budaya tradisional, seperti: seni jatilan, angguk, ketoprak, pedalangan, seni gamelan, dll. Potensi ini berpeluang bagi pengembangan kegiatan atraksi kesenian tradisional di berbagai obyek wisata yang ada.
- e. Adanya beberapa perguruan tinggi ternama di wilayah Sleman.

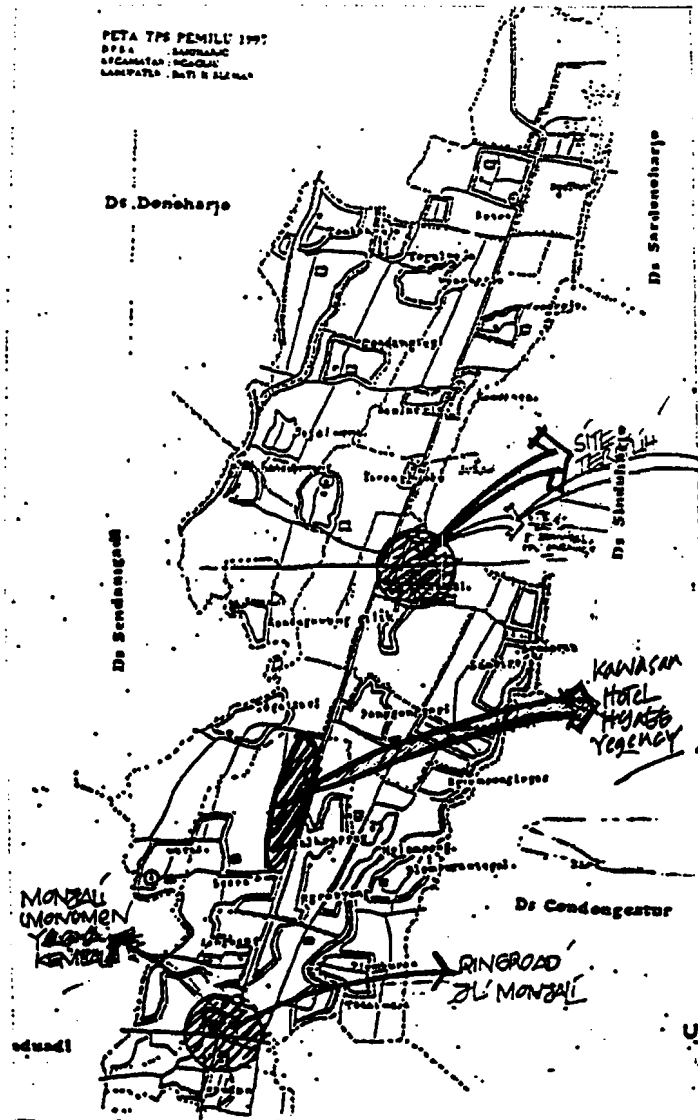
Gambar 2.15
Pemilihan Lokasi
Sumber Dinas Pariwisata



2.7.2. Site

Site terletak di dusun sinduharjo, lebih tepatnya Kab. Sleman didesa sariharjo dusun sinduharjo terdapat pada Jl. Monjali. Dusun sinduharjo berbatasan dengan dusun sendangadi. Site merupakan kawasan pengembangan wisata komersial adapun sarana wisata yang telah ada seperti monjali (monumen yoga kembali), wisata rekreasi kaliurang, dan bangunan komersial seperti Hotel Hyatt dan juga terdapat kawasan pendidikan (kampus). Site merupakan tanah /lahan kosong yang terletak di sebelah utara hotel hyatt. Adapun site yang terpilih dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.16
Site



2.7.3. Kondisi Lingkungan

Lingkungan di kawasan ini merupakan lingkungan dengan kegiatan yang bervariasi, beberapa bentuk kawasan , meliputi:

- a. Kawasan perdagangan
- b. Kawasan pendidikan
- c. Kawasan wisata budaya
- d. Kawasan perkantoran
- e. Kawasan hotel
- f. Kawasan industri
- g. Kawasan hunian

Gambar 2.17
Kondisi Lingkungan



Arah menuju lokasi terpilih merupakan daerah ring road utara:

Sebelah utara : Jl. Monjali

Sebelah selatan : Jl. A.M Sangaji

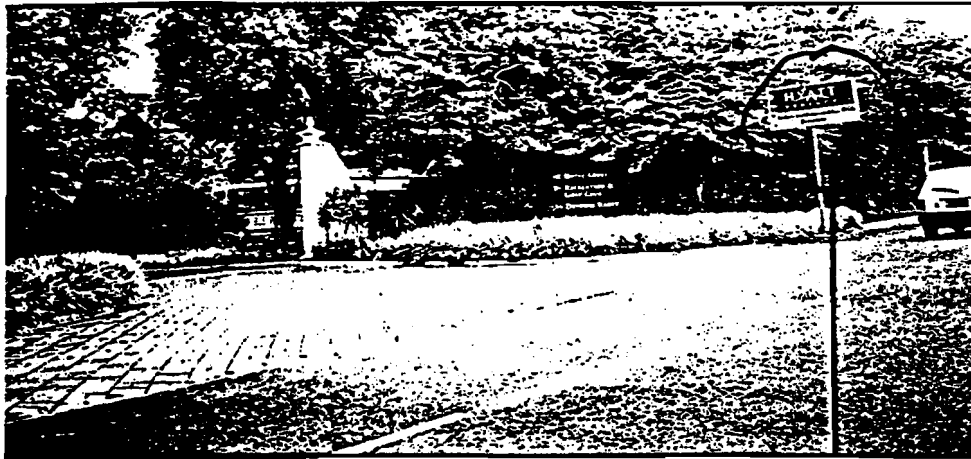
Sebelah barat : Jl. Magelang (arah menuju ke magelang)

Sebelah timur : Jl. Kalirang





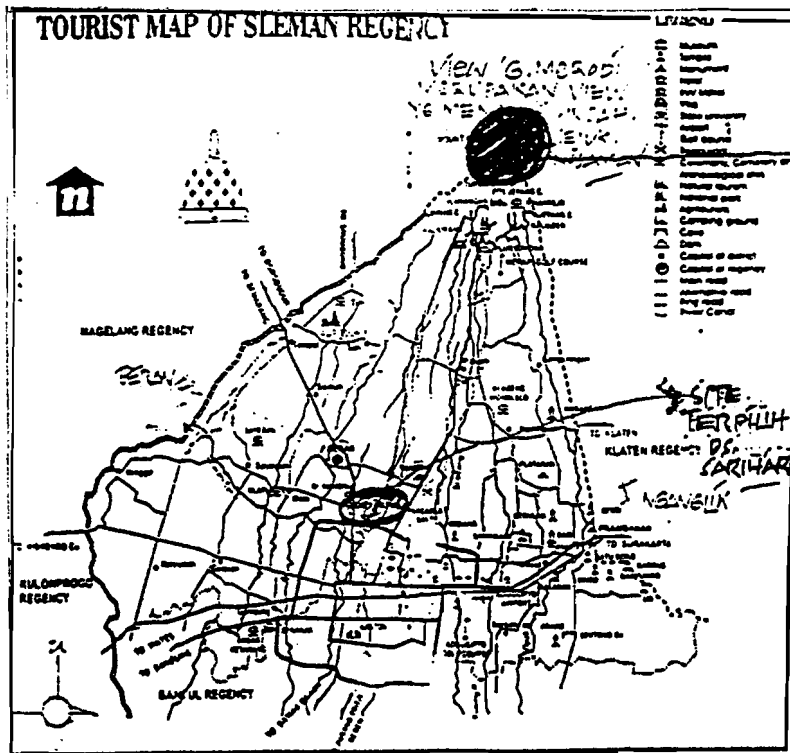
Kegiatan pada lokasi terpilih sangat bervariasi, seperti terdapat beberapa kawasan perdagangan yang terdiri dari rumah-rumah toko (ruko) di sepanjang Jl. Monjali, beberapa kompleks ruko ini merupakan salah satu pertimbangan dalam pemilihan lokasi



Terdapat kawasan komersial, seperti hotel Hyatt (hotel bintang tiga bertaraf international) yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang berupa “Recreation, Golf club & tennis club dan driving area”, dengan view yang menarik “merapi”

View

Selain itu pada 25 km ke arah utara dari pusat kota Yogya, merupakan kawasan kota wisata kaliurang, yang merupakan kota rekreasi pegunungan di lereng Gunung Merapi, view yang paling menarik gunung merapi dengan panorama yang indah, sejuk dan nyaman. Banyak dikunjungi oleh para wisatawan baik luar maupun dalam.

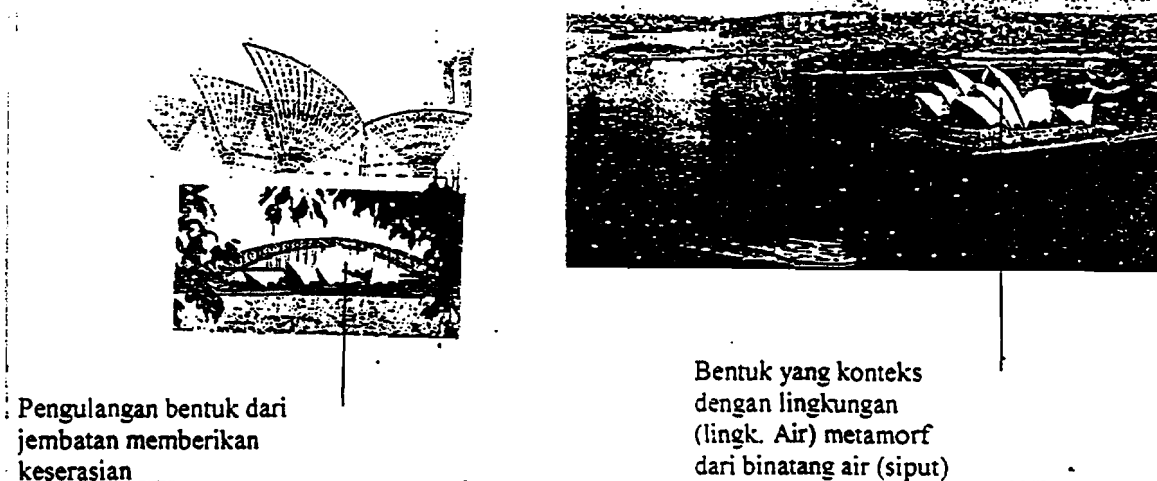


Gambar 2.18
Arah View

2.8 STUDY KOMPERATIF

2.8.1 Sydney Opera House, Sydney Australia

Sydney Opera House merupakan gedung opera yang didirikan tahun 1973 dengan perancang John Utzon. Sydney Opera House ini berada pada site Bennalong Point yang dekat dengan kawasan pusat bisnis.



Gambar 2.19
Sydney Opera House
Sumber Breen, Ann & Dick Rigby 1996

2.8.2 Disneyland

Walt Disney berhasil merasionalisasikan dimensi teknologis experimental dan managerial menjadi suatu komsumsi yang tidak terprediksikan sebelumnya.

Disneyland mendasarkan temanya pada tokoh kartun yang dihidupkan seiring dengan berkembangnya industri film Hollywood yang telah berhasil membawa kemampuan dan sumber daya teknis untuk mewujudkan ide-ide fantastis menjadi sebuah kenyataan.

Beberapa kegiatan Disneyland dijelaskan sebagai berikut:

1. MAIN STREET

Jalan utama yang membelah Disneyland, bertuliskan Disneyland population 192.000.000 (jumlah penduduk amerika) berberuk replica kota kecil di Missouri tempat Disney dibesarkan.

2. Central Plaza

Lapangan terbuka , sentra dari keseluruhan Disneyland ujung dari MainStreet USA, dari sana terdapat sirkulasi yang menuju ke empat tema.

3. Subtema terdiri dari :

Frontierland

Membangkitkan nostalgia jaman pionir, amerika dengan bentuk rumah jaman pionir, prairie house, suburban ranches, kota koboi dan padang gurun buaatannya. Dengan drama perampokan pura-pura seperti yang terjadi Wild west pada jaman koboi, kereta uap dan kapal uap kuno juga melintasi kawasan.

Tomorrowland

Dibuat berdasarkan prediksi tentang massa depan, simulasi penerbangan ke mars, submarine voyage, dan lain sebagainya.

Fantasiland

Dibuat berdasarkan cerita dongeng dan science fiction, disini terdapat istana Cinderella dan tokoh-tokoh kartun ciptaan Disney lainnya.

3. Fasilitas penunjang (Transportation)

Jaringan utilitas yang ada di Disney land sudah menggunakan teknologi tinggi antara lain:

- Sistem pengumpulan sampah otomatis dan terpusat
- Sistem pemipaan AVAC
- Pengolahan air dari danau buatan dengan luas permukaan air 43 mil persegi
- Pusat pembangkit energi sentral untuk distribusi gas, bahan bakar, udara dingin dan suplai air.
- Exprimen energi matahari
- Program konservasi
- Sistem telpon, sambungan langsung jarak jauh dengan sistem komputer.

BAB III
THEATER OPERA ANAK DENGAN PENEKANAN
CITRA BANGUNAN BERDASARKAN ARSITEKTUR
FANTASI ANAK

3.1 TEATER OPERA ANAK DI YOGYAKARTA

3.1.1 Pengertian

Teater Opera Anak adalah suatu wadah pemenuhan kebutuhan teater seni pertunjukan anak (ditingkat pra sekolah-sekolah), yang dikhususkan bagi anak yang berbakat (aktif dan pasif) dibidang seni tari, musik dan teater. lingkup kegiatan pertunjukan dan pengembangan seni budaya bangsa baik tradisional maupun modern dengan metode pertunjukan yang mendasarkan alurnya pada suara / nyanyian dengan iringan musik yang terformat (orchestra) yang disertai dengan gerak teatral.

Sebagai wadah pemenuhan kebutuhan tempat/ sarana seni pertunjukan anak. Teater Opera Anak ini merupakan suatu tempat yang terkondisi, bagi kegiatan pengembangan dan pembinaan seni anak, dengan didukung oleh fasilitas-fasilitas penunjang dan wujud visual perwadahan yang mencerminkan fantasi anak.

3.1.2 Fungsi

Teater Opera Anak sebagai salah satu sarana tempat seni pertunjukan anak, yang meliputi tiga unsur seni tari, musik dan teater. Merupakan pusat tempat seni pertunjukan anak, yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Tempat atau pusat seni pertunjukan anak yang meliputi seni tari, musik dan teater
2. Tempat pengembangan dan pembinaan seni anak, dengan bimbingan yang mengarahkan pada bidang seni yang sesuai dengan bakat anak (aktif dan pasif).

3.1.3 Tujuan

Merupakan tempat yang menjadi pusat pemenuhan kebutuhan seni pertunjukan, terutama anak yang memiliki bakat/ minat khusus (aktif/ pasif) dengan pendekatan kegiatan seni sebagai fungsi yang dominan dalam:

1. Usaha untuk memajukan seni dan budaya bangsa melalui pengembangan dan pembinaan anak yang sesuai dengan bakatnya dengan pendekatan fantasi anak
2. Menumbuhkan / melahirkan seniman muda yang berbakat dan berpotensi dalam usaha memajukan seni dan budaya bangsa.

3.1.4 Lingkup Pelaku Dan Kegiatan Pada Teater Opera Anak

Lingkup pelaku dalam Teater Opera Anak ini adalah anak yang berusia 4-15 tahun (Usia pra-sekolah) dengan syarat khusus:

- Anak yang memiliki bakat / minat khusus (aktif dan pasif) terhadap seni pertunjukan
- Anak yang memiliki bakat luar biasa yang nonintelektif, seperti misalnya bakat musik dengan derajat yang tinggi.

Lingkup kegiatan dalam Teater Opera Anak ini dibedakan dalam empat sasaran, di sesuaikan dengan karakteristik anak yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pertunjukan
 - Pementasan
 - Pendokumentasian
 - Persiapan
2. Kegiatan Servis dan pelayanan
3. Kegiatan Administrasi
4. Kegiatan penunjang

Dalam Opera Teater ini, kegiatan pertunjukan merupakan kegiatan utama (primer) yang dibahas dalam proporsi lebih besar, sedangkan bidang servis, administrasi, dan penunjang akan menjadi kegiatan penunjang Opera Teater Anak.

3.2 ANALISIS KEGIATAN

3.2.1 Kegiatan dalam Teater Opera Anak

3.2.1.1 Jenis Kegiatan

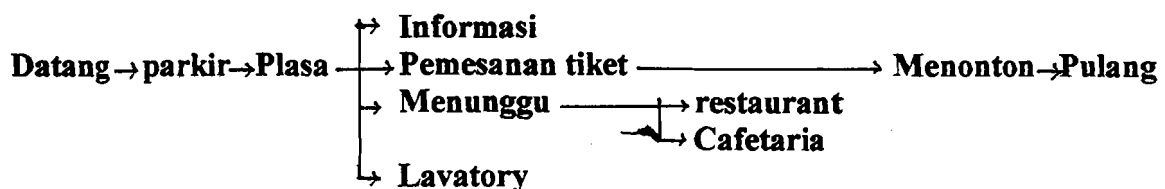
Jenis kegiatan dalam Opera Teater Anak harus menyesuaikan dengan kegiatan Opera Theater . Jenis kegiatan yang diselenggarakan memperhatikan karakteristik perilaku anak yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti dibawah ini:

1. Kegiatan Pertunjukan

Kegiatan ini merupakan kegiatan utama yang terdapat dalam setiap Opera Teater. untuk menghasilkan kegiatan pertunjukan yang sesuai dengan karakteristik fantasi anak, pertunjukan yang ditampilkan dapat mencerminkan karakteristik anak yang bersifat sederhana (menampilkan apa adanya) tidak mengada-ada, bersifat riang gembira (melalui pertunjukan) dengan para pemain sebagian besar anak-anak, sedangkan kegiatan pertunjukan dibagi menjadi tiga, yang meliputi:

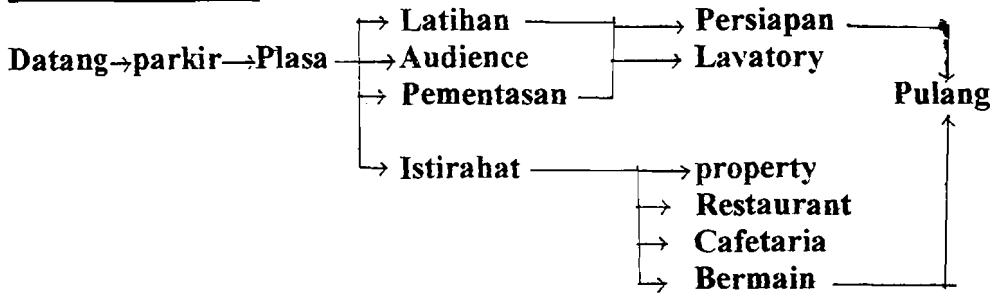
- Penonton
Datang – beli karcis – menunggu – rileks- menonton- pulang
- Pemain/ anak-anak
Datang- latihan- merias (make up) / persiapan- audience- pementasan- lavatory- istirahat- pulang
- Seniman
Bagi seniman kegiatan yang dilakukan memberikan pengarahan/ bimbingan terhadap anak asuh mereka berupa kegiatan yang mengkoordinir setiap pertunjukan opera teater dan membantu/ melatih anak-anak.

Pengunjung



Bagan 1
Skema pola kegiatan pengunjung

Pemain / Seniman

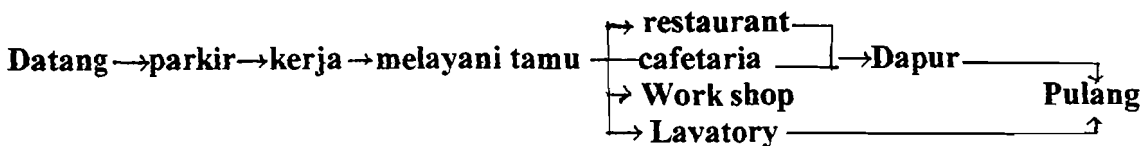


Bagan 2
Skema pola kegiatan pemain

3. Kegiatan Servis dan Pelayanan

Kegiatan pelayanan yang berupa fasilitas pelayanan yang bersifat komersial, seperti penyediaan:

- Cafeteria, dan restaurant
- Work Shop, menyediakan souvenir yang beraneka ragam yang mencerminkan anak-anak
- Plasa, sebagai ruang penerima tamu (lobby, hall penerima)



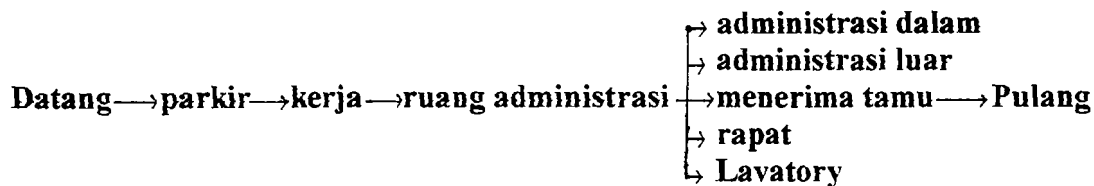
Bagan 3
Skema kegiatan servis dan pelayanan

4. Kegiatan Administrasi

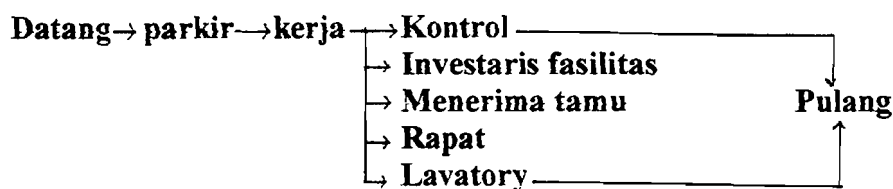
Merupakan kegiatan yang menunjang kelancaran semua kegiatan di dalam opera teater anak, meliputi:

- Administrasi ke dalam, tentang kegiatan opera teater (umum)
- Administrasi kegiatan luar (penjualan ticket/ hubungan dengan user)
- Pengelola umum (pengeluaran dan pemasukan uang)
- Pengelola khusus (investarisasi fasilitas dan pemeliharaannya)

Personil : Tenaga-tenaga administrasi / sekretaris
 Kegiatan : Melaksanakan pekerjaan administrasi, penyediaan alat-alat dan pengisian laporan lainnya



Bagan 4
Skema kegiatan administrasi

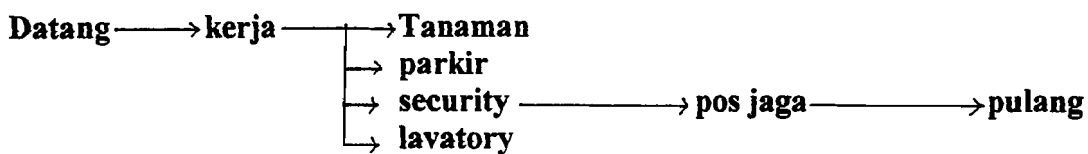


Bagan 5
Skema kegiatan Pengelola

5. Kegiatan penunjang

Merupakan kelengkapan yang memberikan pelayanan pada kegiatan Opera Teater Anak, seperti:

Personil : Tenaga bantuan darurat, tukang kebun, dan penjaga
 Kegiatan : Melaksanakan kegiatan perawatan bangunan Teater Opera dan menjaga keamanan dan ketertiban Opera Teater.



Bagan 6
Skema pola kegiatan penunjang

3.2.2 Kapasitas perwadahan

a. Kapasitas penonton

Berdasarkan data dari sumber architectural graphic standart, Teater Opera Anak ini yang termasuk dalam golongan teater besar komersial dengan jumlah rata-rata kapasitas penonton opera teater 2000-3000 penonton. Untuk perhitungan area penonton= kapasitas x efektifitas. Golongan teater komersial ini, berisikan fasilitas-fasilitas penunjang teater yang bersifat kegiatan komersial, hall/lobby, ruang latihan, perpustakaan dan taman bermain anak (space ruang bermain untuk anak).

b. Kapasitas pertunjukan

Untuk kapasitas pertunjukan teater yang berdasarkan dari sumber architectural graphic, dengan jumlah minimal untuk musical/ opera adalah 1000 , jumlah rata-rata 2500, jumlah maksimal 4000, kapasitas/ area pertunjukan teater opera dapat dilihat dari kapasitas penonton teater opera jadi kapasitas pertunjukan diambil jumlah rata-rata.

c. Lebar panggung

Untuk lebar panggung pertunjukan Teater Opera yang berdasarkan dari sumber data arsitektur (Ernest Neufert), lebar panggung minimum 12 m, normal 18m dan lebar maksimum 25 m, jadi untuk lebar panggung teater opera diambil lebar panggung normal s/d maksimum yang disesuaikan dengan pemain khususnya anak dengan kegiatan pertunjukan seni yang berbeda seperti tari,dance, music (orchestra), teater. Menurut Drs Zulkifli ¹psikologi perkembangan, anak membutuhkan space/ ruang yang bebas untuk bergerak dan beraktivitas, ruang yang bebas membuat anak lebih leluasa dalam bergerak seperti menari, menyanyi dsb

¹ Drs.Zulkifli L (psikologi perkembangan anak)

3.3 ANALISA TATA RUANG

3.2.1 Kebutuhan dan Besaran Ruang

Pendekatan besaran ruang pada Opera Teater ini mempertimbangkan faktor-faktor, seperti:

1. Standar dimensi
2. Kelancaran dan kenyamanan kegiatan
3. Tuntutan karakteristik ruang

Pada Opera Teater ini, standart besaran atau dimensi diambil dari Time Saver Standart (J.D Chiara dan J. Callender, 1983), Architect Data (Ernest Neuvet, 1980) dan Teater Facilities. Sedangkan perhitungan pada standart ruang berdasarkan dari gerakan-gerakan pemain dengan gerakan bebas / besar:

Tabel 3.1
Kelompok Ruang Berdasarkan kebutuhan

Kebutuhan Ruang Pertunjukan	Kebutuhan Ruang Publik	Kebutuhan Ruang Pengelola	Kebutuhan Ruang Pendukung
<input type="checkbox"/> Panggung pertunjukan	<input type="checkbox"/> Ruang penerima tamu	<input type="checkbox"/> Ruang pimpinan	<input type="checkbox"/> Parkir pengelola
<input type="checkbox"/> Ruang penonton	<input type="checkbox"/> Hall/Lobby	<input type="checkbox"/> Ruang administrasi	<input type="checkbox"/> Parkir tamu / pengunjung
<input type="checkbox"/> Entrance	<input type="checkbox"/> Ruang pimpinan	<input type="checkbox"/> Ruang perlengkapan/ gudang	<input type="checkbox"/> Taman
<input type="checkbox"/> Ruang penerima tamu	<input type="checkbox"/> Ruang pelayanan	<input type="checkbox"/> Ruang servis	<input type="checkbox"/> Gardu jaga
<input type="checkbox"/> Ruang pemain	<input type="checkbox"/> Ruang servis		<input type="checkbox"/> Plasa
<input type="checkbox"/> Ruang servis			<input type="checkbox"/> Cafeteria, restaurant
			<input type="checkbox"/> Work shop

Sumber : Pemikiran

Kebutuhan ruang untuk pemain perhitungan berdasarkan dari gerakan-gerakan pemain dengan gerakan-gerakan bebas/ besar:

• Dengan gerakan relatif statis (Langendriya)	=	0,36 m ² / penari*
• Dengan gerakan tangan kaki(Tari klasik)	=	2,25 m ² / penari*
• Dengan gerakan bebas (Dance, music)	=	4,41 m ² /orang*
• Ruang acting	=	4,41 m ² /orang*
• Lebar panggung (musik)	=	15 m ² **
• Lebar panggung (opera)	=	25m ²
• Ruang orchestra	=	80 m ²
• Ruang Audience	=	1.05 m ² /orang*
• Ruang Latihan	=	1,5 m ² /orang
• Ruang persiapan		
- ruang dekor	=	15 m ² (asumsi)
- ruang rias	=	1,8 m ² /orang**
- ruang kostum	=	1,8 m ² / orang**
- locker	=	0,5 m ² /orang**
- green room	=	15 m ² (asumsi)
- property	=	25 m ² (asumsi)
• Ruang kontrol lighting	=	15 m ² (asumsi)
• Ruang sound kontrol	=	6 m ² (asumsi)
• Ruang pengaturan layar	=	15 m ² (asumsi)

Keterangan: * Panero, Julius, et al

** Ernest neufert

Ungkapan macam ruang dan perhitungan besaran ruang diuraikan di bawah ini:

Tabel 3.2 Kelompok Ruang Pertunjukan

Macam ruang	Asumsi/ Standart	Besaran
Ruang pementasan		
- Stage musik	standart 1,00 m ² / anak 15 anak x 1,00 m ²	15 m ²
- Stage opera	standart 1.00 m ² /anak 25 anak x 1.00 m ²	25 m ²
- Stage/lay out orchestra	standar 2,00 m ² /orang 40 orang x 2,00 m ²	80 m ²
Ruang Pendokumentasian	standar 1,05/ orang 10 orang x 1,05 m ²	10,5 m ²
Ruang penonton	standar 1,5 m ² /orang 1500 orang x 1,5 m ²	3000 m ²
Ruang pertunjukan	standart 1,5 m ² /orang 2000 orang x 1,5 m ²	4000 m ²
Apron	standart 1,05 m ² /orang 20 orang x 1,05 m ²	21 m ²
Ruang kontrol lighting	15 m ²	15m ²
Ruang sound kontrol	6 m ²	6 m ²
Ruang pengaturan layar	15 m ²	15 m ²
Ruang audience	standart 1,05 m ² /orang 20 orang x 1,05 m ²	21 m ²

Tabel 3.3 Kelompok Ruang Pemain

Macam ruang	Asumsi/ Standart	Besaran
Ruang persiapan		
- Ruang rias	1,8 m ² / anak x 10	18 m ²
- Ruang kostum	1,8 m ² / anak x 10	20 m ²
- Ruang dekor	15 m ²	15 m ²
- Green room	15 m ²	15 m ²
- Ruang property	30 m ²	30 m ²
- Locker	0,5 m ² x 20 anak	10 m ²
Ruang latihan	1,5 m ² x 30 orang	45 m ²
Lavatory	standart 0,5 m ² / anak Standart 0,64 m ² / orang dewasa	40 m ²

Tabel 3.4 Kelompok Ruang Administrasi

Macam ruang	Asumsi/ Standart	Besaran
1. Ruang ticket	2,00 m2 x 5 orang standart office planning	10 m2
2. Ruang pengelola		12,56 m2
3. Ruang sekretaris		10 m2
4. Ruang staff		30 m2
5. Ruang rapat		15m2
6. Ruang tamu		30 m2
7. Lavatory	Asumsi untuk para Karyawan dan staff (2 KM & 2 WC)	14 m2

Tabel 3.5 Kelompok Ruang Servis dan Pelayanan

Macam ruang	Asumsi/ Standart	Besaran
1. Lobby/ Hall	asumsi	500 m2
2. Ruang Telphon	asumsi	20 m2
3. Cafetaria	asumsi	80 m2
4. Restaurant	asumsi	150 m2
5. Plasa	asumsi	100 m2
6. Work shop	asumsi	100 m2
7. Lavatory	asumsi	32 m2

Tabel 3.6 Kelompok Ruang Penunjang

Macam ruang	Asumsi/ Standart	Besaran
1. Gudang	Asumsi keseluruhan	120 m2
2. Ruang jaga		
3. Ruang Darurat		

Luas lantai 6,875 ditambah sirkulasi 20 % menjadi total 8250.012 m2

3.3.2 Pola Hubungan ruang

Untuk menganalisis pola hubungan tata ruang, ada beberapa alternatif ruang yang terbagi menjadi tiga sub tema dalam bangunan opera teater anak yang mencerminkan fantasi anak melalui cerita komik anak yang sederhana, seperti:

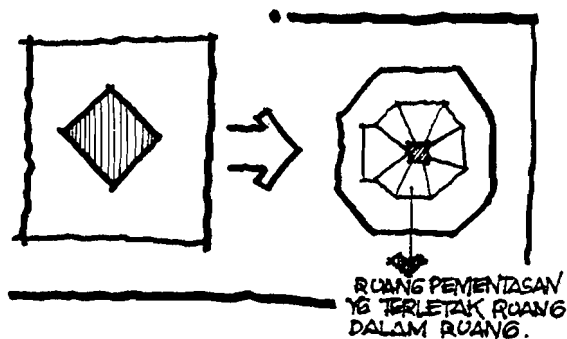
a. Hubungan ruang

1. ruang dalam ruang

Hubungan ruang dalam ruang ini bisa meminimalis besaran dan kebutuhan ruang. ruang yang lebih besar berfungsi sebagai suatu kawasan tiga dimensi untuk ruang di dalamnya, seperti ruang pementasan yang berada didalam bangunan teater.

Prinsip pengolahan ruang dalam ruang ini dapat digunakan pada sub tema fantasi, karena prinsip pengolahan ruang pada tema ini merupakan pengelompokkan bentuk geometris kombinasi, dengan ruang utama berfungsi sebagai ruang pementasan. Dilihat dari segmentasi umur, prinsip pengolahan ruang merupakan pengelompokan bentuk dasar (kotak/ square), dengan berbagai macam pengolahan sehingga berkembang menjadi bentuk kombinasi yang menyesuaikan dari segmentasi dan cerita, seperti: *Tema Dongeng (4-8) tahun*, prinsip pengolahan bentuk dari pengelompokkan bentuk dasar (kotak/ square), pada *Tema Fantasi (8-12) tahun*, prinsip pengolahan bentuk mulai adanya permainan bentuk dari bentuk dasar menjadi bentuk kombinasi, Tema Tomorrow (12-15) tahun, penyempurnaan fantasi anak yang berkembang maju dengan pesatnya, melalui pengolahan bentuk dasar sehingga menjadi bentuk yang future, menarik, khayal dan sederhana. (Dapat dilihat pada pengolahan bentuk massa bangunan)

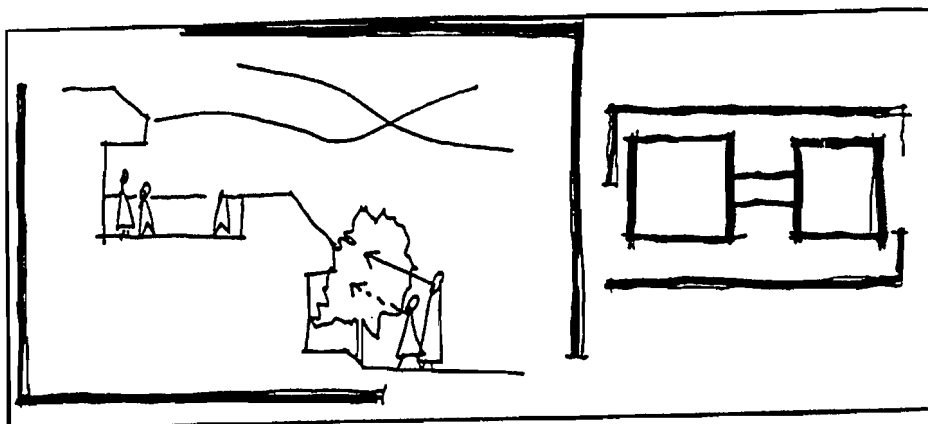
Gambar 3.1.
Ruang dalam ruang
(Tema Fantasi)



2. Ruang yang bersebelahan

Ruang bersebelahan adalah jenis ruang yang paling umum dengan sifat alami memisahkan sekaligus menghubungkan keduanya. Bidang pemisah dapat membatasi pencapaian visual maupun fisik di antara dua ruang yang bersebelahan, memperkuat individualitas masing-masing ruang dan menampung perbedaan-perbedaan yang ada. Hubungan ruang akan menimbulkan pengalaman baru pada anak, sehingga sub tema masing-masing bangunan teater saling berhubungan dengan penempatan sesuatu yang menarik bagi anak seperti, ornamen dekoratif yang menampilkan tokoh cerita komik, pada masing-masing sub tema.

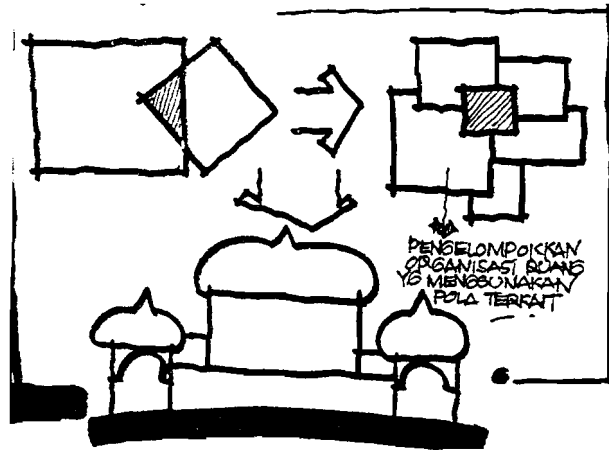
Gambar 3.2
Ruang yang bersebelahan
(Tema Dongeng - Fantasi)



3. ruang yang saling berkaitan

Pola hubungan ruang ini sangat sesuai dengan prinsip pengolahan ruang pada tema dongeng yang merupakan pengelompokkan dari bentuk dasar (kotak/ square). Karena dengan pola hubungan ruang yang saling berkaitan ini akan memudahkan dalam pengolahan organisasi ruang, sehingga pengunjung akan merasa berada dalam satu lingkup yang saling berhubungan.

Gambar 3.3
Ruang yang saling berkaitan
(Tema Dongeng)

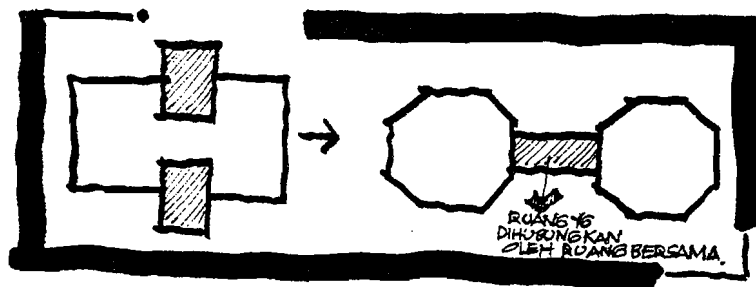


4. ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Pola hubungan ruang semacam ini akan memudahkan dalam pengelompokkan kegiatan dan penghubung ruang bersama (pemersatu). Ruang penghubung pada bangunan Opera Teater ini adalah plasa yang membagi kawasan opera teater anak ini menjadi tiga sub tema dengan kelompok kegiatan yang berbeda-beda, seperti: tema dongeng berfungsi sebagai kelompok fasilitas pelayanan, tema fantasi berfungsi sebagai ruang pementasan/ ruang pertunjukan teater dan tema tomorrow berfungsi sebagai sarana penunjang opera teater berupa tempat latihan.

Pola hubungan ruang ini juga sesuai dengan tema tomorrow, karena memudahkan dalam prinsip pengolahan ruang simetris/ aksial, yang menyesuaikan dari bentuk bangunan sub tema tomorrow yang diambil dari cerita future yaitu Starwars yang mengangkat bentuk pesawat menjadi bentuk bangunan pada tema tomorrow.

Gambar 3.4
Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama
(Tema Tomorrow)



Pemilihan alternatif pola hubungan tata ruang diatas berdasarkan kegiatan opera teater pada:

- Pengelompokkan kegiatan yang dapat dilakukan dalam satu fasilitas, kegiatan pertunjukan terdapat pada sub tema dongeng dengan fasilitas penunjang pertunjukan seperti, ruang persiapan (kostum, rias, locker, r.property)
- Pengelompokkan sifat kegiatan berdasarkan kepentingan dan tuntutan privacy, sifat kegiatan teater opera anak dikelompokkan berdasarkan sub tema fantasi (Dongeng, Fantasy, Tomorrow)
- Kondisi ruang tapak, tapak berbentuk bujur sangkar yang memberikan kemudahan dalam pengembangan bentuk dan orientasi bangunan.

- Kondisi ruang tapak, tapak berbentuk bujur sangkar yang memberikan kemudahan dalam pengembangan bentuk dan orientasi bangunan.
- Keterkaitan dengan pencapaian dan pola pergerakan dalam tapak
- Penyebaran dan pola tata ruang yang tepat harus dapat menjamin kelangsungan fungsi bangunan dan menentukan aliran pergerakan pelaku aktifitas.

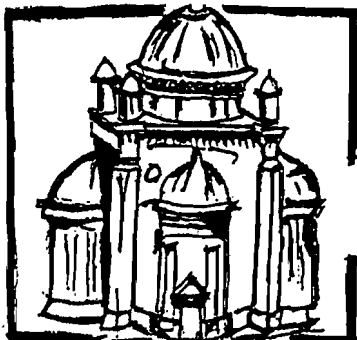
Penyebaran dan pola tata ruang opera teater, ditentukan pada fungsi bangunan dan jenis kegiatan, seperti : ruang pertunjukan, ruang latihan, ruang servis dan pelayanan, dan ruang bersama (plasa) sebagai ruang pemersatu.

- Kebutuhan persyaratan ruang dan interaksi antar kelompok kegiatan.
- Aspek estetik, visual bangunan yang dihasilkan dari penempatan kegiatan pewardahan.

3.3.3 Organisasi Ruang

Ada beberapa macam pendekatan organisasi ruang yang bisa digunakan pada teater opera anak, seperti:

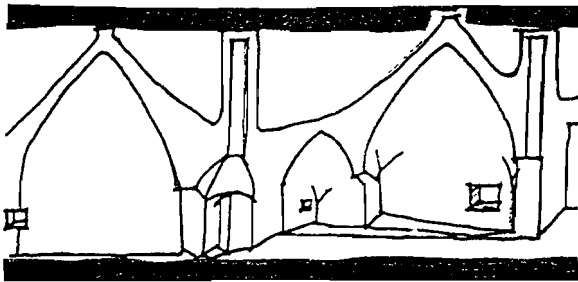
Terpusat



Organisasi terpusat, bersifat stabil, merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang skunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.

Karakter organisasi terpusat menunjukkan suatu arah dan menggambarkan, perkembangan dan pertumbuhan fantasi anak dari usia 4 s/d 15 tahun, dengan melalui beberapa masa fantasi. Masa fantasi awal, yang disebut “ dongeng “ diletakkan pada ruang pusat (sebagai titik awal) . Pergerakan yang terpusat ini sebagai salah satu cara menghasilkan karakter arsitektur fantasi yang mana masa pertumbuhan anak maka fantasi akan ikut berkembang terus dengan pesatnya, begitupun halnya dengan massa bangunan yang mencerminkan fantasi anak dilihat dari segmentasi umur. Sehingga menghasilkan arsitektur fantasi pada bangunan teater opera anak

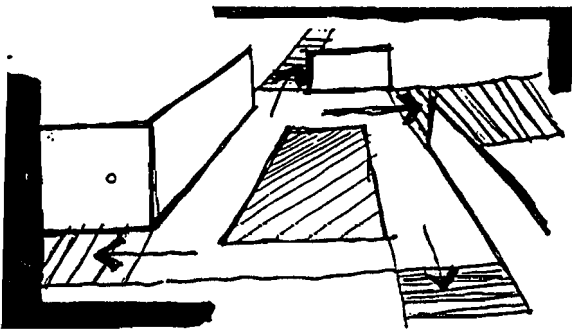
Linier



Pada dasarnya terdiri dari sederetan ruang-ruang yang berulang

Karakter organisasi linier yang panjang menunjukkan suatu arah dan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan fantasi. Adanya pertumbuhan dan pergerakan ini akan menimbulkan karakter arsitektur fantasi yang akan diterapkan pada bangunan yang akan membangkitkan fantasi anak dan menciptakan pengalaman tertentu pada anak. Kelemahan dari organisasi linier menimbulkan kebosanan yang cepat dan menyerang pada anak, jika dalam penyusunannya tidak menempatkan elemen dan permainan bentuk yang menarik bagi anak.

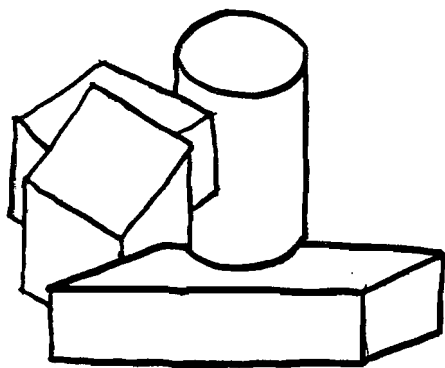
Radial



Sebuah ruang terpusat dimana organisasi linier berkembang menurut jari-jari.

Organisasi ruang semacam ini akan terasa lebih menarik bagi anak, karena organisasi linier yang bisa membuat anak bosan, dipecah menjadi lengan-lengan dengan ruang pusat menjadi porosnya. Aspek fantasi akan terus tumbuh dan berkembang, yang akan mereka temukan pada setiap lengan organisasi linier.

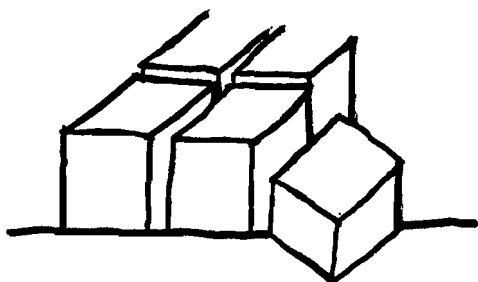
Cluster



Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan /bersama-sama memanfaatkan ciri / hubungan visual

Pola organisasi cluster yang tidak berasal dari konsep geometri yang kaku, menjadikan organisasi ini luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya. Penggunaan pola penyusunan yang tepat akan menghasilkan bentuk fantasi, pola bentuk castle diambil dari bentuk cluster yang diletakkan pada pusat (poros) diantara organisasi radial.

Grid



Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan struktur atau grid tiga dimensi lain.

Penggunaan unit modul yang berulang-ulang akan menimbulkan kesan jenuh pada pengguna. Kelebihan dari organisasi ini memudahkan dalam menegaskan kawasan-kawasan ruang sirkulasi / pelayanan dalam penempatan organisasi ruang teater opera anak

Pendekatan yang perlu di perhatikan adalah:

1. Organisasi ruang yang bisa membuat pengunjung (khususnya anak) merasa nyaman berada dalam lingkungan teater opera, dengan pengertian tidak membosankan dan menarik bagi anak-anak.

2. Organisasi ruang yang bisa mencerminkan sub tema fantasi anak kedalam bangunan teater opera.

Kriteria di atas bisa diciptakan dengan :

1. Pengolahan bentuk dengan mengangkat dari cerita komik anak yang sederhana kedalam 3 sub tema, seperti:

- Dongeng

Pada sub tema dongeng mengangkat cerita komik “ Alladin” yang merupakan cerita negeri dongeng 1001 malam dari negeri *Bagdad*. Pada kisah ini menceritakan kisah Alladdin, yang mana di negeri ini dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana dan seorang putri yang cantik bernama putri jasmine. Raja yang bijaksana dan anaknya itu tinggal di sebuah istana yang dinamakan kerajaan 1001 malam. Adapun tokoh utama dalam cerita “Alladdin” yaitu alladdin, putri jasmine dan dua sahabat yang selalu setia menemani alladin dalam menumpas kejahatan adapun sahabatnya adalah abu (seekor monyet) dan seorang jin dan lampu wasiatnya.

- Fantasi

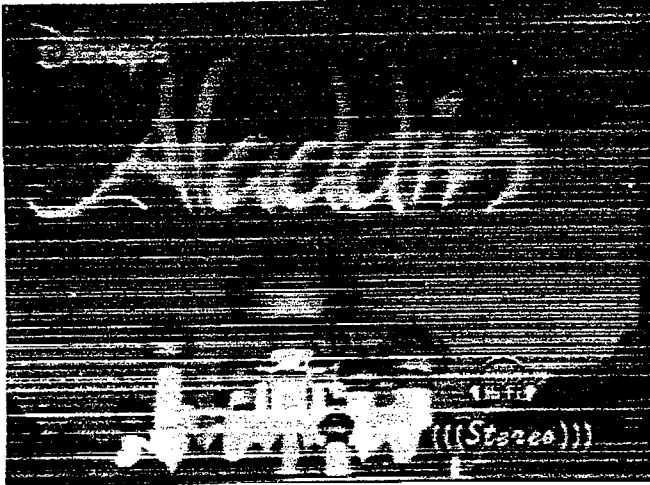
Pada sub tema fantasi diangkat dari cerita komik *Putri Cinderella*, yang menceritakan tentang kehidupan seorang putri yang cantik jelita, baik berasal dari rakyat biasa. Yang tiba-tiba kehidupannya berubah menjadi seorang permaisuri raja, karena putri itu dipersunting oleh seorang pangeran yang tampan dan gagah berani, dan kehidupan mereka dilalui di sebuah istana (castle) yang dikenal dengan “*Castle Cinderella*”.

- Tomorrow Land

Berisikan cerita futeris tentang masa yang akan datang, sub tema tomorrow diangkat dari cerita “ *Starwars*” cerita starwars ini merupakan hasil karya sutradara terkenal Hollywood “ Steven Spielberg” dengan karyanya yang spektakuler (future). Pada sub tema ini diceritakan dengan seiring berkembangnya fantasi anak dengan pesatnya, yang mana anak tidak lagi menyukai cerita dongeng ilusionis, tapi anak lebih tertarik akan cerita karya –karya orang ternama, seperti dalam cerita “starwars” dsb.

2. Bentuk bangunan yang dapat mencerminkan cerita komik anak yang sederhana kedalam arsitektur fantasi yang dibagi menjadi 3 sub tema, seperti;

▪ *Tema Dongeng*



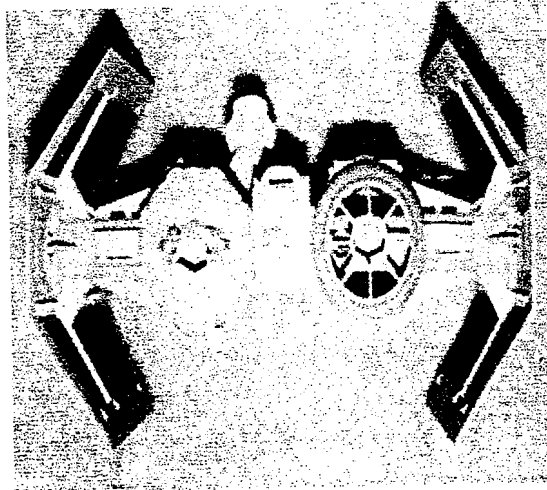
Bentuk bangunan dari cerita komik “Alladin” menggambarkan ciri khas bangunan negeri dongeng (negeri bagdad), bentuk bangunan pada negeri dongeng ini berbentuk square, Untuk istana/ castle negeri dongeng mempunyai ciri khas pada bentuk atap yang bulat dan massa bangunan merupakan sekelompok bentuk-bentuk dasar seperti square dan lingkaran.

▪ *Tema Fantasi*



Untuk tema fantasi bentuk bangunan menggambarkan istana/ castle yang diangkat dari cerita “Putri Cinderella”, dinamakan dengan “Castle Cinderella” yang mencerminkan istana yang megah, identik dengan menara dan benteng, atap yang berbentuk segitiga, massa istana merupakan gabungan dari bentuk square, lingkaran dan segitiga. Ciri khas pada bangunan ini terdapat pada bentuk atap yang berbentuk kerucut dan lancip

▪ *Tema Tomorrow land*



Pada sub tema ini berisikan cerita Future (cerita masa yang akan datang) tentang cerita ruang angkasa karya orang ternama "Steven Spielberg". Ide cerita yang diangkat dari cerita "Starwars", yang menceritakan perang bintang diruang angkasa, bentuk cerita starwars banyak menceritakan tentang kehidupan future yang semua dirancang dengan high-tech, seperti pesawat ruang angkasa (starwars) sehingga bentuk bangunan menyerupai pesawat ruang angkasa starwars, dengan pola bentuk lingkaran (piring terbang) dan sayap terdapat dibelakang badan pesawat yang berfungsi sebagai "copit".

3. Pengolahan ruang yang bisa menciptakan pengalaman tertentu pada anak. Pengolahan ruang pada Opera Teater Anak dibagi menjadi tiga sub tema yang berdasarkan fantasi cerita komik anak dan segmentasi umur anak, yang mana pengolahan ruang disusun berdasarkan umur termuda (awal) seperti:

- Segmentasi umur 4-8 tahun (Tema dongeng) yang berisikan cerita komik "Alladdin" yang merupakan cerita dongeng 1001 malam.
- Segmentasi umur 8-12 tahun (Tema Fantasi) yang berisikan cerita tentang kehidupan (roman) dan petualangan seperti cerita putri Cinderella.
- Segmentasi umur 12-15 tahun (Tema Tomorrow), berisikan cerita future seperti cerita Starwars.

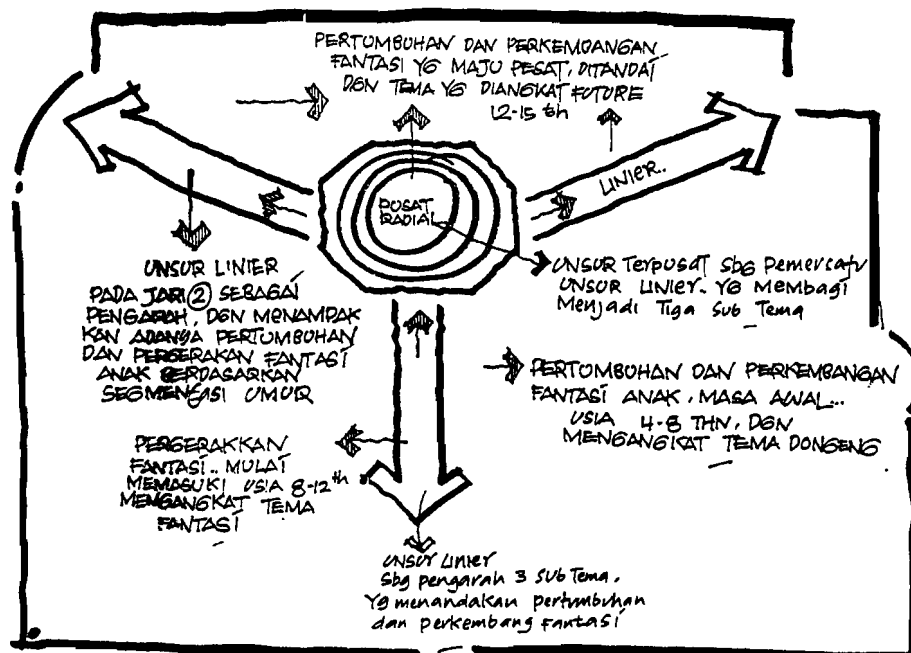
Untuk menciptakan pengalaman tertentu pada anak , melalui pengelompokkan karakter cerita komik anak, yang dilihat dari segmentasi umur mulai dari cerita dongeng sampai pada cerita future yang mana seiring dengan berkembangnya fantasi anak yang selalu berkembang pesat.

Berdasarkan analisis di atas, maka organisasi ruang yang paling sesuai untuk Teater Opera Anak dengan sasaran berupa organisasi ruang yang bisa mengkomidir cerita komik anak kedalam arsitektur fantasi adalah:

Pengunaan organisasi radial

Untuk dapat mengolah ruang yang bisa menciptakan pengalaman tertentu pada anak dapat melalui pengolahan organisasi radial, karena organisasi radial merupakan kombinasi antara unsur linier dan terpusat. Unsur linier sebagai pengarah dari tiga sub tema fantasi cerita komik anak, dengan pembagian tiga sub tema dilihat dari segmentasi umur anak, mulai dari sub tema dongeng sampai dengan future. Pembagian tiga sub tema mulai dari dongeng, fantasi sampai dengan tomorrow melalui jari-jari tangan linier yang terbagi menjadi tiga yang menampakkan adanya pertumbuhan dan pergerakan fantasi (pusatnya). Unsur terpusat sebagai pemersatu dari unsur linier yang terbagi menjadi 3 jari-jari tangan yang mencerminkan tiga sub tema cerita komik anak.

Gambar 3.5
Prinsip Penggunaan Organisasi Radial



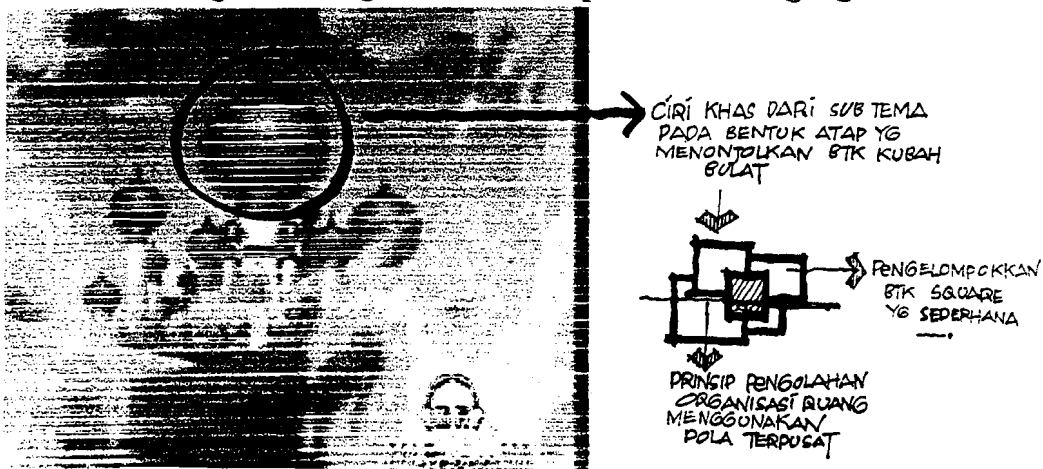
Penggunaan Organisasi Cluster

Berbagai macam bentuk geometris, dapat diolah dalam organisasi cluster kedalam bentuk bangunan Opera Teater. Karakter bentuk geometris yang dikelompokkan dapat mencerminkan fantasi cerita komik anak yang sederhana dengan melalui berbagai macam pengolahannya, sehingga dapat menggambarkan/ menampilkan ciri khas masing-masing cerita ke dalam tiga sub tema, seperti:

Tema Dongeng

Penggunaan bentuk geometris pada tema dongeng merupakan pengelompokkan dari bentuk-bentuk dasar yang sederhana seperti bentuk square. Prinsip pengolahan organisasi ruang pada tema dongeng menggunakan pola terpusat, melalui penempatan ruang utama sebagai pusat kegiatan dari sub tema dongeng. Ciri khas castle dongeng ada pada bentuk atap yang berbentuk bulat/ kubah seperti didalam castle cerita dongeng.

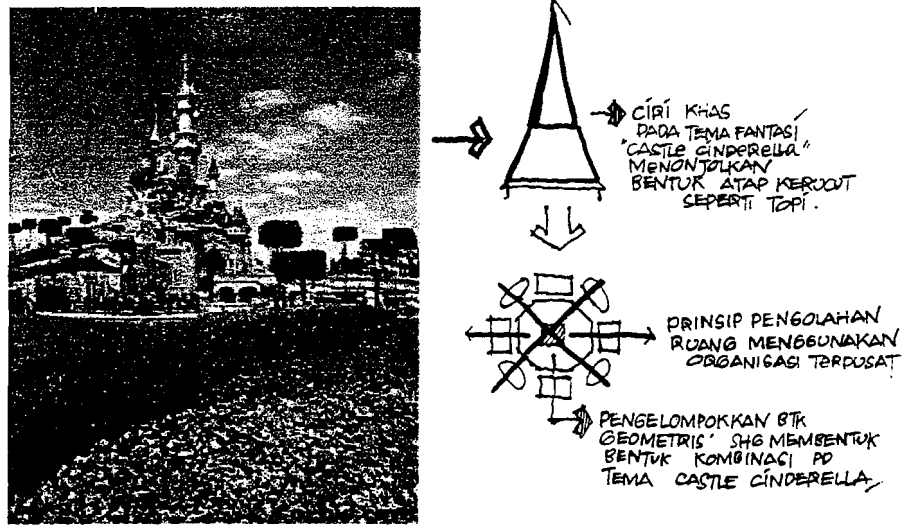
Gambar 3.6
Pengolahan organisasi cluster pada tema dongeng



Tema Fantasi

Pada tema fantasi pengolahan bentuk geometris, seperti bentuk dasar yang di kelompokkan, dengan berbagai macam pengolahan sehingga menjadi bentuk kombinasi dari bentuk dasar. Prinsip pengolahan organisasi ruang menggunakan pola terpusat, yang menempatkan fungsi utama kegiatan tema fantasi sebagai pusat. Yang menjadi ciri khas tema fantasi ada pada castle Cinderella dengan bentuk atap kerucut dan tajam seperti castle di dalam cerita komik putri Cinderella.

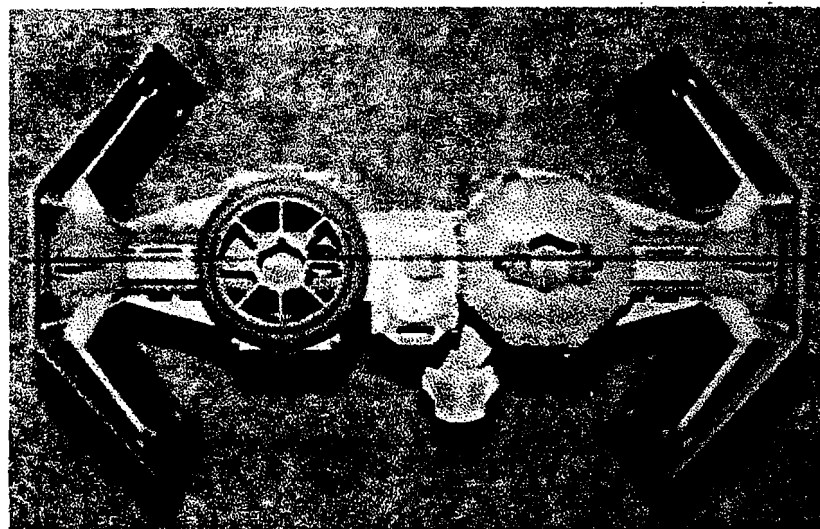
Gambar 3.7
Pengolahan organisasi cluster pada tema fantasi



Tema Tomorrow Land

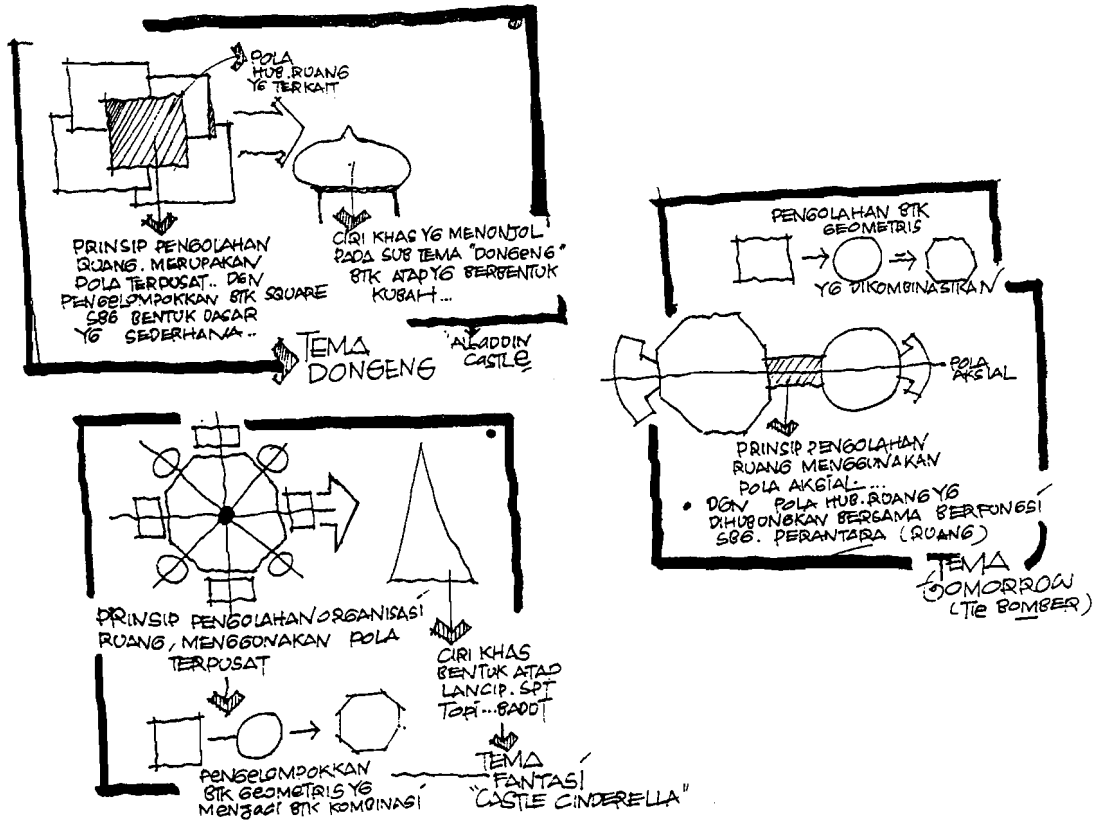
Pengolahan organisasi cluster pada tema tomorrow disesuaikan dengan cerita future. Penggunaan bentuk geometris yang sederhana seperti lingkaran diolah dengan berbagai macam pengolahan sehingga menjadi bentuk khayal (future). Ciri khas bangunan future diambil dari bentuk pesawat starwars yang diolah kembali sehingga menjadi bentuk yang sederhana dan futuristic. Prinsip pengolahan organisasi ruang menggunakan pola aksial (simetris), pola ini dapat memperkuat atau menyatukan bagian-bagian organisasi cluster dan membantu menegaskan keutamaan suatu ruang dalam organisasi ini.

Gambar 3.8
Pengolahan Organisasi Cluster pada tema Tomorrow land



PRINSIP PENGOLAHAN RUANG MENGGUNAKAN POLA AKSIAL/SIMETRI DPT MEMPERKUAT ATAU MENYATUKAN KEUTAMAAN SUATU RUANG....

Gambar 3.9
Prinsip Pengolahan Organisasi Ruang
pada tiga sub tema fantasi



3.4. TYPOLOGI FUNGSIONAL BANGUNAN

3.4.1 Analisa Type Panggung (Stage)

Pada perencanaan Teater Opera Anak ada dua alternatif type panggung ada dua yang berhubungan dengan penyajian pertunjukan, yaitu:

- Alternatif yang pertama, pementasan dengan penonton yang bersifat pasif/diam. Type panggung menggunakan bentuk dasar Proscenium, dimana pemisahan yang jelas terjadi antara penonton dan pemain. Bentuk panggung yang sesuai antara lain Non Enveloping Auditorium, Horseshoe-shaped Auditorium, Wedge –Shaped Auditorium, sebagai pewadahan dari seni pertunjukan opera, teater-teater klasik, film dll

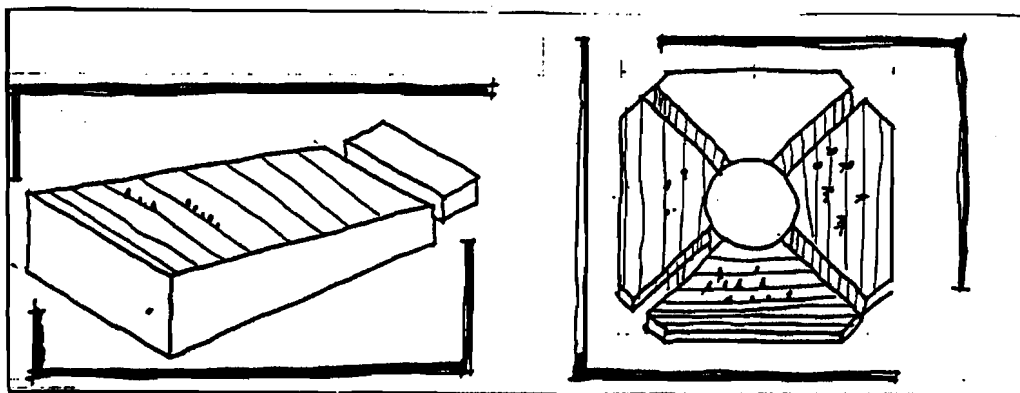
- Alternatif yang kedua, adalah penonton yang bersifat aktif/ bergerak dan merasa terlibat dengan pementasan. Tipe panggung ini lebih sesuai menggunakan bentuk dasar thrust atau Arena, dengan pertimbangan kegiatan-kegiatan yang bersifat kontemporer, modern atau seni gerak seperti teater opera harus banyak berdialog dengan penonton.

Sifat aktif dan bergerak pada alternatif yang kedua tipe panggung sesuai dengan karakteristik anak yang menggambarkan rasa ingin tahu dan menimbulkan karakter atraktif sehingga antara penonton dan pemain dapat berkomunikasi langsung dengan idolanya. Tipe ini sangat fleksibel karena mempunyai berbagai macam kemungkinan pengembangan panggung.

Berdasarkan analisis di atas, maka bentuk stage yang paling sesuai untuk Opera Teater Anak dengan sasaran berupa bentuk stage yang bisa mengakomodir karakter fantasi anak, adalah:

- Penggunaan tipe panggung alternatif kedua dengan tipe dasar Thrust atau arena, sifat tipe panggung ini aktif bergerak sesuai karakteristik anak sehingga menimbulkan kesan atraktif pada anak. Pengembangan bentuk ini sangat fleksibel sesuai dengan kebutuhan pertunjukan.

Gambar 3.10
Perencanaan panggung pertunjukan
Penonton aktif / bergerak



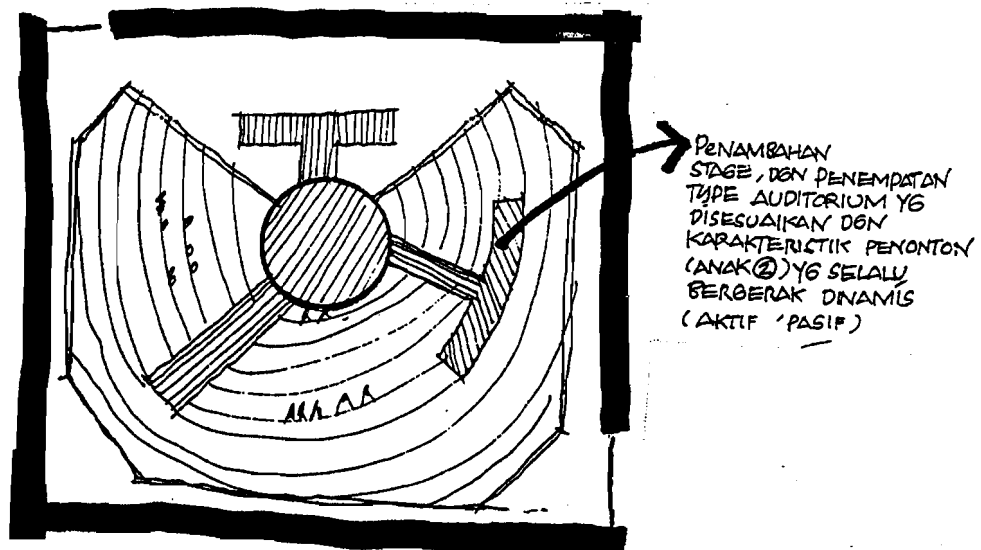
3.4.2 Analisa Type Auditorium

Type auditorium atau ruang penonton mempunya jenis yang sesuai panggung (dibedakan oleh cara penonton menikmati pertunjukan) yaitu:

1. Penonton duduk diam / pasif pada pementasan satu arah (pemain ke penonton).
Cara ini biasa dilakukan untuk jenis pertunjukan yang membutuhkan pemahaman terhadap cerita seperti Opera, film , teater-teater klasik dll. Type teater yang biasa digunakan adalah type proscenium dan sebagian type thrust.
2. Penonton bergerak/ aktif
Contoh jenis pertunjukkan yang dimainkan antara lain lenong. Sebagian jenis musik, sebagian pementasan teater kontemporer ataupun modern. Tipe teater yang biasa digunakan adalah type arena dan sebagian thrust.
3. Penonton bergerak sebagian

Dari analisis tipe auditorium diatas dapatlah diterapkan pada teater opera, Penempatan tipe auditorium dapat disesuaikan dengan karakteristik anak yang selalu bergerak dinamis dan aktif dengan membuat penggabungan pada bentuk auditorium dengan memperhatikan jenis kegiatan teater opera anak itu sendiri.

Gambar 3.11
Skema cara penonton menikmati pertunjukan



3.5 Citra Bangunan Ditinjau Dari Fantasi Anak

3.5.1 Entrance Pada Tapak Bangunan

Ada beberapa macam alternatif tipe entrance, yang masing-masing memiliki pengaruh pada dalam menentukan bentuk dan letak entrance, seperti:

a. Tipe entrance rata

Tipe entrance “ rata “ menimbulkan kesan tidak aman pada anak, yang mana tipe entrance ini langsung berhubungan dengan bidang luar. Kelebihan dari tipe ini tanda masuk ke lokasi mudah di lihat dari jauh atau sambil lalu sehingga karakter bangunan teater jelas terlihat.

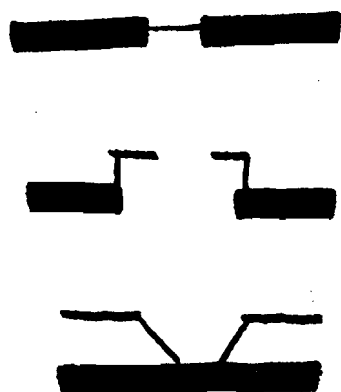
b. Tipe entrance menjorok ke luar

Tipe ini menimbulkan kesan aman dan memudahkan pengawasan pada anak , tipe ini mencerminkan fungsinya sebagai pintu masuk opera teater dan memberi suatu perlindungan pada anak.

c. Tipe entrance menjorok kedalam

Tipe ini memberikan perlindungan pada anak, yang mana tipe ini dapat menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari ruang yang dimasuki, sehingga memudahkan pengawasan pada anak yang selalu bergerak dinamis.

Gambar 3.12
Tipe Entrance

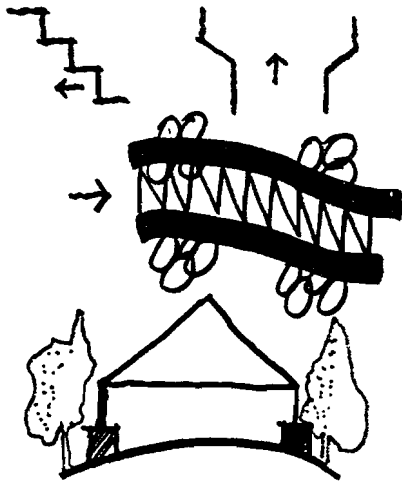


Rata : Mempertahankan kontinuitas bidang luar dan bidang yang di masuki.

Menjorok ke luar: Mencerminkan fungsinya sebagai pintu masuk dan memberi suatu perlindungan.

Menjorok ke dalam: Memberikan perlindungan dan menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari ruang yang dimasuki

Gambar 3.13
Penekanan pada entrance



Membuat permukaan lebih rendah / tinggi / lebih sempit / lebar, penekanan ini akan terasa lebih menarik bagi anak dengan adanya permainan permukaan

Jalan masuk dalam dan berputar, menciptakan suasana fantasi, dengan mencerminkan dari tema fantasi anak yang dilihat dari segmentasi umur.

Memperindah pintu masuk dengan ornamen dekoratif / vegetasi. sebagai pengarah kedatangan pengunjung dengan menonjolkan ciri khas opera teater anak.

Ada beberapa kriteria penentuan bentuk dan letak entrance, seperti:

- Mudah dilihat dan menyolok sebagai tanda masuk
Opera Teater Anak merupakan bangunan komersial kesan yang ditampilkan dibuat menyolok dan mudah dilihat sehingga bersifat mengundang (Welcome)
- Mempunyai penekanan tertentu sebagai ruang penerima dan pengarah kedatangan pengunjung
- Mempunyai ciri khas sebagai opera teater anak, misalnya penekanan pada fisik bangunan yang menonjolkan arsitektur fantasi, seperti pembagian tiga sub tema fantasi yang masing tema menceritakan karakter bangunan yang berbeda sesuai dengan cerita.

Berdasarkan tipe dan penekanan entrance yang didasarkan pada kriteria, maka di peroleh pola dan bentuk entrance untuk Opera Teater Anak dengan pendekatan karakteristik fantasi anak adalah sebagai berikut:

1. Pola entrance yang telah dianalisis diatas dapat diterapkan pada pola entrance Teater Opera, yang perlu diperhatikan dalam penataan pola entrance jangan terlepas dari sub tema fantasi anak tanpa terlepas dari fungsi teater itu sendiri.

Pola entrance terbagi menjadi tiga pola entrance yang di sesuaikan dengan tema dari cerita komik. seperti:

Pola entrance rata

Penggunaan pola entrance rata dapat diterapkan pada sub tema dongeng, fantasi dan tomorrow. Dengan penekanan yang berbeda-beda:

Pada tema Dongeng dan Fantasi, untuk jalan masuk menuju castle/ Istana dibuat dalam, sehingga dapat menciptakan suasana fantasi, dengan cara memperindah pintu masuk melalui ornamen vegetasi seperti taman bunga yang ada disekitar lingkungan istana yang dapat memberikan kesejukan, kenyamanan, memperindah juga menarik perhatian sebagai pengarah kedatangan pengunjung dengan menggunakan sculpture dari cerita komik sehingga dapat mencerminkan masing-masing tiga sub tema

Pada tema Tomorrow land, jalan menuju pintu masuk tomorrow dibuat seperti lorong , penekanan seperti ini memberikan akan memberikan kesan seolah-olah menuju pesawat ruang angkasa. Penambahan ornamen dekoratif seperti didalam pesawat starwars, misalnya dengan penggunaan sculpture yang menampilkan tokoh-tokoh cerita starwars di depan area pintu masuk (Main Entrance)

Pola entrance menjorok ke luar

Penggunaan pola entrance ini dapat diterapkan pada pintu masuk utama Opera Teater Anak, yang berfungsi memberikan perlindungan dan keamanan bagi pengunjung terutama anak-anak. Penekanan pada entrance dengan memperindah pintu masuk dengan ornamen dekoratif dengan menonjolkan ciri khas Opera Teater Anak Anak yang berfungsi sebagai pengarah kedatangan pengunjung yang bersifat welcome (mengundang).

Pola entrance menjorok ke dalam

Penggunaan pola entance ini dapat diterapkan pada pintu masuk untuk pengelola dan pelayanan servis lainnya. Pintu masuk ini diberikan untuk memudahkan dalam pengaturan sirkulasi antara pengunjung dan pengelola, sehingga tidak membingungkan dan membuat kesan lebih teratur dan terencana.]

3.5.2 Skala, Proporsi dan Irama

a. Skala

Untuk kesan skala, kebebasan dimensional menjadi bagian dari aktivitas imajinatif yang di dasarkan pada segmentasi umur di lihat dari fantasi anak ke dalam arsitektur fantasi. Memperbesar atau memperkecil elemen-elemen tertentu untuk menciptakan suasana fantasi juga merupakan kunci yang penting. Kesan skala dapat ditimbulkan dari tiga sub tema yang berdasarkan pada cerita komik, seperti:

- Tema Dongeng

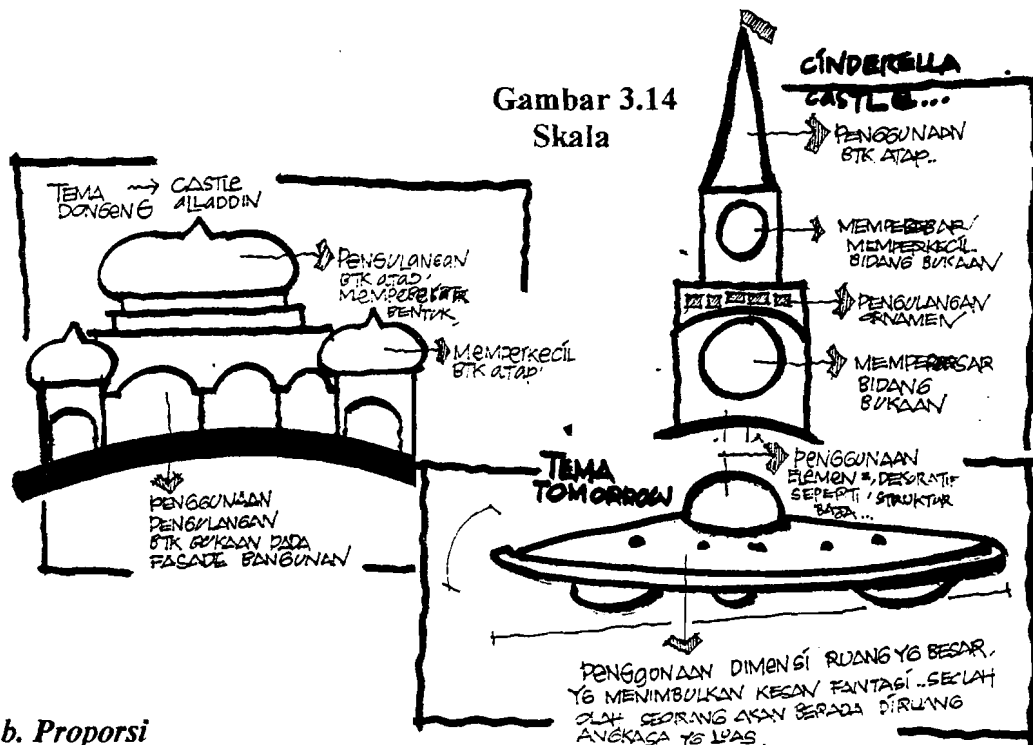
Pada sub tema dongeng, kesan skala yang ditimbulkan dengan cara memperbesar atau meperkecil elemen tertentu, seperti bentuk menara. Juga terdapat pengulangan pada bukaan, misalnya pada jendela, pintu. Penggunaan dimensi, seperti pada bentuk atap ada yang di perbesar dan ada yang di perkecil. Sehingga dapat memberikan kesan yang mencerminkan bangunan castle negri dongeng 1001 malam.

- Tema Fantasi

Skala yang ditampilkan mengikuti bentuk castle dalam cerita Cinderella, memperbesar/ memperkecil elemen tertentu tergantung dari bentuk dan perletakkan lubang pcmbukaan dan terdapat pengulangan bentuk.

- Tema Tomorrow

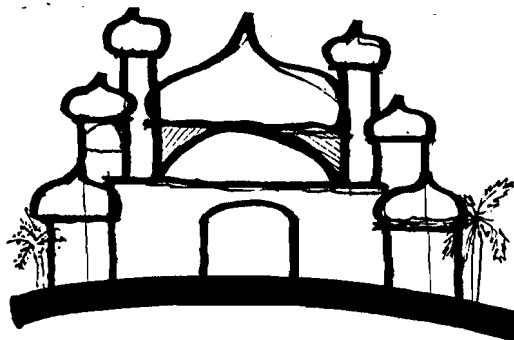
Skala yang ditampilkan akan terasa lebih berfantasi, permainan dimensi akan lebih terasa, menyesuaikan dari ccrita fantasi tentang pesawat ruang angkasa dalam cerita "starwars", misalnya pemakaian dimensi yang besar pada ruang pesawat yang berfungsi sebagai ruang latihan dan audience.



b. Proporsi

Proporsi dapat dicapai dengan geometris maupun analogi, unsur alami (manusia, hewan, tumbuhan dll) dan unsur fantasi (memperbesar/ memperkecil elemen tertentu) penggunaan elemem-elemen ini tentu saja harus menyesuaikan dengan skala yang manusiawi dan skala fantasi bagi anak-anak. Salah satu karakter fantasi yang bisa ditampilkan pada bangunan dengan mengolah elemen-elemen menjadi sesuatu yang spektakuler dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris dan ukuran fantasi yang relatif menarik perhatian anak dan bisa digunakan untuk mengarah pada orientasi dan ruang luar, misalnya pada tema dongeng dan fantasi proporsi dapat terlihat pada bentuk bangunan castle/ istana, menara dibuat tinggi, benteng dengan bentuk yang besar dan penggunaan pengulangan. Sedangkan pada tema tomorrow proporsi dibuat seolah-olah mengarah pada orientasi dengan ruang luar angkasa.

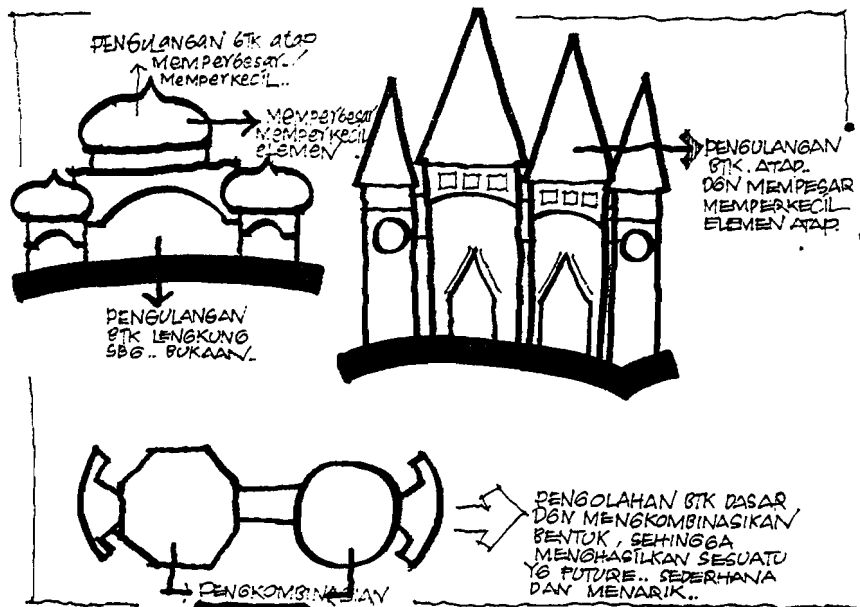
Gambar 3.15
Proporsi



C. Irama

Irama dihadirkan oleh massa-massa bangunan, elemen-elemen bangunan seperti bukaan-bukaan dan ornamen yang membentuk suatu keteraturan dan ketidakteraturan komposisi tertentu. Penggunaan irama pada tampilan ruang luar merupakan pengekspresian karakter arsitektur fantasi yang bisa menciptakan sesuatu yang khayal dalam bentuk fantasi anak dengan mengolah bentuk-bentuk atau elemen melalui cara-cara diatas.

Gambar 3.16
Irama



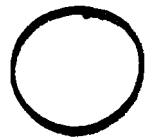
3.5.3 TATA MASSA

3.5.3.1 Bentuk Dasar Massa

Pemilihan bentuk dasar massa harus memperhatikan:

- Keserasian dengan lingkungan sekitar
- Fleksibilitas ruang
- Sifat kegiatan yang ada

Gambar 3.17
Bentuk Dasar Massa



Bentuk Persegi empat

Memiliki bentuk yang formal, statis, monoton, netral (tidak berarah), murni, rasional, dan stabil.

Bentuk Segitiga

Nonformal, aktif, menarik, dinamis, mengarah tidak monoton dan stabil

Bentuk Lingkaran

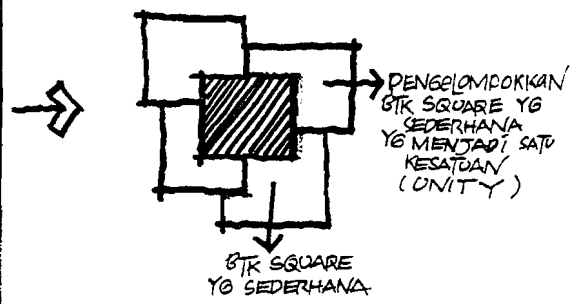
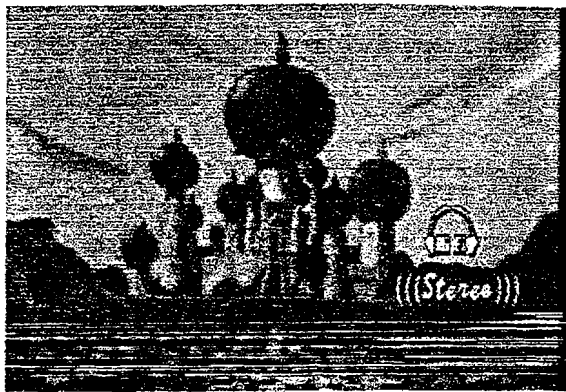
Memusat, terarah ke dalam, non formal, dinamis, monoton, labil dan bergerak.

Penentuan penggunaan bentuk dasar massa bangunan yang akan digunakan, dipilih berdasarkan dari cerita komik anak yang ditinjau dari fantasi anak dan segmentasi umur anak, maka bentuk dasar massa yang paling sesuai adalah:

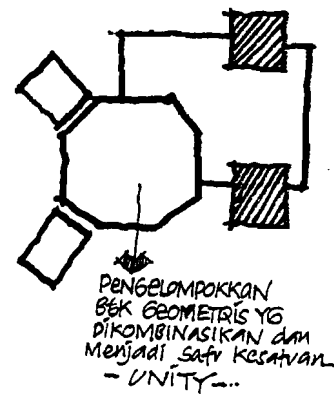
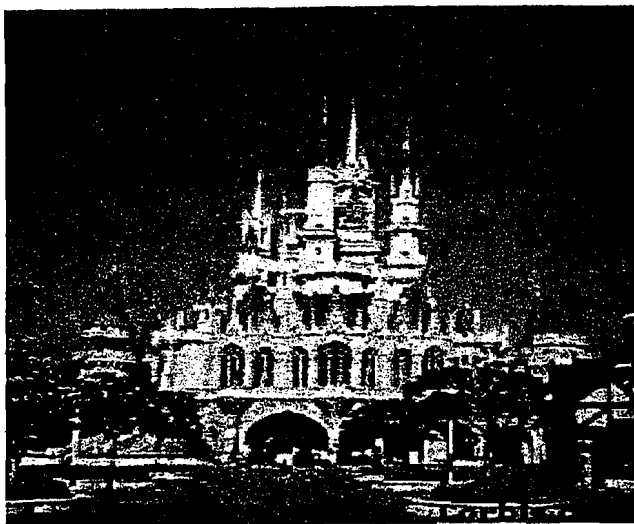
1. Penggunaan bentuk dasar, dengan berbagai macam pengolahan sehingga membentuk sekelompok bentuk kombinasi yang sederhana kedalam bangunan Opera Teater dan mencerminkan cerita fantasi melalui cerita komik anak.
2. Pengolahan bentuk massa bangunan Opera Teater Anak menggunakan pengolahan organisasi cluster, yang dibagi dalam 3 sub tema, seperti:

- **Dongeng**

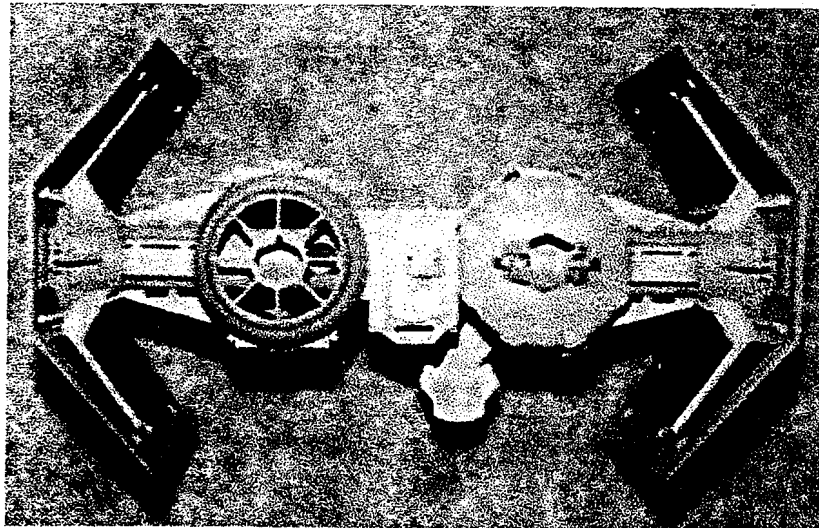
Bentuk massa bangunan pada tema dongeng diangkat dari cerita komik Alladdin seperti bangunan "castle", bentuk dasar bangunan castle terdiri dari bentuk square, lingkaran dan bulat yang dikelompokkan menjadi satu kesatuan (unity) sehingga dapat mencerminkan bangunan castle negeri dongeng. Ciri khas dari bangunan ini pada bentuk atap yang bulat seperti kubah dengan massa bangunan yang berbentuk square.



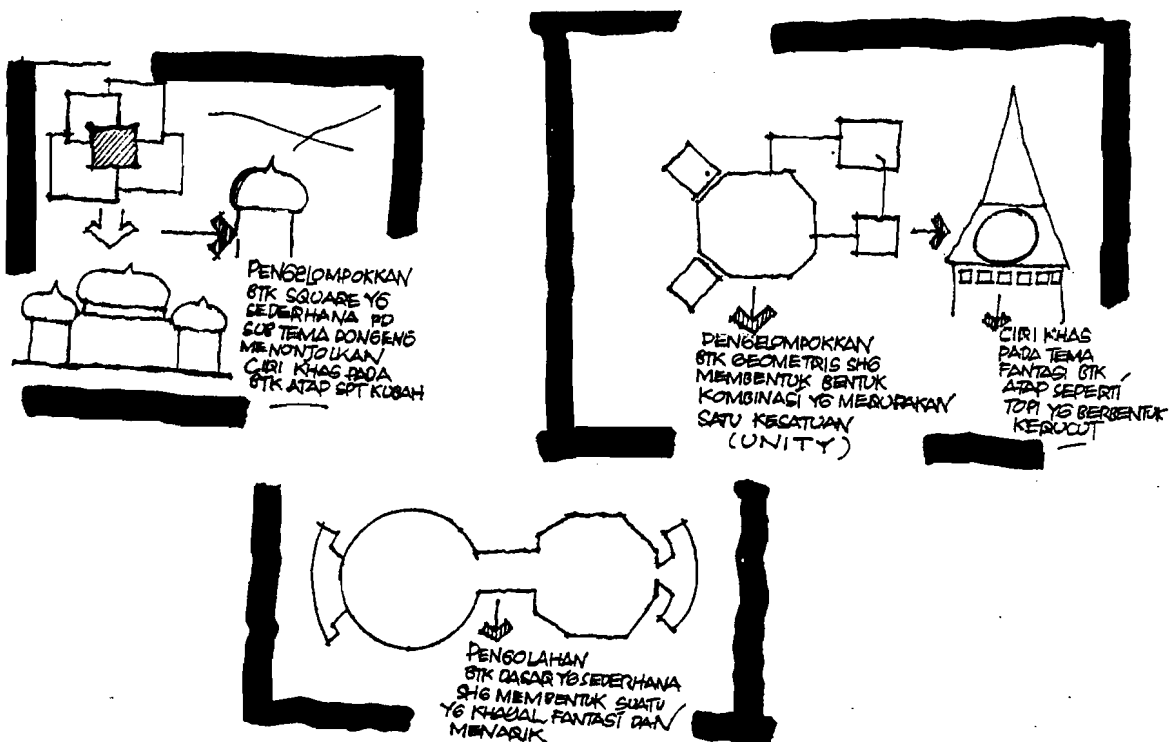
Tema Fantasi, bentuk massa bangunan diangkat dari cerita komik anak (putri cinderella), bentuk bangunan menyerupai castle Cinderella dengan massa bangunan yang terdiri dari sekelompok bentuk dasar bujursangkar, segitiga lingkaran yang dikelompokkan menjadi kesatuan (unity) bentuk kombinasi. Ciri khas dari castle Cinderella seperti bentuk bangunan kelihatan lebih ramping dengan bentuk atap yang berbentuk kerucut yang lancip-lancip



Tema Tomorrow, bentuk bangunan diangkat dari cerita future, seperti pada cerita Starwars, sehingga bentuk bangunan sedikit menyerupai pesawat ruang angkasa (starwars). Pengolahan bentuk bangunan melalui bentuk dasar lingkaran dan bujur yang dikombinasikan menjadi bentuk elips, dan dengan penambahan ornamen dekoratif yang dapat membuat bangunan tema tomorrow ini menyerupai bentuk pesawat Starwars.



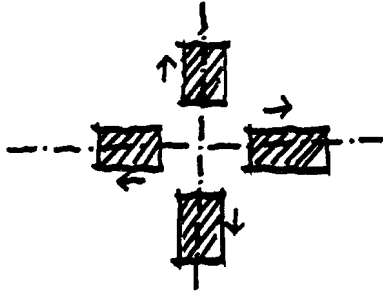
Gambar 3.18
Bentuk Massa Bangunan
(berdasarkan dari cerita komik anak)



3.5.3.2 Gubahan Massa

Ada beberapa macam pendekatan pola dan bentuk gubahan massa yang bisa digunakan pada Teater Opera Anak, seperti:

Massa Majemuk Asimetris

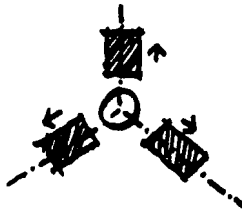


Massa majemuk asimteris:

- terdiri dari beberapa massa
- terdapat sumbu keseimbangan dan pusat orientasi (kurang jelas)
- berkesan non formal
- ruang luar berkesan sebagai pengikat massa

Penggunaan massa majemuk asimetris dapat menampilkan karakter fantasi anak yang berbeda-beda sesuai dari tema, dengan massa bangunan yang terdiri dari beberapa massa dengan sumbu keseimbangan terletak pada porosnya. Kelebihannya dalam penyusunan massa bangunan bebas. Kekurangannya orientasi massa bangunan kurang jelas.

Massa Majemuk Simetris

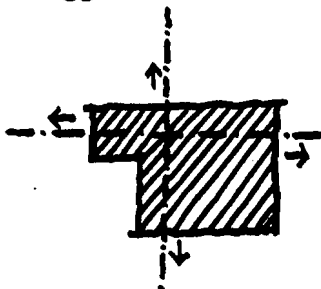


Massa majemuk simetris:

- terdiri dari beberapa massa
- sumbu keseimbangan nyata
- formal
- ruang luar sebagai pengikat

Penggunaan massa majemuk simetri ini akan terasa lebih menarik bagi anak, karena massa majemuk simetris dapat menampilkan fantasi yang berbeda-beda kedalam beberapa massa bangunan dengan sumbu keseimbangan nyata (pada porosnya) sebagai tema sentral dari bangunan teater, dengan open space sebagai ruang luar lebih terasa

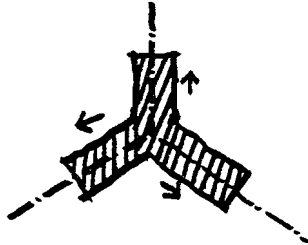
Massa Tunggal Asimetris



- terdiri dari satu massa
- sumbu keseimbangan dan pusat pusat orientasi maya
- Peran luar kurang terlihat

Penggunaan massa tunggal asimetris membuat anak akan lebih cepat jenuh, karena pada massa tunggal asimetris ini hanya terdiri dari satu massa tunggal, sehingga kesan yang akan ditampilkan tidak kelihatan dan tata massa bangunan tidak dapat menceritakan fantasi anak pada teater anak yang mana sesuai dengan temanya.

Massa Tunggal Simetris



- sumbu keseimbangan nyata
- formal
- peran luar terasa

Karakter massa tunggal simetris hampir sama dengan massa majemuk simetris, tetapi massa tunggal simetris terdiri dari satu massa tunggal yang berkembang pada jari-jari tangan yang berbentuk linier. Pada massa tunggal simetris kurang menampilkan fantasi anak, tidak adanya permainan pada tata letak massa bangunan

Kriteria penentuan pola dan bentuk massa bangunan perlu mempertimbangkan :

- Bentuk tapak, yaitu penyesuaian dan keserasian bentuk dengan tapak dan lingkungan di sekitar tapak
- Pencapaian ke tapak
- Orientasi
- Sumbu / poros jalan
- Pola ketinggian bangunan yang nantinya akan menciptakan skyline kawasan
- Kemudahan hubungan antar kegiatan
- Pengelompokan kegiatan, pola dan sifat bentuk massa yang saling mendukung
- Kesan yang ingin ditampilkan, yaitu komposisi yang baik dan dinamis sesuai dengan karakter arsitektur fantasi.

Berdasarkan analisa di atas, maka gubahan massa yang paling sesuai untuk teater opera anak dengan sasaran berupa gubahan massa yang mengkomidifikan fantasi anak adalah:

1. Penggunaan massa majemuk simetris

Massa majemuk simetris merupakan kombinasi antara unsur linier dan terpusat yang memiliki kelebihan dalam penyusunan tata massa yang dapat mengakomodir fantasi melalui cerita komik anak. Penyusunan tata massa dibagi dalam tiga sub tema dengan pertimbangan pada segmentasi umur anak dan pengelompokan jenis kegiatan yang melalui jari-jari tangan linier sebagai pengarah tiga sub tema, penyusunan tata massa berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

a. Penyusunan tata massa dilihat dari perkembangan fantasi anak dan segmentasi umur yang dibagi menjadi dua yaitu:

- Perkembangan fantasi awal yaitu:

a. umur 4-8 tahun, tema dongeng

b. umur 8-12 tahun, tema fantasi

pada masa perkembangan fantasi awal, anak menyukai cerita dongeng yang lucu, cerita kehidupan dan petualangan. Karakter cerita pada dua tema diatas hampir mempunyai kesamaan dalam isi cerita, sehingga bentuk bangunan pada perkembangan fantasi awal mengangkat ide cerita komik yaitu berupa bentuk bangunan castle dengan menampilkan ciri khas sesuai dengan cerita komik anak pada fantasi awal.

- Pusat perkembangan fantasi yaitu:

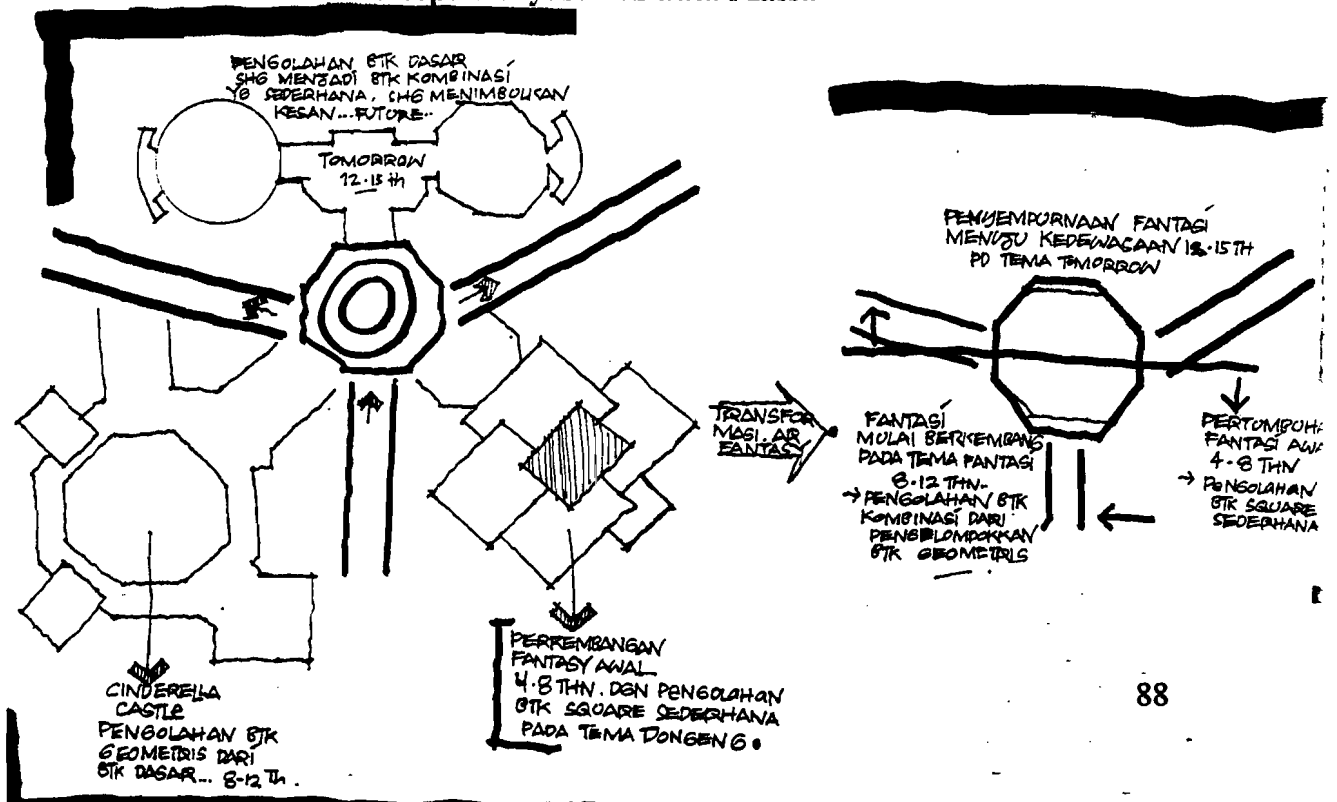
a. umur 12-15 tahun, yang mana pada usia ini fantasi anak berkembang maju dengan pesatnya, anak tidak menyukai cerita dongeng (ilusi) pada umur 12-15 tahun anak mulai menyukai cerita karya sutradara ternama, cerita future, sehingga bentuk bangunan lebih mengarah pada perkembangan fantasi, seperti cerita future "Starwars"

b. Penyusunan tata massa berdasarkan pada tiga sub tema fantasi anak melalui cerita komik, seperti:

- Tema Dongeng (4-8) tahun, diangkat dari kumpulan cerita komik 1001 malam yaitu cerita Alladdin, dengan mengangkat pada cerita alladdin yang berasal dari negri bagdad. Ciri khas dari tema ini pada castle dari negri dongeng 1001 malam.

- Tema Fantasi (8-12) tahun, diangkat dari cerita Cinderella, yang menjadi ciri khas dari tema ini adalah bentuk bangunan castle cinderella
 - Tema Tomorrow (12-15) tahun, diangkat dari cerita future karya sutradara terkenal "Steven Spielberg" seperti cerita "StarWars", bentuk bangunan pada tema ini menyerupai pesawat "Starwars" yang diolah kembali menjadi bentuk yang sederhana.
- c. Penyusunan tata massa dikelompokkan berdasarkan bentuk bangunan dilihat dari cerita komik dan segmentasi umur seperti:
- Tema dongeng (4-8) tahun, pengolahan bentuk dari pengelompokkan bentuk square yang sederhana, bentuk bangunan menyesuaikan dari cerita komik alladin seperti castle alladin
 - Tema fantasi (8-12) tahun, pengolahan bentuk geometris yang diolah dengan berbagai macam cara sehingga menjadi bentuk kombinasi, bentuk bangunan menyerupai castle dalam cerita komik putri cinderella
 - Tema Tomorrow (12-15) tahun, pengolahan bentuk geometris dengan berbagai macam pengolahan sehingga menghasilkan bentuk khayal future menyerupai pesawat starwars

Gambar 3.19
Persepsi Penyusunan Tata Massa



3.5.4 Sudut Pandang dan Orientasi Bangunan

Untuk menentukan sudut pandang dan orientasi pada bangunan teater opera anak harus dapat memperhatikan:

- Batasan dan sudut pandang manusia
- Jarak pandang dengan ketinggian bangunan (Ideal $a=b=1:2$)
- Sudut pandang dekat (mendongak) maksimal 45°
- Sudut pandang pada jarak sedang maksimal 27°
- Kecepatan rata-rata yang melewati bangunan, dan
- Visualisasi bangunan sekitar tapak

Orientasi bangunan dipertimbangkan atas beberapa aspek:

- Aspek visual fisik dan kontinuitas kegiatan lingkungan
- Hirarki jalan dan bangunan yang ada
- Klimatologis (matahari dan angin)

Orientasi tapak berfungsi sebagai upaya integrasi terhadap lingkungan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengaruh kepada pengunjung akan keterbukaan efek mengundang dan menarik dari teater opera

3.5.5 Fasade Bangunan

Fasade bangunan teater opera anak harus mencerminkan arsitektur fantasi, sesuai dengan tema, karena fantasi yang ingin diwujudkan adalah fantasi anak (cerita komik anak) maka perencanaan lebih ditujukan pada sesuatu yang khayal, menarik, indah dan komunikatif. Sesuatu yang khayal, menarik, indah dan komunikatif ini di ambil atau diangkat dari cerita fantasi komik anak yang sederhana.

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam perencanaan teater opera anak, yaitu:

- Sederhana dengan isi muatan yang jelas dan tidak mengada-ada
- Indah, menyenangkan, surprise, menarik, komunikatif, mencerminkan kedinamisan dengan ornamen yang bebas dan adanya suatu penonjolan tertentu
- Mempunyai suatu citra yang dapat diwujudkan sebebas-bebasnya baik berupa analog, imajinasi dan kreativitas sampai pada pengungkapan filosofi yang nyata

- Imajinasi pada arsitektur fantasi teater opera yang direncanakan hendaknya tidak hanya sekedar wujud ekspresi untuk mengkomunikasikan image tetapi juga dapat mewedahi fungsinya sebagai bangunan teater opera
- Karena fantasi yang ingin diwujudkan adalah fantasi anak-anak maka perencanaan lebih ditujukan pada sesuatu khayal, heroik, misteri, karena hal itulah yang sering muncul dari imajinasi anak-anak.

Tujuan disain sebuah teater anak adalah untuk mentranformasikan fantasi yang membutuhkan dramatisasi dan imajinasi ke dalam rancangan.

Fasade bangunan Opera Teater Anak yang berdasarkan pada fantasi anak dan segmentasi umur yang ditinjau dari cerita komik anak adalah sebagai berikut:

- Fasade sangat berpengaruh pada penampilan bangunan Opera Teater yang dapat mencerminkan fantasi melalui cerita komik anak yang sederhana. Fasade Opera Teater Anak mencerminkan sesuatu yang indah, menyenangkan, surprise, menarik dan komunikatif.
- Penampilan fasade pada tema dongeng sederhana dengan isi muatan yang jelas dan tidak mengada-mengada dengan mencerminkan ciri khas bangunan castle dongeng dalam cerita komik alladin, melalui pengelompokkan bentuk square dengan pengolahan fasade yang sederhana, dan menarik.
- Fasade pada tema fantasi menampilkan bentuk castle yang megah melalui pengelompokkan bentuk geometris yang dikombinasikan dengan penambahan ornamen dekoratif, berupa taman bunga disekitar castle cinderella.
- Fasade pada tema tomorrow mengalami perkembangan dalam berfantasi, sehingga fasade bangunan dapat mencerminkan sesuatu yang futuristic, heroik dan menarik, dengan menyesuaikan cerita future.

3.5.5.1 Karakter

Karakter masing-masing bangunan teater menunjukkan sub tema fantasi yang berbeda, seperti:

Sub tema Dongeng (usia 4-8)

Karakter bangunan tema dongeng, mencerminkan bentuk castle dalam cerita komik Alladin, yang menjadi ciri khas dari tema dongeng pada bentuk atap dan massa bangunan yang sederhana menyesuaikan bentuk bangunan dari negeri bagdad.

Sub tema Fantasi (usia 8-12)

Karakter pada tema fantasi, mencerminkan bentuk castle dalam cerita komik putri cinderella, yang menjadi ciri khas dari tema fantasi bentuk bangunan castle yang berbeda dengan castle pada tema dongeng dengan menonjolkan/ mencerminkan castle yang megah dengan bentuk atap kerucut dan lancip.

Sub tema Tomorrow (usia 12-15)

Karakter pada tema tomorrow dibuat berdasarkan cerita future (prediksi tentang masa yang akan datang) seperti dalam cerita starwars

3.5.5.2 Style

Style Opera Teater Anak banyak mengambil dari arsitektur fantasi oleh Charles Jenks dalam bukunya "Bizarre Architecture" yang membagi arsitektur tidak lazim, tidak konvensional. Style Opera Teater Anak masuk dalam kategori "Fantasi Eclecticism" yang mana style / gaya bangunan banyak mengambil atau meniru dari cerita-cerita dongeng seperti Castle Alladdin, Castle Cinderella yang meniru istana dari cerita komik walt disney dan pesawat ruang angkasa dalam cerita Starwars. Puri-puri dari castle Cinderella ini dilengkapi dengan menara, dan elemen-elemen lain untuk menekankan image sebuah istana. Opera Teater Anak sebagai bangunan komersial yang mana banyak bangunan komersial lainnya yang memanfaatkan elemen elektic untuk menarik pengunjung atau merangsang fantasi pengunjung. tetapi berbeda dengan opera anak yang memanfaatkan ide-ide cerita dongeng, fantasi, dan future kedalam style bangunan.

3.5.5.3 Warna

Ada beberapa alternatif pemilihan warna yang sesuai pada bangunan teater opera yang mencerminkan fantasi anak:

a) Warna dasar (warna primer)

- **Biru,** Meredakan ketegangan, membantu konsentrasi, dingin dan menenangkan bila digunakan berlebihan akan memberi kesan melankolis. Ditemukan pada abad pertengahan dan digunakan secara besar-besaran pada jendela *Stained glass* katedral-katedral yang dibangun masa itu
- **Hijau,** Memiliki kualitas menyejukan dan tenang
- **Kuning,** Merupakan warna yang paling bercahaya, mengesankan kegembiraan, keriang dan membangkitkan semangat serta menarik perhatian.
- **Merah,** Warna yang menggairahkan dan merangsang otak, berkualitas agresif, sering diasosiasikan dengan kekerasan dan kegembiraan. Merah sedang mencerminkan vitalitas sedangkan merah terang memiliki konotasi cinta kasih

b) Warna skunder

- **Ungu,** Pertama kali dihasilkan oleh sejenis kerang yang hidup diperairan Mediterania. Warna ini biasa digunakan untuk kalangan bangsawan karena proses pembuatannya yang sangat mahal.
- **Orange,** Memiliki efek stimulasi, Penggunaan warna ini harus dibatasi karena efeknya yang sangat keras.
- **Coklat,** Mengesankan kehangatan dan ketenangan tetapi dalam penggunaannya harus dicampur dengan warna orange, kuning atau emas karena bila digunakan warna coklat saja akan memberikan efek depresif.
- **Abu-abu,** Dingin dan seperti warna coklat dapat memberi efek depresif bila tidak dikombinasikan dengan warna lain yang lebih hidup
- **Putih,** Warna yang riang terutama bila dikombinasikan dengan warna merah, kuning atau orange

Pendekatan yang perlu diperhatikan adalah:

- Warna-warna primer, merah, kuning, hijau dan biru merupakan warna-warna dasar, warna-warna primer menimbulkan kesan fantasi pada anak, efek psikologis warna primer akan membangkitkan semangat dan jiwa anak yang mengekspresikan kegembiraan, keceriaan dan keriangannya
- Warna-warna skunder, merupakan warna penunjang (back up) dari warna primer sebagai alat identifikasi dan menekankan image suatu fantasi

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka warna yang paling sesuai untuk teater opera anak dengan sasaran berupa warna yang mengkomidifikasi fantasi anak adalah:

- Warna sangat berpengaruh pada karakter dan style bangunan teater anak, dengan warna dapat dipakai sebagai alat identifikasi dan menekankan image suatu fantasi, misalnya warna tipikal untuk sebuah istana, atap biru, menara putih, benteng yang suram. Warna juga dapat berpengaruh pada skala, proporsi pada bangunan. Warna-warna yang diambil lebih mengacu pada warna-warna primer. Dan warna-warna skunder sebagai warna-warna penunjang.
- Warna primer menimbulkan kesan fantasi pada anak, sedangkan warna skunder menekankan image suatu fantasi misalkan pada sub tema fantasi seperti:

Sub tema dongeng 1001 malam dan tema fantasi karakter lebih mengarah pada bangunan castle yang mana pada subtema dongeng menggunakan warna –warna lembut yang merupakan gabungan dari warna primer dan skunder seperti warna krem, pastel dan coklat. Pada tema fantasi lebih banyak menggunakan warna tipikal untuk sebuah istana, permainan warna-warna primer juga sangat berperan dalam pengolahan bentuk castle fantasi

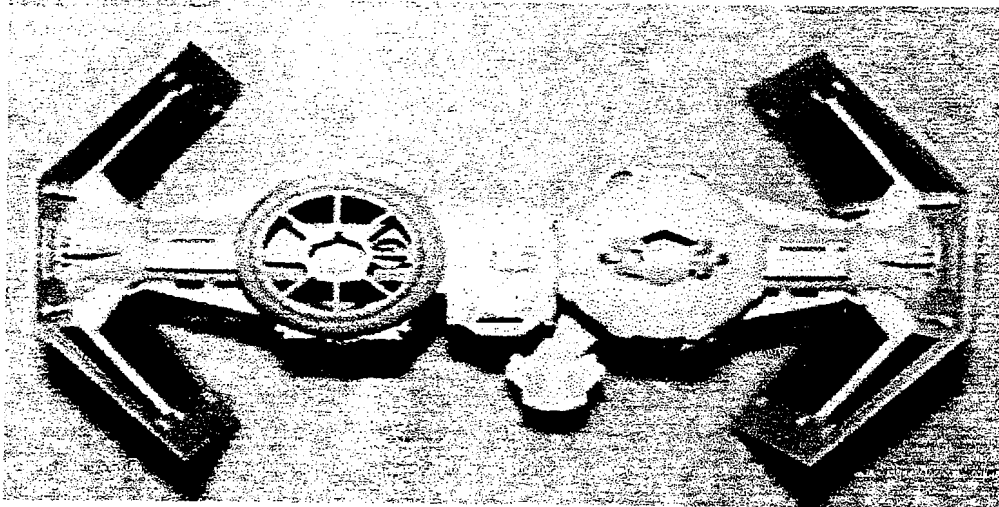


Penggunaan warna-warna yang lembut (warna skunder) untuk castle alladin pada tema dongeng seperti warna krem, pastel untuk massa bangunan dan warna coklat untuk atap yang berbentuk kubah



Penggunaan warna-warna tipikal untuk istana seperti atap biru, menara suram dan benteng putih, penggunaan warna primer dapat membuat bangunan castle pada tema fantasi akan lebih menarik dan berfantasi, misalnya pemakaian warna-warna primer untuk atap

Sub tema Tomorrow, pada sub tema tomorrow permainan warna sangat jelas penggunaan warna gelap seperti warna hitam dan perak (silver). penggunaan warna pada tema ini menyesuaikan dari karakter cerita starwars



3.6 Analisa Struktur dan Penggunaan Material

a. Sistem Struktur

Penggunaan struktur berdasarkan dari fungsi bangunan yang merupakan bangunan teater opera, di mana bangunan ini memerlukan ruang-ruang yang bebas kolom. Hal-hal yang perlu diperhatikan dan menjadi pertimbangan adalah:

1. Struktur yang dapat menahan beban, terutama pada ruang-ruang yang bebas kolom
2. Penggunaan material yang dapat memperkuat karakter bangunan tersebut (textsture, warna, bahan, dll)
3. Struktur harus aman dari pembebanan bangunan itu sendiri atau dari beban di luar bangunan (equipment utilitas), dan juga aman dari bahaya-bahaya seperti kebakaran.
4. Dari segi estetika struktur tersebut harus diekspose atau malah sebaliknya harus disembunyikan.

Penggunaan sistem struktur pada Opera Teater Anak di sesuaikan pada tema dan karakter cerita komik anak yang diangkat, sehingga sistem struktur yang dipakai selain sebagai struktur juga sebagai ornamen yang dapat menonjolkan ciri khas masing-masing tema, seperti:

- Tema Dongeng dan Fantasi, bentuk bangunan menyerupai istana/ castle, sehingga struktur yang dipakai menggunakan kolom dan beton.
- Tema Tomorrow, sistem struktur yang digunakan menyesuaikan cerita future (prediksi tentang masa yang akan datang) seperti di dalam cerita starwars, maka struktur baja merupakan pemilihan yang tepat untuk tema tomorrow.

b. Material

Penentuan material bangunan yang hendak digunakan harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan mempertimbangkan terhadap :

- Bahan yang dapat menampilkan citra fantasi anak yang dinamis
- Disesuaikan dengan sistem struktur yang dipilih
- Keamanan dan pemeliharaan bangunan
- Daya tahan material
- Segi ekonomis dan kemudahan dalam pelaksanaan konstruksi

3.7 ANALISA UTILITAS

Dalam bangunan “ Teater Opera Anak di Yogyakarta” sebagai bangunan komersial, system utilitas mengacu pada ketersediaan jaringan utilitas kota yang telah ada, system utilitas yang digunakan adalah:

- a. Akustik ruang pertunjukan, sesuai dengan fungsi bangunan teater opera anak, agar suara tidak keluar dan mengganggu aktivitas yang berada diluar panggung
- b. Pencahayaan, sebagai bagian dalam pembentukan karakter kesenian dan karakter bangunan
- c. Jaringan air bersih, sebagai bangunan komersial air bersih diperoleh dari jaringan PAM dan air tanah yang sudah tersedia di sekitar site.

- d. Jaringan sanitasi dan drainase, menggunakan jaringan yang telah ada misalnya riol kota.
- e. Jaringan pemadam kebakaran, karena merupakan bangunan komersil dan merupakan wadah bagi orang banyak, maka keselamatan pengunjung haruslah dijamin.
- f. Sistem penyediaan tenaga listrik, memanfaatkan jaringan listrik kota yang telah ada disekitar site
- g. Sistem telekomunikasi dalam bangunan, untuk dapat memudahkan koordinasi dengan luar bangunan atau site dan kemudahan di dalam site atau bangunan
- h. Sistem penangkal petir, bangunan teater opera ini menggunakan sistem penangkal petir selain untuk menjaga bahaya petir ke bangunan

3.8 REKOMENDASI

Citra bangunan yang sesuai untuk Teater Opera Anak dengan pendekatan pada fantasi anak adalah sebagai berikut:

- I. Organisasi ruang yang paling sesuai untuk Teater Opera dengan sasaran yang berupa organisasi ruang yang bisa mengakomodir fantasi anak adalah:

- Penggunaan organisasi radial

Organisasi radial merupakan kombinasi antara unsur linier dan terpusat. Unsur linier sebagai pengarah dari tiga sub tema fantasi cerita komik anak, dengan pembagian tiga sub tema dilihat dari segmentasi umur anak. Pembagian sub tema dengan menggunakan jari-jari tangan linier yang terbagi menjadi tiga yang menampakkan adanya pertumbuhan dan pergerakan fantasi (pusatnya). Unsur terpusat sebagai pemersatu dari unsur linier yang terbagi menjadi tiga jari-jari tangan yang mencerminkan tiga sub tema cerita komik anak.

- Penggunaan organisasi cluster

Berbagai macam bentuk geometris, dapat diolah dalam organisasi cluster kedalam bentuk bangunan opera teater. Karakter bentuk geometris yang dikelompokkan dapat mencerminkan fantasi anak melalui pendekatan cerita komik anak dengan melalui berbagai macam pengolahannya, sehingga dapat menggambarkan/ menampilkan ciri khas masing-masing cerita kedalam tiga sub tema.

- II Untuk kesan skala. Kebebasan dimensional menjadi bagian dari aktifitas imajinatif yang didasarkan pada segmentasi umur dilihat dari fantasi anak kedalam arsitektur fantasi. Memperbesar atau memperkecil elemen-elemen tertentu untuk menciptakan suasana fantasi juga merupakan kunci yang penting. Kesan skala dapat ditimbulkan dari tiga sub tema yang diangkat dari cerita komik anak.

Proporsi, dapat dicapai dengan geometris maupun analogi, unsur alami (manusia, hewan, tumbuhan dll) dan unsure fantasi (memperbesar/ memperkecil elemen tertentu) penggunaan elemen-elemen ini tentu saja harus menyesuaikan dengan skala manusiawi dan skala fantasi anak dengan pendekatan melalui cerita komik anak.

III. Gubahan massa yang paling sesuai untuk Teater Opera , dengan sasaran berupa penyusunan tata massa yang bisa mengakomodir fantasi anak adalah:

Penggunaan massa majemuk simetris

Massa majemuk simetris merupakan kombinasi antara unsur linier dan terpusat yang memiliki kelebihan dalam penyusunan tata massa yang dapat mengakomodir fantasi melalui cerita komik anak yang dibagi dalam tiga sub tema dengan pertimbangan pada segmentasi umur anak dan pengelompokkan jenis kegiatan melalui jari-jari tangan linier sebagai pengarah tiga sub tema.

IV. Penentuan penggunaan bentuk dasar massa bangunan yang akan digunakan, dipilih berdasarkan dari cerita komik anak yang ditinjau dari fantasi anak dan segmentasi umur anak, maka bentuk dasar yang paling sesuai adalah:

- 1 Penggunaan bentuk dasar, dengan berbagai macam pengolahannya sehinggamembentuk sekelompok bentuk kombinasi yang sederhana kedalam bangunan Opera Teater dan dapat mencerminkan fantasi anak melalui cerita komik anak yang sedrehana.
2. Pengolahan bentuk massa bangunan Opera Teater Anak menggunakan pengolahan organisasi cluster yang dibagi menjadi tiga sub tema seperti Dongeng (Alladdin), Fantasi (Cinderella), Tommorrow (Future/ Starwars)

V. Berdasarkan orientasinya yang paling sesuai untuk bangunan teater opera, adalah Orientasi tapak yang berfungsi sebagai upaya integrasi terhadap lingkungan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengaruh kepada pengunjung akan keterbukaan efek mengundang dan menarik dari teater opera

VI. Fasade bangunan, meliputi karakter dan style, fasade Opera Teater Anak mengacu dari arsitektur fantasi oleh Charles Jenks dalam bukunya “ Bizarre Architecture” yang membagi arsitektur tidak lazim, tidak konvensional. Style Opera Teater Anak masuk dalam ketegori “ Fantasi Ecclecticism” yang mana style / gaya

bangunan banyak mengambil atau meniru dari cerita-cerita komikal (Alladdin, Cinderella, Starwars).

VII. Warna yang paling sesuai untuk teater opera dengan sasaran fantasi anak, adalah sebagai berikut:

- Warna sangat berpengaruh pada karakter dan style bangunan teater anak, dengan warna dapat dipakai sebagai alat identifikasi dan menekankan image suatu fantasi, misalnya warna tipikal untuk sebuah istana, atap biru, menara putih, benteng yang suram. Warna juga dapat berpengaruh pada skala, proporsi pada bangunan. Warna-warna yang diambil lebih mengacu pada warna-warna primer. Dan warna-warna skunder sebagai warna-warna penunjang.

- Warna-warna yang dipakai menyesuaikan dengan sub tema/ karakter cerita (Dongeng, fantasi, tomorrow), seperti:

Dongeng Warna tipikal atap biru, menara putih (krem), benteng suram

Fantasi Warna –warna fantasi (warna-warna primer) dan penggunaan warna skunder sebagai penunjang

Tomorrow Permainan warna yang lebih berani dan menyolok menggunakan warna primer dan skunder. Warna-warna ini disesuaikan dengan karakter cerita tomorrow (future).

Secara umum penampilan citra bangunan disesuaikan dengan fantasi anak dengan pengolahan ornamen dengan bentuk geometris sederhana dan warna-warna sebagai aksent.

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 KONSEP DASAR PEMILIHAN LOKASI DAN SITE

4.1.1 Konsep Pemilihan Lokasi

Teater Opera Anak ini merupakan gedung pertunjukan yang bertujuan sebagai tempat / pusat seni pertunjukan anak dengan memberikan fasilitas yang nyaman dan aman bagi pengunjung (anak-anak maupun orangtua). Lokasi terpilih terletak di kabupaten Dati II (Sleman), di desa Sariharjo jelasnya di dusun Sinduharjo, yang merupakan kawasan pengembangan wisata. Dengan potensi alam yang indah, udara sejuk, nyaman dengan lingkungan yang aman sehingga dapat menunjang semua kegiatan Teater Opera Anak. (Seperti terlihat pada gambar)

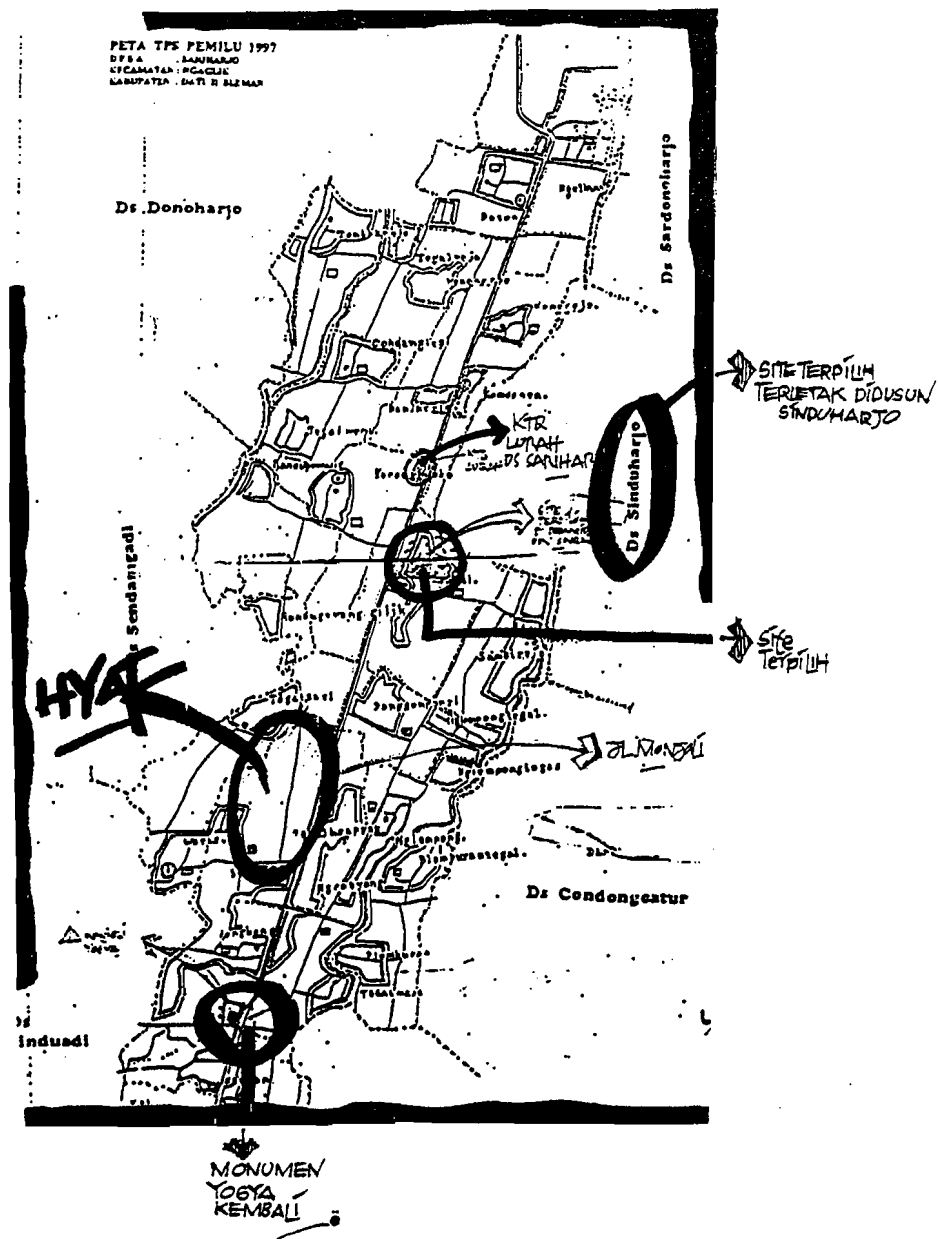
Alasan pemilihan lokasi ini adalah:

1. Letak lokasi yang strategis terdapat pada jalur pengembangan wisata komersial, seperti Monjali, kawasan wisata kaliurang, dan hotel "Hyatt"
2. Potensi alam yang indah, udara yang sejuk, nyaman dan lingkungan yang aman.
3. Pencapaian mudah, dapat dicapai dengan transportasi umum, pribadi maupun pejalan kaki terutama dari daerah hunian, pendidikan dan hotel.
4. Kondisi prasarana jalan yang baik
5. Tidak jauh dari pusat kota,
6. Lingkungan yang bersih dan menyehatkan
7. Adanya interelasi hubungan dengan fasilitas kesehatan seperti : rumah sakit, puskesmas (klinik) , adanya kemudahan dalam pencapaian.
8. Tersediannya sarana dan prasarana infrastruktur yang memenuhi syarat bagi Teater Opera Anak, dan
9. Lokasi bukan kawasan preservasi dan konservasi.

Berdasarkan alasan pemilihan lokasi diatas maka alternatif kawasan sebagai area Teater Opera Anak ini adalah pada kawasan:

- Sebelah Utara : Jl. Monjali, yang merupakan arah menuju lokasi terpilih
- Sebelah Selatan: Jl. A.M Sangaji
- Sebelah Timur: JL. Kaliurang (Ringroad Utara)
- Sebelah Barat: JL. Magelang (arah menuju magelang)

Gambar 4.1
Peta Lokasi
(Sumber: Kantor Lurah Desa Sariharjo)



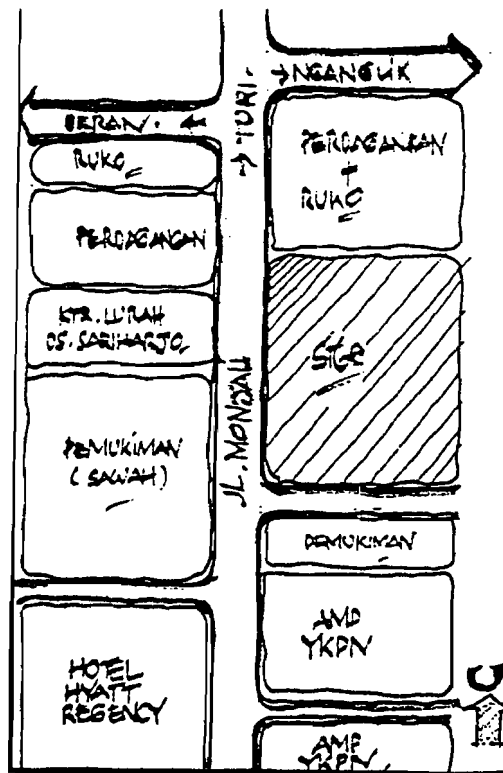
4.1.2. Konsep Pemilihan Site

Kriteria pendekatan pemilihan site pada Teater Opera Anak ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya kemudahan pencapaian, baik dari segi pintu masuk utama (main entrance), pintu masuk pendukung (side entrance) maupun pintu masuk servis,
2. Ketersediaan lahan yang cukup, juga meliputi perkembangan pelayanan yang direncanakan kemudian.
3. Peruntukan tanah yang sesuai tata guna lahan, dan tanah sedapat mungkin memiliki kontur tanah yang dapat menunjang perletakan massa bangunan dan kedinamisan proses gerak.
4. Keterkaitan antar kegiatan dengan tuntutan spesifiknya, baik terdapat privacy maupun terhadap kebisingan pada tiap massa bangunan
5. Seminimal mungkin pencemaran udara dan kebisingan, serta kemungkinan pengolahan / pengembangan pemandangan yang baik, dan
6. ketersediaan sarana dan prasarana jaringan utilitas.

Berdasarkan kriteria-kriteria diatas, maka site yang diajukan adalah site yang berada dikawasan jalan Tentara Pelajar dengan batas-batas site yaitu:

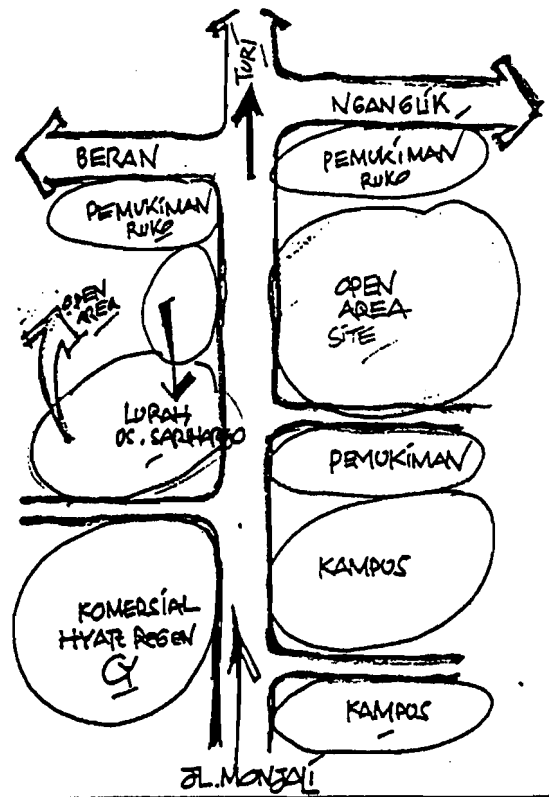
- Sebelah utara : Desa Turi
- Sebelah selatan : Hotel Hyatt
- Sebelah barat : Jl. Monjali
- Sebelah timur : Pemukiman penduduk.



Gambar 4.2 Peta Site (sumber survey)

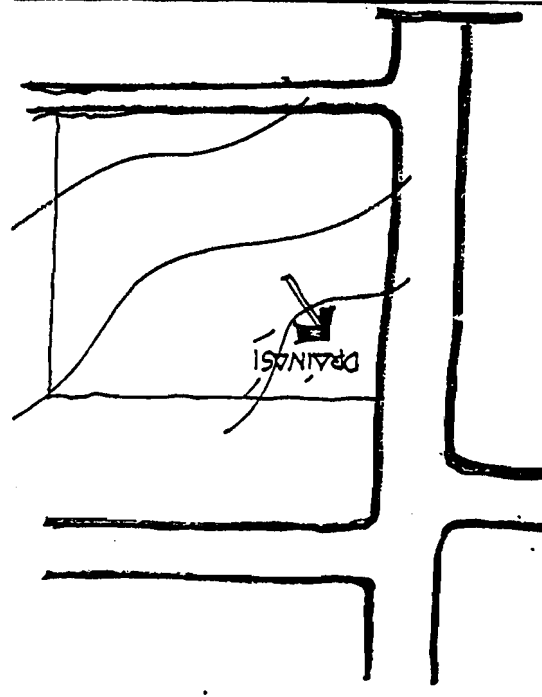
Sedangkan untuk setiap kondisi site di tentukan konsep perencanaan sebagai berikut:

- a. Tata Guna Lahan



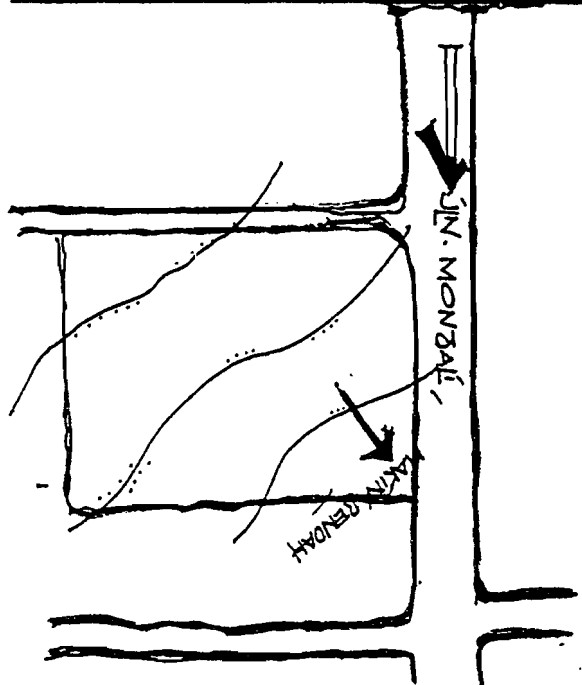
Gambar 4.3 Tata Guna Lahan

Gambar 4.5
Drainase



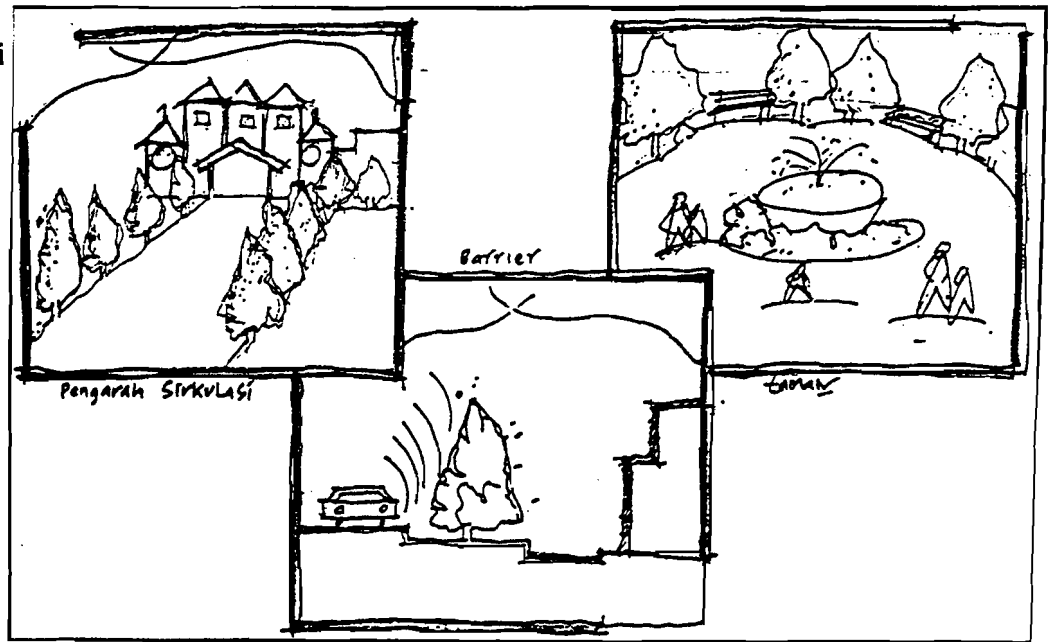
c. Drainase

Gambar 4.4
Kontur



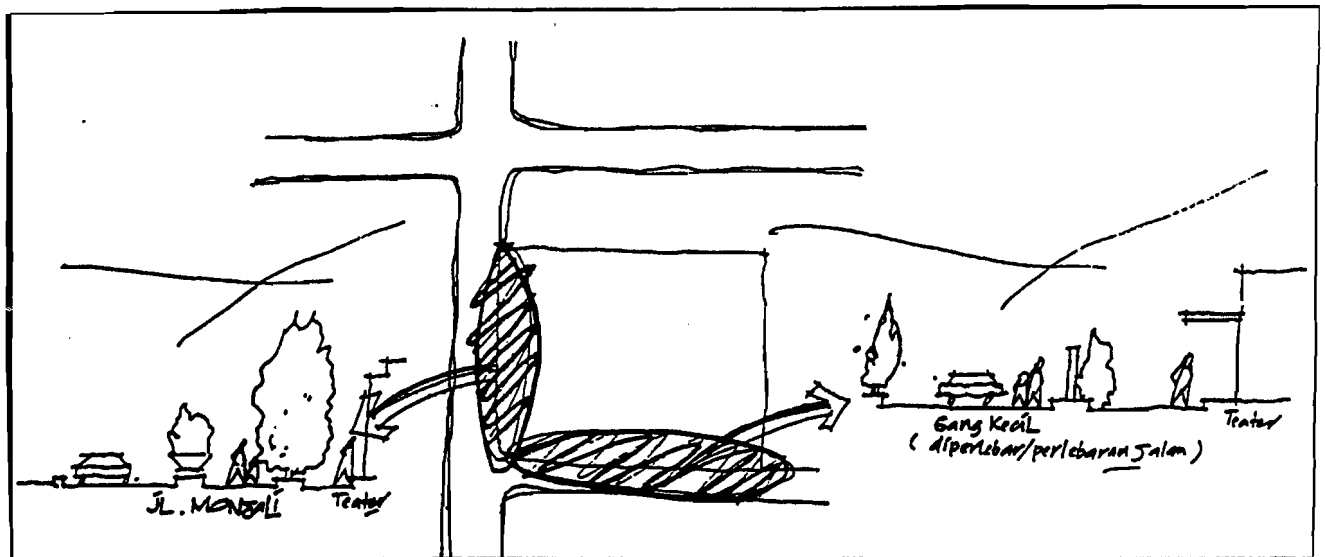
b. Kontur

d. Vegetasi



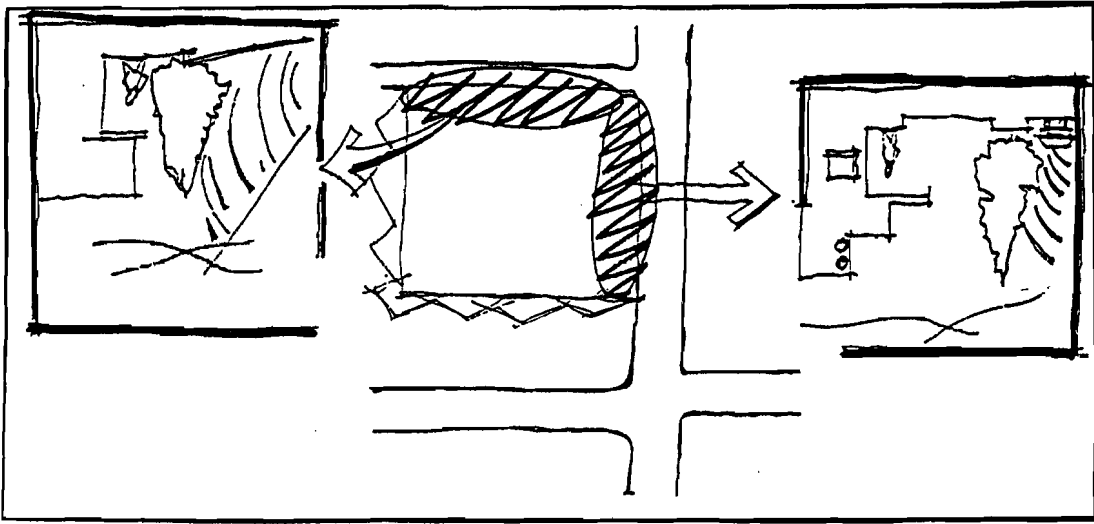
Gambar 4.6
Vegetasi

e. Sirkulasi



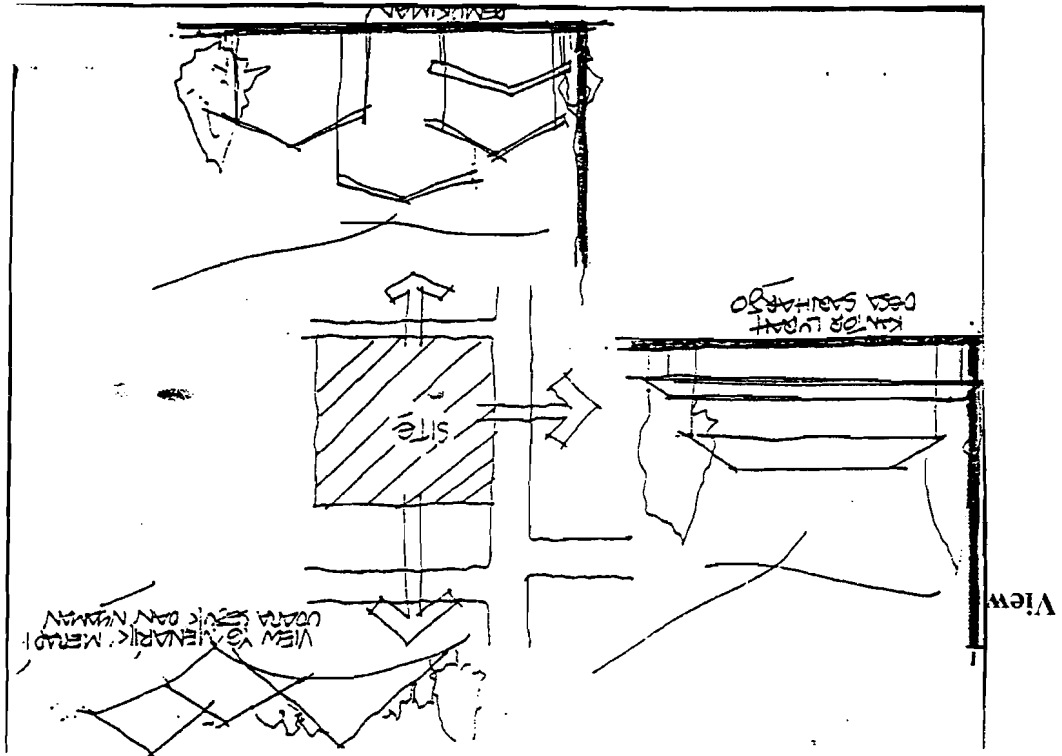
Gambar 4.7
Sirkulasi

Gambar 4.9
Kebisingan



g. Kebisingan

Gambar 4.8
View



f.

4.2 KONSEP TATA RUANG

4.2.1 Pola Hubungan Ruang

Berdasarkan analisis pada bab III, maka pola hubungan ruang pada Teater Opera Anak ini dapat dikelompokkan menjadi:

1. *Kelompok ruang utama* (berkaitan langsung dengan kegiatan pertunjukan)

1. r. pertunjukan / pementasan
2. stage
3. r. penonton
4. r.kontrol lighting
5. r.sound kontrol
6. r. pengaturan layar
7. r. audience
8. r. pendokumentasian

2. *Kelompok ruang pemain*

1. r. persiapan
2. r. rias
3. r. kostum
4. r. dekor
5. r. latihan
6. r.green room
7. r.property
8. r.locker
9. Lavatory

3. *Kelompok ruang Administrasi*

1. r. pengelola
2. r. sekretaris
3. r. karyawan/staff
4. r. rapat/ meeting
5. r. tamu
6. r. informasi

4. *Kelompok ruang servis dan pelayanan*

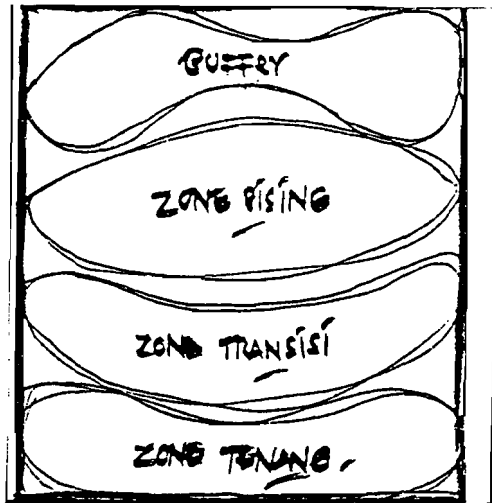
1. r.penerimaan tamu
2. r. telphon
3. cafetaria
4. restaurant
5. plasa
6. work shop
7. Lavatory

5. *Kelompok ruang penunjang*

1. Gudang
2. ruang jaga/ security
3. ruang darurat
4. Taman
5. parkir

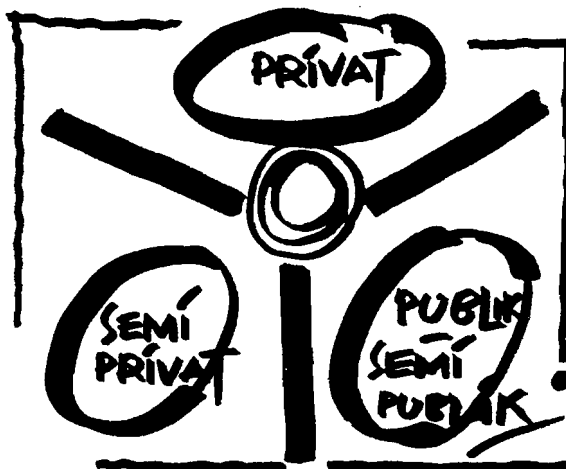
Pada konsep dasar pola hubungan ruang Teater Opera pembagian zoningnya berdasarkan faktor:

a. Kebisingan



Gambar 4.10
Zoning berdasarkan faktor kebisingan

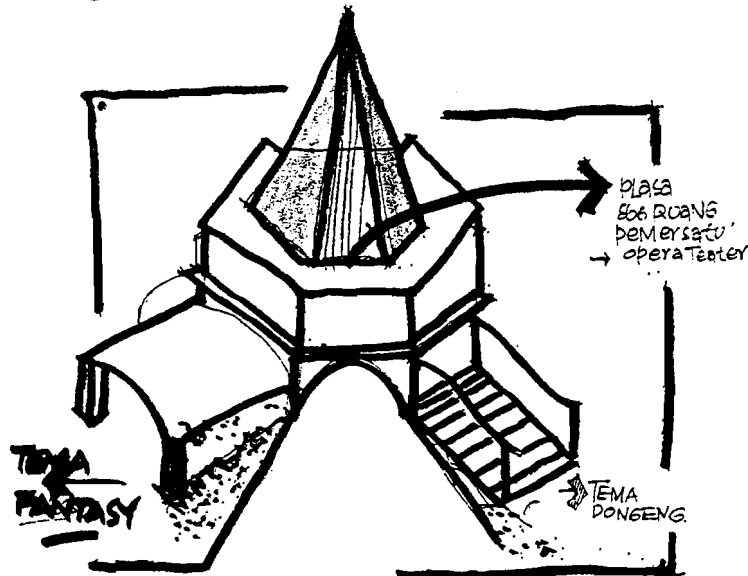
b. Kegiatan



Gambar 4.11
Zoning berdasarkan kegiatan

Untuk mendapatkan konsep pola hubungan ruang yang disesuaikan dengan tema fantasi anak kedalam konsep perancangan opera teater sebagai berikut:

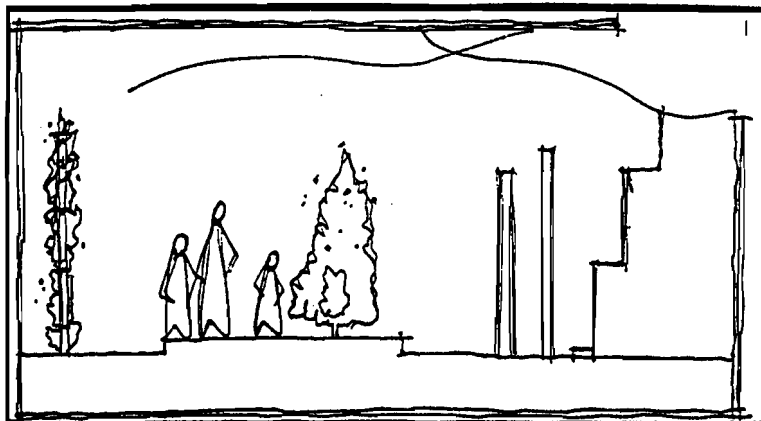
1. Dibentuk ruang pemersatu, baik untuk pengelompokkan kegiatan maupun antar ruang dan ruang dalam satu fasilitas



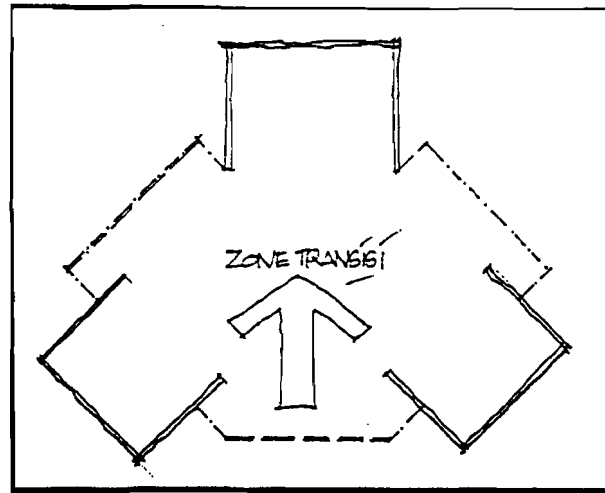
Gambar 4.12
Ruang pemersatu

2. Dibentuk ruang peralihan, baik antar kelompok ruang (continous space) maupun antar ruang dan ruang (ruang pertunjukan dan pelayanan) dalam bentuk transparan.

Gambar 4.13
Pembatas bidang trasparan (vegetasi)



3. Penataan ruang secara umum berorientasi kedalam dan akan dibentuk ruang peralihan yang berorientasi keluar.



Gambar 4.14
Penataan ruang

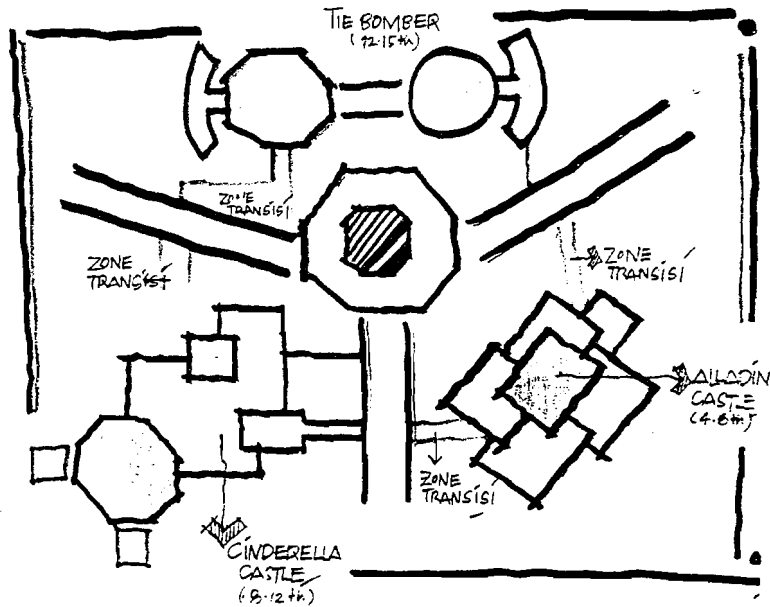
4.2.3 Organisasi ruang

Dalam menentukan konsep dasar pengorganisasian ruang ada beberapa yang dipertimbangkan yaitu:

- Kebutuhan dan besaran ruang
- Pola hubungan ruang
- Bentuk fisik dan luasan site.

Berdasarkan analisis dari bab III, bentuk organisasi ruang yang dipilih adalah perpaduan bentuk organisasi cluster dan bentuk radial. Dimana cluster sebagai bentuk dominan dari tiga tema bentuk bangunan opera teater sedangkan bentuk radial diwakili oleh ruang –ruang terbuka (open space) yang menjadi penghubung ruang-ruang yang ada pada fungsi utama bangunan, sehingga akan membentuk karakter yang :

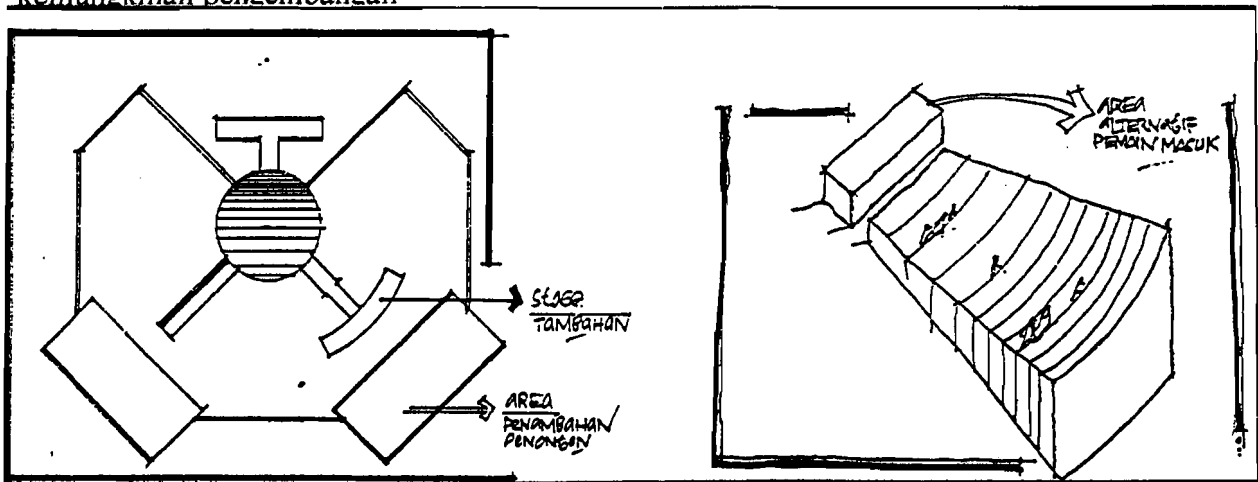
- a. tidak terikat geometris yang kaku
- b. luwes menerima perubahan tanpa banyak merubah karakter



Gambar 4.15
Pola Organisasi Ruang

4.3 KONSEP PANGGUNG

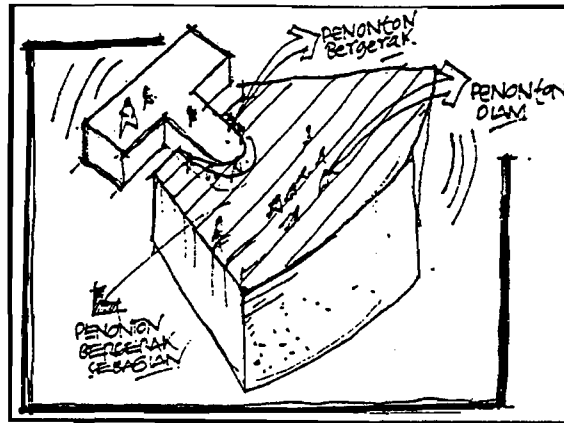
Berdasarkan analisis pada bab III, tipe panggung yang dipilih adalah tipe panggung dengan penonton aktif/ bergerak, tipe ini mencerminkan karakteristik anak yang selalu bergerak aktif dan dinamis. Supaya tipe panggung tidak kaku adanya penambahan bentuk ruang panggung yang di rancang sedemikian rupa sehingga menarik, nyaman dan bebas dalam bergerak. Tipe panggung ini lebih sesuai menggunakan dasar tipe arena atau thrust, tipe ini sangat fleksibel karena mempunyai berbagai macam kemungkinan pengembangan



Gambar 4.16
Konsep panggung

4.4 KONSEP AUDITORIUM

Berdasarkan analisis pada bab III, bentuk auditorium yang dipilih berdasarkan karakteristik penonton (khususnya anak) yang selalu bergerak aktif dan dinamis konsep auditorium dirancang agar penonton dapat ikut bergerak (bergerak sebagian), yang mana sebagian penonton dapat berdiri mengitari panggung dan dapat juga duduk, konsep auditorium ini bersifat fleksibel.(tidak kaku) dan komunikatif.



Gambar 4.17
Type auditorium

4.5 CITRA BANGUNAN

4.5.1 Entrance Pada Tapak Bangunan

Entrance pada tapak di rencanakan sedenikian rupa dengan menyesuaikan pada tiga sub tema yang berbeda, sehingga akan menghasilkan fantasi yang berbeda pada entrance masing-masing tema, dengan demikian kesan yang ditimbulkan akan bersifat mengundang, dan menarik juga dapat dilihat sambil lalu dan sanggup mengkomunikasikan image fantasi anak yang diangkat dari cerita komik anak. Entrance pada tiap bangunan dapat mencerminkan suasana sub tema dimana bangunan itu berada. Diharapkan pengunjung akan merasa dalam suatu dunia khayal, begitu memasuki pintu masuk tiap bangunan.

4.5.2 Skala, Proporsi dan Irama

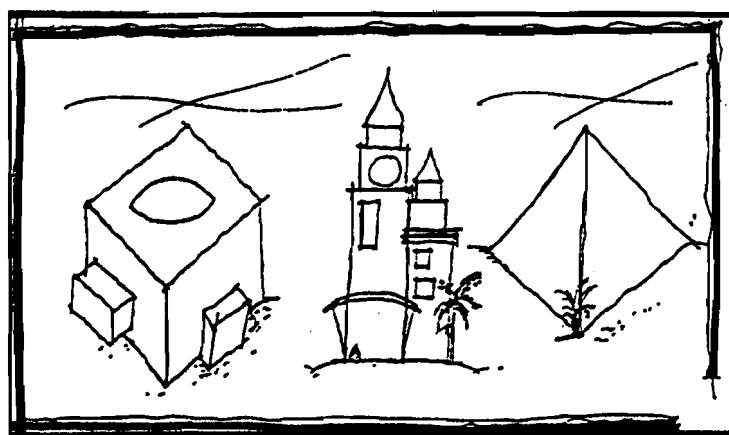
Para pengunjung biasanya tidak terlalu memperhatikan warna-warna desain bangunan individual secara spesifik, melainkan lebih dapat atmosfer / kesan kawasan oleh karena itu skala, irama dan proporsi lebih ditekankan untuk mendapatkan image kawasan. Skala secara individu dapat disesuaikan dengan masing-masing sub tema dari skala manusia sampai skala fantasi. Proporsi dapat dicapai dengan geometris maupun analogi, unsur alami (manusia, hewan, tumbuhan dll) dan unsur fantasi (memperbesar/ memperkecil elemen tertentu) menyesuaikan dengan skala manusia dan skala fantasi bagi anak-anak. Irama dihadirkan oleh massa-massa bangunan, elemen-elemen bangunan.

4.5.3 Tata Massa

4.5.3.1 Bentuk

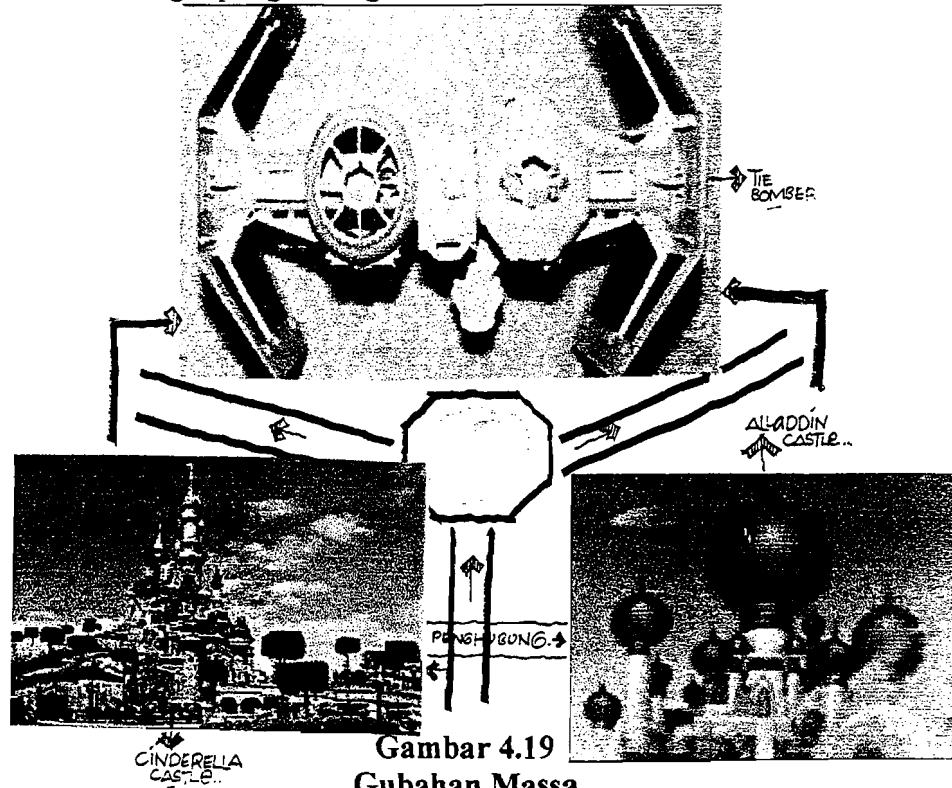
Karena masing-masing bentuk dasar massa bangunan sangat ditentukan oleh kegiatan dan penampilannya dengan menyesuaikan pada tema dan segmentasi. Penggunaan bentuk dasar seperti pengelompokkan bentuk square yang sederhana dengan berbagai macam pengolahan berkembang menjadi bentuk kombinasi yang merupakan gabungan dari bentuk lingkaran, segitiga, bujursangkar sehingga membentuk suatu yang fantasi dan khayal. Pengolahan bentuk mulai dari bentuk sederhana menjadi bentuk kombinasi sehingga menghasilkan bentuk future

Gambar 4.18
Konsep bentuk



4.5.3.2 Gubahan Massa

Sesuai dengan fungsi yang diwadahi, penyusunan tata massa berdasarkan pada tiga sub tema pada perencanaan Opera Teater, lebih sesuai dengan melalui pengolahan massa majemuk simetris. Penyusunan tata massa dibagi dalam tiga sub tema dengan pertimbangan pada segmentasi umur anak dan pengelompokkan jenis kegiatan melauai jari-jari tangan linier sebagai pengarah tiga sub tema.



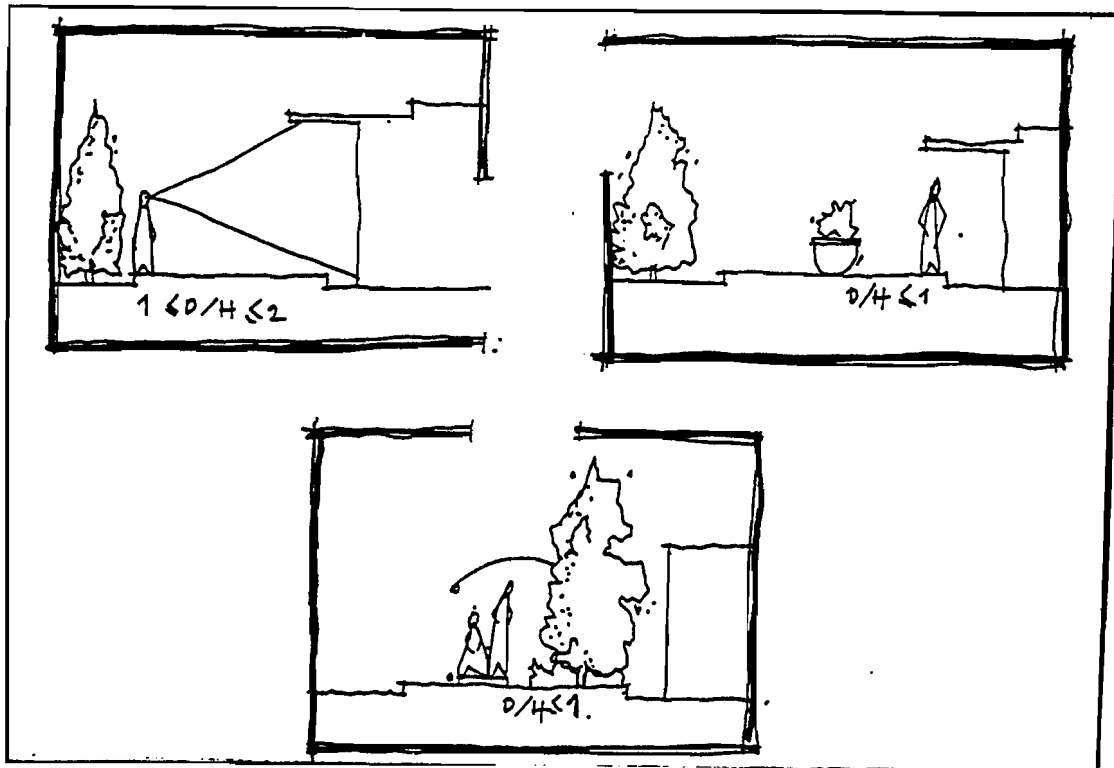
Gambar 4.19
Gubahan Massa

4.5.4. Orientasi Bangunan

Orientasi tapak berfungsi sebagai interaksi terhadap lingkungan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengaruh kepada pengunjung akan keterbukaan, efek mengundang dan komersial dari bangunan opera teater.

Ketentuan sudut pandang yang nyaman harus memperhatikan jarak dan tinggi bangunan yang dilihat yaitu $D/H > 2$

Opera Teater yang direncanakan terutama berorientasi pada jalan masuk utama JL. Monjali yang memiliki kontur semakin mendatar kearah jalan tersebut.



Gambar 4.20
Jarak Pengamat Terhadap Bangunan

4.5.5. Fasade Bangunan.

4.5.5.1 Karakter

Konsep karakter bangunan Opera Teater Anak mengacu pada karakter sub tema fantasi anak, yang terbagi dalam segmentasi usia. Penggunaan elemen / ornamen arsitektural (kolom, bukaan dan kanopi dan lain-lain yang memiliki kesamaan visual fantasi) dengan bentuk bangunan yang disesuaikan/ diangkat dari cerita dongeng, robinson dan pahlawan. Masing –masing sub tema mengangkat ide cerita fantasi yang berbeda, sub tema terdiri dari: dongeng, fantasi dan tomorrow land dengan peletakan massa yang menyebar dengan penggunaan pola linier.

4.5.5.2 Gaya/ Style

Gaya/ style bangunan Opera Teater Anak Yogyakarta ini diolah dengan mengkonteks gaya bangunan arsitektur fantasi oleh “ Charles Jenks” dalam bukunya Bizarre Architecture. Penggolongan gaya/ style Opera Teater Anak di kategorikan dalam arsitektur fantasi “ECCLETICISM” yang mana style / gaya bangunan banyak mengambil atau meniru dari cerita dongeng atau cerita fantasi anak.

4.5.5.3 Warna

Konsep pemilihan warna bangunan Opera Teater Anak ini mengacu pada karakter fantasi anak, seperti warna tipikal untuk istana atap biru, menara putih dan benteng yang suram dan penggunaan warna primer dan skunder untuk tema fantasi dan khayal (tomorrow land) yang bisa memberikan kesan tenang, gembira, terbuka dan berfantasi dengan warna juga dapat berpengaruh pada skala dan proporsi bangunan Opera Teater Anak.

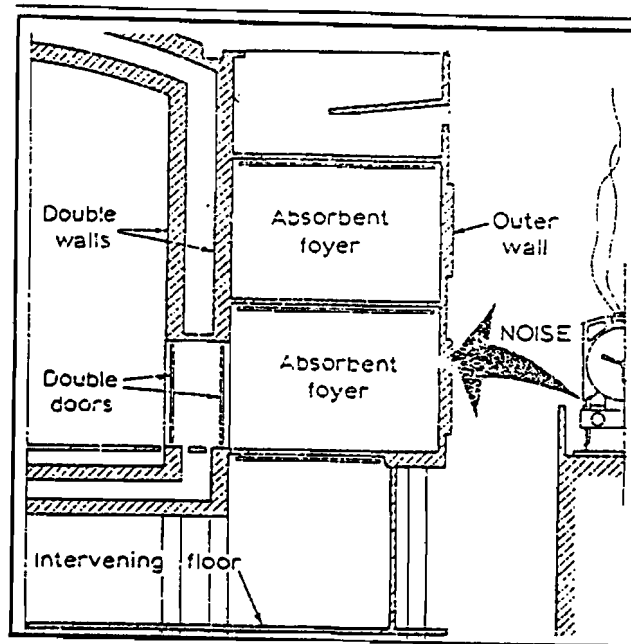
4.6. KONSEP STRUKTUR

Berdasarkan pertimbangan maka system struktur yang dipilih dapat berbeda-beda bentuk atap. Sistem struktur yang mungkin diterapkan adalah rangka kaku yaitu kolom dan balok digunakan bahan komposit antara beton dan baja. Selain system rangka kaku juga dapat digunakan system struktur yang lebih fleksibel dengan menggunakan bahan kayu dan baja.

4.7. KONSEP UTILITAS

4.7.1 Konsep Akustik Ruang Pertunjukan.

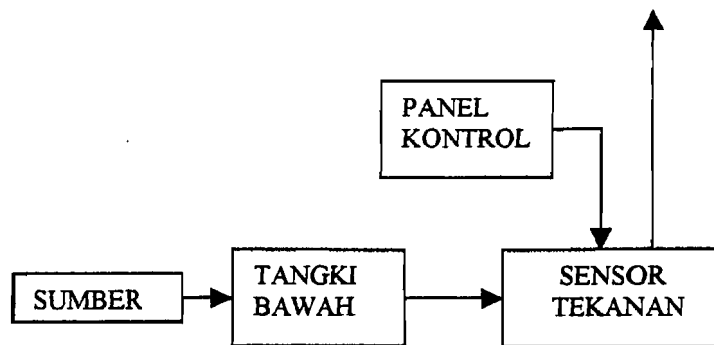
Pada ruang pertunjukan penggunaan bahan-bahan yang menterap bunyi diperlukan untuk meredam suara dari luar, penggunaan absorbent foyer pada dinding atau dengan double doors dengan ruang antar pintu ini berisi bahan-bahan yang menyerap bunyi. Penggunaan plafon pada ruang pertunjukan dengan menggunakan system pemantulan bunyi, sehingga bunyi dapat dipantulkan kesegala arah.



Gambar 4.21
Akustik ruang pertunjukan
 Sumber D. Mills, Edward p 2-1

4.7.2 Jaringan Air Bersih

Air bersih diperoleh dari distribusi PAM dan air tanah dengan system pendistribusian air bersih “ Up Feed”



Gambar 4.22
Skematik system distribusi Up Feed
 Sumber bahan kuliah utilitas

4.8.2 Jaringan Sanitasi dan Drainasi

Sistem pembuangan akhir merupakan system yang menampung air kotor dan kotoran, diolah dengan perlakuan khusus sesuai dengan karakteristik jenis buangan sehingga tidak membahayakan bagi lingkungan dan kemudian membuang ke luar, baik diresapkan ke tanah atau ke riol kota.

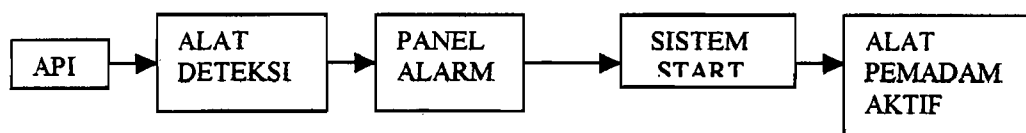


Gambar 4.23
Prinsip system pembuangan air kotor dalam bangunan
Sumber bahan kuliah utilitas

4.8.3 Jaringan Pemadam Kebakaran

Jaringan pemadam kebakaran menggunakan dektetor asap dan springkler otomatis yang berfungsi ketika detector menangkap gejala keberadaan api melalui gejala keberadaan asap.

Selain itu juga disediakan Hose rack dengan jangkauan 30 m, dan ditempatkan pada tempat umum representatif

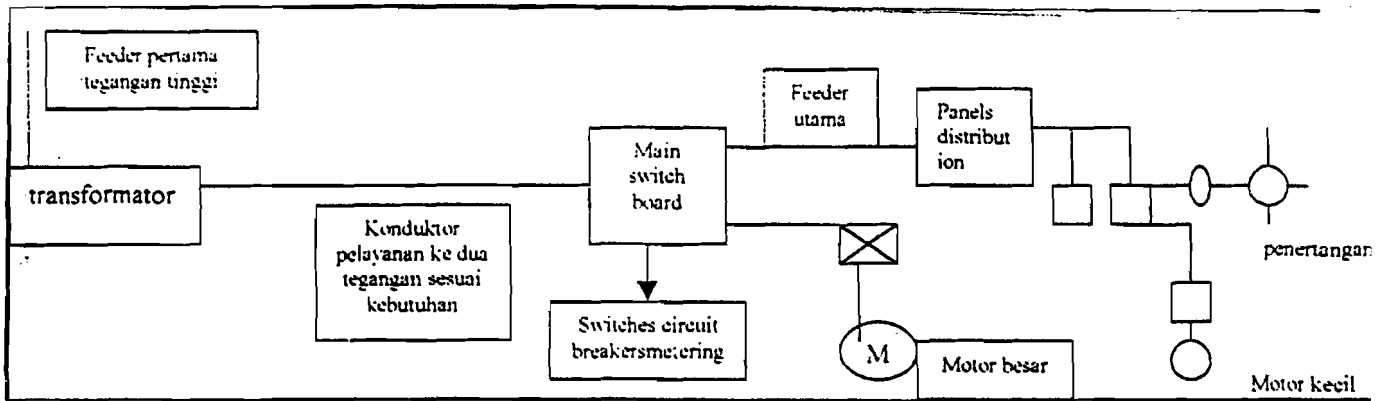


SISTEM OTOMATIS

Gambar 4.24
Skematik cara kerja pemadam instalasi tetap
Sumber Poerbo, Hartono p 72

4.8.4 Sistem Penyediaan Tenaga Listrik

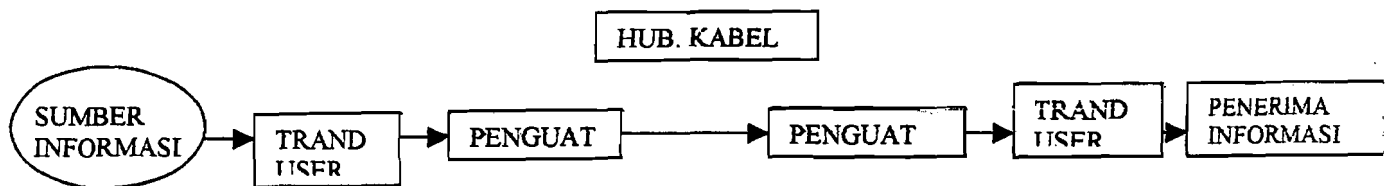
Ada dua sumber tenaga yang digunakan yaitu berasal dari PLN dan yang berasal dari generator set. PLN digunakan pada saat normal dan generator set untuk kondisi darurat.



Gambar 4.25
Diagram jaringan elektrik
Sumber bahan kuliah utilitas

4.8.5 Sistem Telekomunikasi Dalam Bangunan

Sistem telekomunikasi yang digunakan dalam bangunan ini menggunakan sistem PABX (Private Electronic Branch Exchange), sehingga dapat menghemat ruang, kapasitas komunikasi yang lebih tinggi dan pelayanan hubungan internal dan eksternal secara langsung.



Gambar 4.26
Skema prinsip telekomunikasi satu arah media kabel
Sumber bahan kuliah utilitas

DAFTAR PUSTAKA

Architecture, Indonesian Heritage

Anonim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
Balai pustaka

Helse, Albert O; *The use of color in interior* ; second edition MC. Graw Hill Book
Company ; New York 1978

Jenks ; Charles ; *Bizarre Architecture* ; Rizolly ; Hongkong 1979

Kemper ; Alfred. M: *Architecture Handbook Environmental Analysis Architecture
Programming Design And Technology* ; John Willey and Sons ; New York ; 1979

Schuyt, Michael ; *Fantastic Architecture ; Personal and Eccentric vision* ; Harry N.
Abrams Inc and Publisher ; New York 1980

Walker, Derek ; *Animated Architecture ; Disneyland* ; Academy Edition *Architecture
Design* ; St Martin Press; Great Britain 1982.

Athanasopulos, Christos G ; *Contemporary Teater* ; A Wiley Interscience Publication
1976.

Beckley, Robert M dan Myers, Sherril M; *Teater Facilities ; GUIDELINES AND
STRATEGIES* ; The University of Wisconsin- Milwaukee; Milwaukee ; Wisconsin 1982

Drs. Zulkifli dan Dr Kartini Kartono, *Psikologi Perkembangan Anak* : PT Remaja
Rosdakarya 1992.

Borris – Meyer, Harold and Good Friend, Lewis S ; *Acoustic for the Architecture* ;
Reinhold Publishing Corporation New York

De Chiara, Joseph and Callender; John Handcock; *Time Saver Standart* ; MC Graw Hill
inc Singapore ; 1983.

Egan, David ; *Architectural Acoustic*. Mc Graw- Hill Book Company ; 1988

Izenour, George C ; *Teater Design* ; Mc Graw Hill ; USA 1977

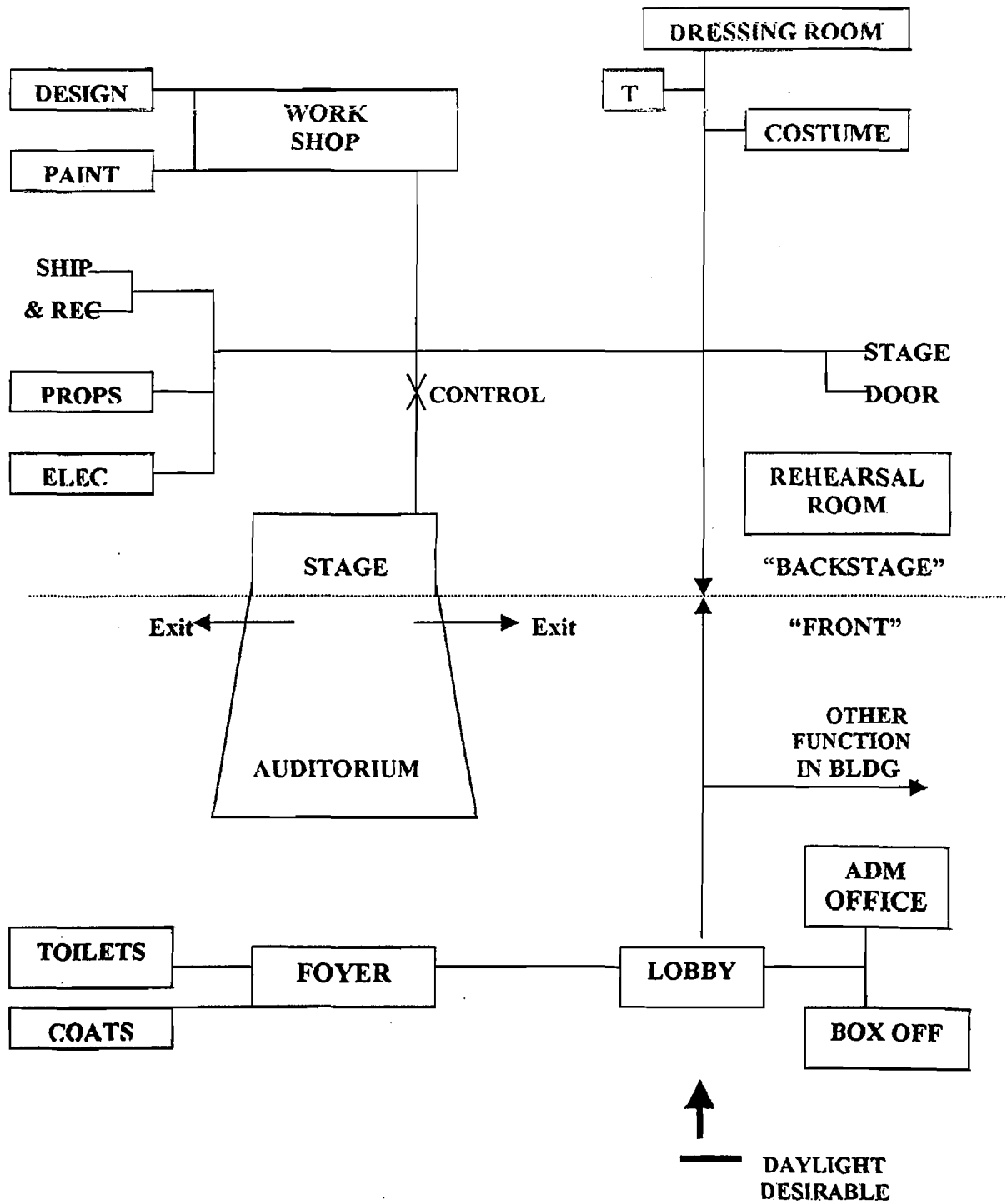
Neufert; Ernest ; *Data Arsitektur* penerbit Erlangga 1992

Sydney Opera House ; *Global Architecture*; A D A Edita Tokyo

Tnunay, Tjonce, *Yogyakarta Potensi Wisata*

White, Edward T, *Building Ordeing System*

Lampiran 10. Organization Chart



REKAPITULASI DATA ORGANISASI KESENIAN DAN SENIMAN
Proyek Pembinaan Kesenian DIY Thn 1996/1997

No	Kabupaten /Kodya	SENI TARI					
		Tari Klasik		Modern/Kreasi Baru		Tari Rakyat	
		Org	Snm	Org	Snm	Org	Snm
1.	Kod. Yogya	3	20	12	30	4	7
2.	Kab. Bantul	5	2	12	10	51	54
3.	Kab. Kulonprogo	2	4	14		179	2
4.	Kab. Gunung kidul	3	3	14	10	80	8
5.	Kab. Sleman	4	8	11	11	112	36

Sumber Dinas Pariwisata DIY Tahun 1996/1997

REKAPITULASI DATA ORGANISASI KESENIAN DAN SENIMAN
Proyek Pembinaan Kesenian DIY Thn 1996/1997

No.	Kabupaten/ Kodya	Seni Theater											
		Tradisi						Non Tradisi					
		Ketoprak		Wayang		Lain2		Drama/ Sandiwara		Kontemporer Eksprimen		lain2	
		o	S	O	S	O	S	O	S	O	S	O	S
1.	Yogyakarta	12	30	10	15	2	15	6	25				
1.	Bantul	84	199	4	172			8	324				
2.	Kulon progo	109	10	11	12					2	2		
3.	Gunung Kidul	67	5	20	20	8	6	2	2				
4.	Sleman	106	48	10	10	7						23	45

Sumber Dinas Pariwisata DIY, tahun 1996/1997

XI. Lampiran

1. Tabel jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kodya Yogyakarta

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	73	2123
Ketoprak	41	1504
Macapat	15	310
Jathilan	9	177
Siteran	9	246
Wayang orang	5	201
Wayang kulit	5	99
Tari	4	196
Orkes keroncong	4	66
Salawatan	3	56
Reog	3	81
Dagelan	2	15
Musik kulintang	2	45
Gejog lesung	1	28

Sumber : Laporan Hasil Inventarissasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

2. Tabel Jumlah Organisasi dan Senirgan Seni Pentas di Kabupaten Sleman

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	65	1622
Ketoprak	58	1635
Jatilan	39	1336
Tari	19	613
Macapat	17	314
Salawatan	15	381
Wayang Orang	13	405
Gejog lesung	5	96
Reog	3	104
Santi swara	1	40
Antup	1	25
Kobra siswa	1	25
Dhadungawuk	1	15
Emprak	1	15
Siteran	1	11

Sumber : Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

3. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Bantul

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	126	3230
Salawatan	88	2340
Ketoprak	73	2019
Jathilan	30	939
Musik	23	586
Thek-thek	22	469
Teater	18	561
Keroncong	16	266
Tari	15	448
Macapat	15	276
Reog	11	434
Wayang Orang	4	93
Srandul	2	50

Sumber. Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

4. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Kulon Progo

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Jathilan	143	5178
Salawatan	121	3580
Karawitan	99	2360
Ketoprak	95	3301
Incling	35	1317
Ogleg	21	572
Reog	19	664
Macapat	14	204
Wayang Orang	13	408
Tari	10	321
Radhat	8	219
Keroncong	8	152
Qasidah	7	155

Sumber. Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

5. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Gunung Kidul

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	62	1509
Ketoprak	45	1116
Reog	33	890
Tembang	17	296
Salawatan	12	231
Srandul	5	95
Macapat	3	68

Sumber. Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

6. Tabel Perkembangan kunjungan Wisatawan Mancanegara setiap bulan dari tahun 1993 sampai dengan tahun 1997

NO	BULAN	1993	1994	1995	1996	1997
1	Januari	24.020	19.491	21.794	19.664	19.392
2	Februari	20.657	29.806	29.628	25.820	25.457
3	Maret	19.872	26.453	24.457	25.459	26.567
4	April	23.713	28.802	28.250	29.808	24.143
5	Mei	22.718	26.310	24.461	27.905	23.774
6	Juni	21.761	22.161	26.180	26.935	21.274
7	Juli	35.585	31.005	35.212	35.270	35.194
8	Agustus	37.569	35.326	38.857	42.503	31.694
9	September	25.927	30.375	30.405	31.558	26.232
10	Oktober	24.485	28.005	31.635	32.611	19.044
11	Nopember	21.627	23.513	26.063	26.353	12.705
12	Desember	21.499	21.897	27.323	27.656	12.371
	JUMLAH	299.433	323.194	344.265	351.542	277.847

Sumber: Statistik Pariwisata DIY 199

7. Tabel Fasilitas Pementasan di Kodya Yogyakarta

FASILITAS PEMENTASAN	LOKASI	BENTUK PENTAS	JADWAL
Purna Budaya	Jl. Kaliurang	Tari Tradisional	Latihan Tari anak-anak setiap Minggu, tiap hari minggu pukul 10.00 WIB
Purawisata	Jl. Brigjen Katamso	Sendratari Ramayana	Ramayana Ballet, tiap malam, pukul 20.00-21.30 WIB
Kraton Yogyakarta	Jl. Pracimasono, Alun-alun Utara	Tari Tradisional	
Agastya	Jl. Gedong Kiwo MD II/23	Wayang kulit dan wayang golek	
Pujokusuman	Jl. Brigjen Katamso	Tari-tari Ramayana	Ramayana Ballet, dua kali seminggu tiap Senin dan Jumat, pukul 20.00-23.00 WIB
Yudonegaran	Gondomanan	Kesenian rakyat langen Mandrowanoro	
Sonobudoyo	Jl. Trikora	Wayang kulit	Pertunjukan Wayang Kulit (Ramayana), setiap malam, pukul 20.00-22.00 WIB

Sumber : Survey lapangan dan Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

9. Tabel jumlah pengunjung terhadap kesenian pentas

Bulan	Kesenian Pentas	Pengunjung	Uang Masuk (000 Rp)
1	7	3.149	48.719
2	7	2.903	42.382
3	7	4.773	74.670
4	7	4.478	70.177
5	7	6.332	108.310
6	7	7.653	124.620
7	7	14.856	267.320
8	7	13.261	246.670
9	7	10.212	174.489
10	7	9.783	203.126
11	7	4.283	105.403
12	7	3.704	63.662
Total	7	85.387	1.529.548
1996	7	93.797	1.287.114
1995	7	82.034	1.083.464
1994	7	77.999	806.056
1993	7	69.270	650.476
1992	7	63.136	540.660

Sumber. Statistik Pariwisata DIY th 1996

XI. Lampiran

1. Tabel jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kodya Yogyakarta

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	73	2123
Ketoprak	41	1504
Macapat	15	310
Jathilan	9	177
Siteran	9	246
Wayang orang	5	201
Wayang kulit	5	99
Tari	4	196
Orkes keroncong	4	66
Salawatan	3	56
Reog	3	81
Dagelan	2	15
Musik kulintang	2	45
Gejog lesung	1	28

Sumber : Laporan Hasil Inventarissasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

2. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Sleman

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	65	1622
Ketoprak	58	1635
Jatilan	39	1336
Tari	19	613
Macapat	17	314
Salawatan	15	381
Wayang Orang	13	405
Gejog lesung	5	96
Reog	3	104
Santi swara	1	40
Antup	1	25
Kobra siswa	1	25
Dhadungawuk	1	15
Emprak	1	15
Siteran	1	11

Sumber : Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

3. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Bantul

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	126	3230
Salawatan	88	2340
Ketoprak	73	2019
Jathilan	30	939
Musik	23	586
Thek-thek	22	469
Teater	18	561
Keroncong	16	266
Tari	15	448
Macapat	15	276
Reog	11	434
Wayang Orang	4	93
Srandul	2	50

Sumber. Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

4. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Kulon Progo

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Jathilan	143	5178
Salawatan	121	3580
Karawitan	99	2360
Ketoprak	95	3301
Incling	35	1317
Ogleg	21	572
Reog	19	664
Macapat	14	204
Wayang Orang	13	408
Tari	10	321
Radhat	8	219
Keroncong	8	152
Qasidah	7	155

Sumber. Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

5. Tabel Jumlah Organisasi dan Seniman Seni Pentas di Kabupaten Gunung Kidul

JENIS KESENIAN	JUMLAH ORGANISASI	JUMLAH SENIMAN
Karawitan	62	1509
Ketoprak	45	1116
Reog	33	890
Trebang	17	296
Salawatan	12	231
Srandul	5	95
Macapat	3	68

Sumber. Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

6. Tabel Perkembangan kunjungan Wisatawan Mancanegara setiap bulan dari tahun 1993 sampai dengan tahun 1997

NO	BULAN	1993	1994	1995	1996	1997
1	Januari	24.020	19.491	21.794	19.664	19.392
2	Februari	20.657	29.806	29.628	25.820	25.457
3	Maret	19.872	26.453	24.457	25.459	26.567
4	April	23.713	28.802	28.250	29.808	24.143
5	Mei	22.718	26.310	24.461	27.905	23.774
6	Juni	21.761	22.161	26.180	26.935	21.274
7	Juli	35.585	31.005	35.212	35.270	35.194
8	Agustus	37.569	35.326	38.857	42.503	31.694
9	September	25.927	30.375	30.405	31.558	26.232
10	Oktober	24.485	28.005	31.635	32.611	19.044
11	Nopember	21.627	23.513	26.063	26.353	12.705
12	Desember	21.499	21.897	27.323	27.656	12.371
JUMLAH		299.433	323.194	344.265	351.542	277.847

Sumber: Statistik Pariwisata DIY 199

7. Tabel Fasilitas Pementasan di Kodya Yogyakarta

FASILITAS PEMENTASAN	LOKASI	BENTUK PENTAS	JADWAL
Purna Budaya	Jl. Kaliurang	Tari Tradisional	Latihan Tari anak-anak setiap Minggu, tiap hari minggu pukul 10.00 WIB
Purawisata	Jl. Brigjen Katamso	Sendratari Ramayana	Ramayana Ballet, tiap malam, pukul 20.00-21.30 WIB
Kraton Yogyakarta	Jl. Pracimasono, Alun-alun Utara	Tari Tradisional	
Agastya	Jl. Gedong Kiwo MD II/23	Wayang kulit dan wayang golek	
Pujokusuman	Jl. Brigjen Katamso	Tari-tari Ramayana	Ramayana Ballet, dua kali seminggu tiap Senin dan Jumat, pukul 20.00-23.00 WIB
Yudonegaran	Gondomanan	Kesenian rakyat langen Mandrowanoro	
Sonobudoyo	Jl. Trikora	Wayang kulit	Pertunjukan Wayang Kulit (Ramayana), setiap malam, pukul 20.00-22.00WIB

Sumber : Survey lapangan dan Laporan Hasil Inventarisasi Data Seni dan Budaya Propinsi DIY, 1999

9. Tabel jumlah pengunjung terhadap kesenian pentas

Bulan	Kesenian Pentas	Pengunjung	Uang Masuk (000 Rp)
1	7	3.149	48.719
2	7	2.903	42.382
3	7	4.773	74.670
4	7	4.478	70.177
5	7	6.332	108.310
6	7	7.653	124.620
7	7	14.856	267.320
8	7	13.261	246.670
9	7	10.212	174.489
10	7	9.783	203.126
11	7	4.283	105.403
12	7	3.704	63.662
Total	7	85.387	1.529.548
1996	7	93.797	1.287.114
1995	7	82.034	1.083.464
1994	7	77.999	806.056
1993	7	69.270	650.476
1992	7	63.136	540.660

Sumber. Statistik Pariwisata DIY th 1996