

BAB IV
ANALISA
GEDUNG KESENIAN DI PALEMBANG

4.1. Tinjauan Lokasi Secara Makro

4.1.1. Penentuan Lokasi

Lokasi gedung kesenian di kawasan *Civic-center* Palembang sehingga merupakan salah satu fasilitas pementasan di lingkungan Cagar Budaya (khususnya). Penentuan pemilihan lokasi berdasarkan atas:

- a. Status dan kedudukan Cagar Budaya Daerah sebagai pusat kegiatan pembinaan dan pengembangan seni budaya, penempatannya dituntut pada lingkungan/kawasan yang berpotensi seni budaya tersebut, dan kriteria-kriteria penentuan lokasi Kawasan *Civic Center* yang lain dan yang sesuai.
- b. Ditinjau dari segi pelayanan terhadap seniman dan masyarakat, maka fasilitas pertunjukan ini menuntut pencapaian yang mudah menuju/terhadap kegiatan pementasan lainnya. Kawasan *Civic Center* di Palembang merupakan pemusatan fasilitas kegiatan kesenian daerah.
- c. Membantu program pemerintah dalam rangka memudahkan pengontrolan/pengawasan terhadap pengembangan kesenian yang terarah.
- d. Penyatuan fasilitas pementasan kesenian tradisional yang fleksibel tata ruangnya (*layout stage* terhadap audience) dan sesuai dengan tuntutan pementasan berdasarkan spesifikasi materi keseniannya di dalam

kawasan cagar budaya khususnya.

- e. Faktor ketersediaan tanah dan kesesuaian dengan tata guna tanah (Rencana Induk Kota).

Kemungkinan (alternatif) lokasi dipertimbangkan atas dasar faktor penunjang citra kota yang dipunyai oleh Palembang, yaitu sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, pendidikan, dan pariwisata. Gedung kesenian sebagai salah satu fasilitas pertunjukan di Kawasan *Civic Center* Palembang menuntut kedudukan dan tata letaknya tidak dapat mengabaikan penampilan fisiknya lepas dari wadah secara keseluruhan tersebut.

Penentuan site-nya harus memperhatikan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

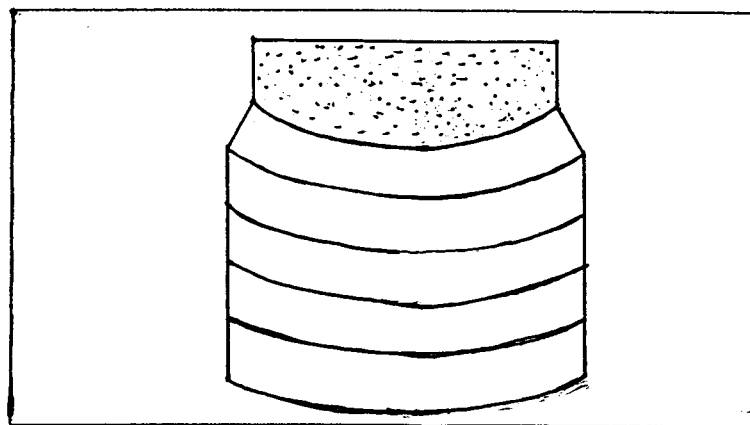
- Tata masa fasilitas kegiatan lainnya di lingkungan tersebut yang pengelompokannya didasarkan atas sifat dan macam kegiatan yang diwadahnya.
- Pola hubungan kegiatan dan kebutuhan fungsional.
- Kondisi lingkungan dan tingkat gangguan terhadap nilai *privacy*.
- Sirkulasi pengunjung:
Volume dan arah arus pengunjung dipengaruhi oleh fasilitas kegiatan di sekitar site. Pola sirkulasinya akan mempengaruhi:
 - ° orientasinya
 - ° pencapaian utama yang mudah dan aman
- Sarana dan prasarana lingkungan, serta potensi site dengan kemungkinan pengembangannya yang masih memenuhi.
- Daya dukung tanah yang memenuhi persyaratan teknis bagi tata letak Gedung Kesenian.

4.2. Karakter Pemilihan Bentuk *Stage/Panggung*

Sifat/karakter bentuk penyajian dari seni pertunjukan, baik itu kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar sudah dijelaskan di bab II.2.6.3. Dengan adanya perbedaan tuntutan yang sifat gerakannya lemah-lembut, lambat/cepat dan dinamis, hubungan penonton agak erat dan kurang erat. Alternatif pemilihan *stage* pandangan satu arah (*proscenium*) dan pandangan tiga arah (*open stage*).

4.2.1. Pandangan Satu Arah (*Proscenium*)

Gambar 4.1. Panggung *Proscenium*



Sumber: Analisa

Panggung *Proscenium* disebut juga dengan panggung kerangka gambar atau panggung tertutup. Daerah pentas berada salah satu ujung gedung pertunjukan. Pemain menghadap penonton di depannya.

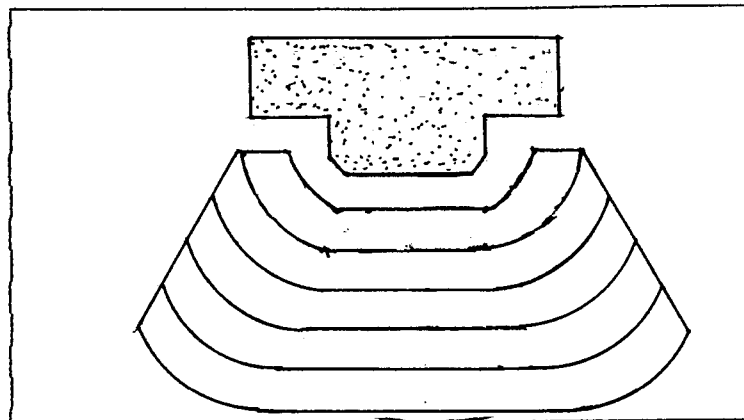
Arah pandang penonton terhadap obyek/pertunjukan hanya dari satu sisi. Untuk jenis pertunjukan tari dan seni suara, khususnya tari unsur gerakan harus dilihat secara utuh kepada penonton. Maka bentuk panggung *pros-*

cenium kurang dapat memenuhi tuntutan yang dipertunjukkan kepada penonton. Karena dapat dilihat dari satu sisi saja. Jarak antara pemain kurang jelas, karena jarak yang jauh mengurangi kejelasan suara pemain/penari atau suara alat musik/gamelan sehingga suara pemain kurang dapat terdistribusikan. Ini harus menggunakan alat bantu (speaker).

4.2.2. Pandangan Tiga Arah (Open Stage)



Gambar 4.2. Panggung Terbuka



Sumber: Analisa

Panggung terbuka disebut juga dengan panggung menonjol. Daerah pertunjukan menghadap penonton dan dikelilingi oleh penonton pada beberapa sisi. Walaupun pemain dan penonton berada dalam daerah yang sama, beberapa adegan dapat juga berlangsung di belakang lubang bagian belakang tembok panggung. Pada daerah pertunjukannya, sebagian lantai panggung masuk ke daerah penonton, sehingga pemain seolah berada di sekeliling penonton. Penonton memandang obyek dari tiga arah di sisinya.

Cara memandang obyek dari tiga arah menimbulkan

kesan menyatu/hubungan erat antara pemain dengan penonton. Posisi memandang seperti ini dengan jelas gerakan tubuh dan garis-garis yang terbentuk oleh gerakan penari.

4.3. Macam dan Besaran Ruang

Macam kebutuhan ruang dan besaran ruang berdasarkan kapasitas yang diwadahi. Macam ruang kegiatan; kegiatan seniman, kegiatan pengelola, kegiatan penonton serta kegiatan penunjang. Standar besar ruang digunakan dari Neufert Ernst, *Architect data*; untuk besaran ruang-ruang sesuai dengan kelompok yang membutuhkan sebagai berikut:

Rumus untuk menghitung besaran ruang adalah:

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

L = Luasan ruang M²

S = Standar besaran ruang (manusia dan alat)

K = Kapasitas ruang (pemakai)

R = Sirkulasi 10% - 20%

a. Ruang Kegiatan Pertunjukan

1. Hall/lobby pengunjung kapasitas 750 orang		
0,83 M ² x 750	622,5	M ²
2. Ruang antri tiket kapasitas 750 orang		
0,025 M ² x 750	18,75	M ²
3. Ruang tiket box kapasitas 2orang		
4 M ² x 2	8	M ²
4. Ruang kontrol operator kapasitas 3 orang		
5 M ² x 3	15	M ²
5. Ruang persiapan pemain kapasitas 30 orang		
1,5 M ² x 30	45	M ²
6. Ruang rias dan busana kapasitas 30 orang		
2 M ² x 30	60	M ²
7. Ruang tunggu pemain kapasitas 30 orang		
1,5 M ² x 30	45	M ²
8. Ruang penyimpanan baju/locker kapasitas 30 orang		
0,4 M ² x 30	12	M ²
9. Ruang penari/pemain gerak diambil kapasitas gerakan besar 30 orang		
4,41 M ² x 30	132,3	M ²

10. Ruang musik/band + gamelan Sumatera	80	M ²
11. Ruang lavatory kapasitas 750 orang 3 M ² x (750/75)	30	M ²
		+
	1068,55	M ²
Sirkulasi 20%	213,71	M ²
		+
	1282,26	M ²

b. Ruang Kegiatan Pengelola

1. Ruang pimpinan dan wakil kapasitas 8 orang 2 M ² x 8	16	M ²
2. Ruang staf kapasitas 8 orang 6 M ² x 8	48	M ²
3. Ruang tamu kapasitas 6 orang 2 M ² x 6	12	M ²
4. Ruang diskusi kapasitas 30 orang 2 M ² x 30	60	M ²
5. Lavatory kapasitas / orang 3,5 M ² x 1	3,5	M ²
		+
	139,5	M ²
Sirkulasi 20 %	27,9	M ²
		+
	167,4	M ²

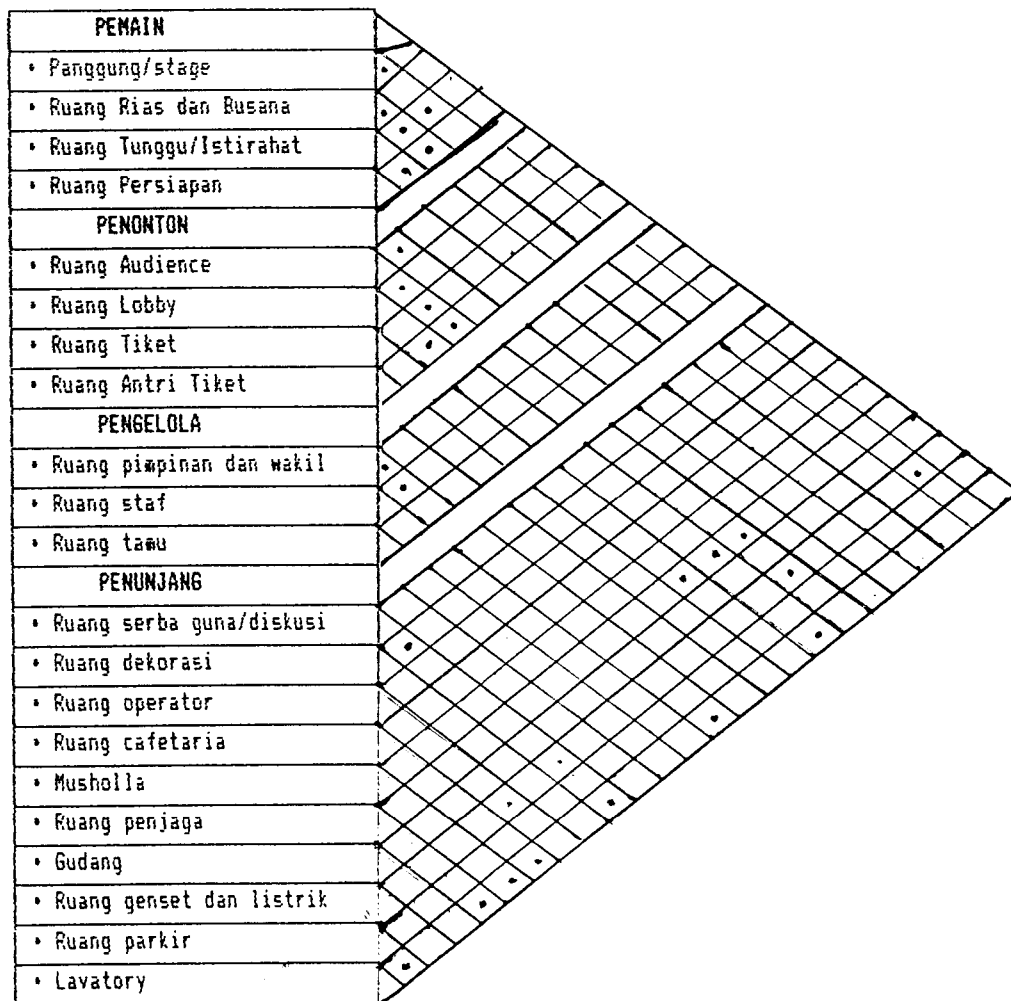
c. Ruang Kegiatan Penunjang

1. Ruang pembuatan dekor kapasitas 10 orang 4,5 M ² x 10	45	M ²
2. Cafeteria kapasitas 4 orang 2 M ² x 35	70	M ²
3. Dapur kapasitas 4 orang 3 M ² x 4	12	M ²
4. Mushola 30 orang 0,6 M ² x 30	18	M ²
5. Ruang penjaga kapasitas 3 orang 1,8 M ² x 3	5,4	M ²
6. Lavatory umum kapasitas 4 orang 2 M ² x 4	8	M ²
7. Gudang	asumsi	14 M ²
8. Ruang genset dan listrik	asumsi	16 M ²
9. Ruang AC	asumsi	3 M ²
		+
	191,4	M ²
Sirkulasi 20%	38,28	M ²
		+
	229,68	M ²



4.3.1. Hubungan Ruang

Konsep hubungan ruang ditinjau berdasarkan pola hubungan antar ruang yang memadai fungsi kegiatan seni-man, kegiatan penonton, kegiatan pengelola, dan kegiatan penunjang. Dibuat berdasarkan kepentingan antar fungsi kegiatan tersebut agar terjadi kemudahan dalam pencapaiannya.

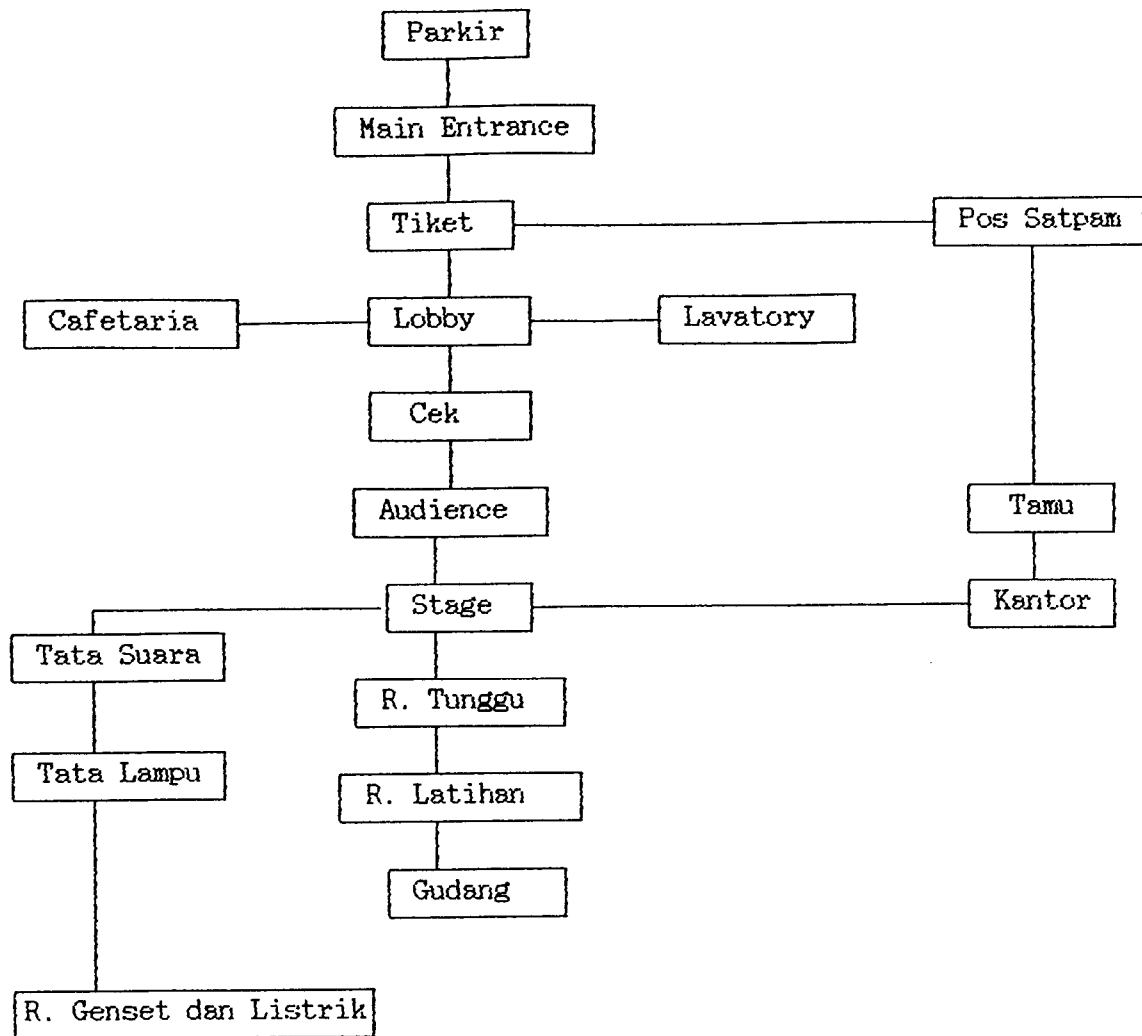
Berikut ini adalah tingkat keekatan hubungan antar fungsi kegiatan:



Keterangan:

-  = Hubungan langsung
-  = Hubungan tak langsung

4.3.2. Organisasi Hubungan Ruang



4.4. Persyaratan Gedung Kesenian

Pada gedung kesenian ini kegiatan yang diwadahi adalah berbagai macam kegiatan pertunjukan seni pentas, karakter penonton selama menyaksikan pertunjukan dalam posisi duduk diam dan membutuhkan kenikmatan dalam melihat pertunjukan. Penonton yang terutama menuntut terpenuhinya kenikmatan pandang di samping kenikmatan dengar.

4.4.1. Kenikmatan Pandang

Dalam menghayati seni pertunjukan, yang dibutuhkan terutama adalah konsentrasi visual di samping auditif. Kenikmatan pandang penonton melihat pertunjukan tanpa memalingkan kepalanya terlalu dalam secara terus menerus selama pertunjukan berlangsung. Apabila penonton menyaksikan pertunjukan dengan memalingkan kepalanya secara dalam dan terus menerus, maka mengakibatkan kelelahan pada leher dan menurunkan tingkat kenikmatan dalam menyaksikan pertunjukan. Jadi walaupun pertunjukan menarik, tapi penonton akan terpaksa dan menyebabkan kejenuhan/mengganggu konsentrasi dari penonton.

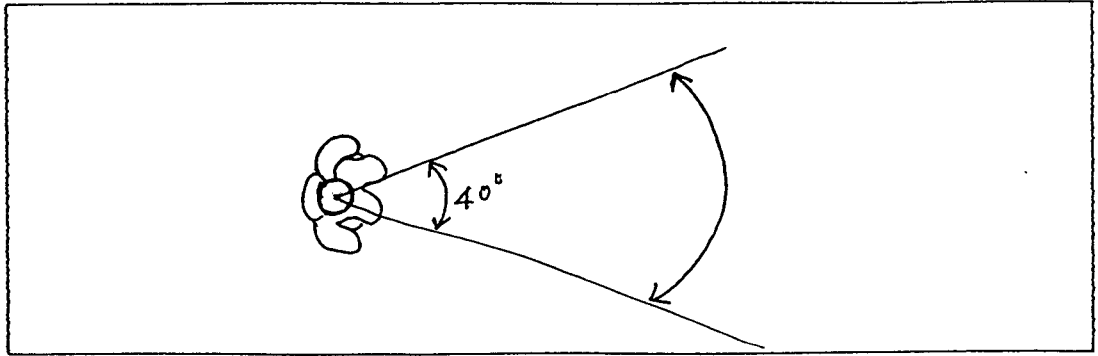
Penonton mempunyai batas-batas untuk dapat memalingkan kepalanya tanpa mengganggu konsentrasi penglihatan dari penonton. Kenikmatan pandang penonton terhadap pertunjukan juga tergantung dari jenis pertunjukan dan persyaratan/tuntutan dari pertunjukan tersebut. Sebagai contoh, pada tari-tarian unsur komunikasi budaya diekspresikan melalui gerakan-gerakan tubuhnya. Penonton dalam menyaksikannya menuntut dapat melihat gerakan-gerakan penari/pemain secara utuh. Lain halnya dengan pertunjukan musik daerah atau pun musik pop Sumatera Selatan.

Kenikmatan pandang penonton berkaitan erat dengan sudut pandang horisontal.

a. Sudut Pandang Mata Normal

Batas kenyamanan pandang mata manusia adalah 30° - 30° dalam keadaan/posisi diam. Batas kenyamanan gerakan

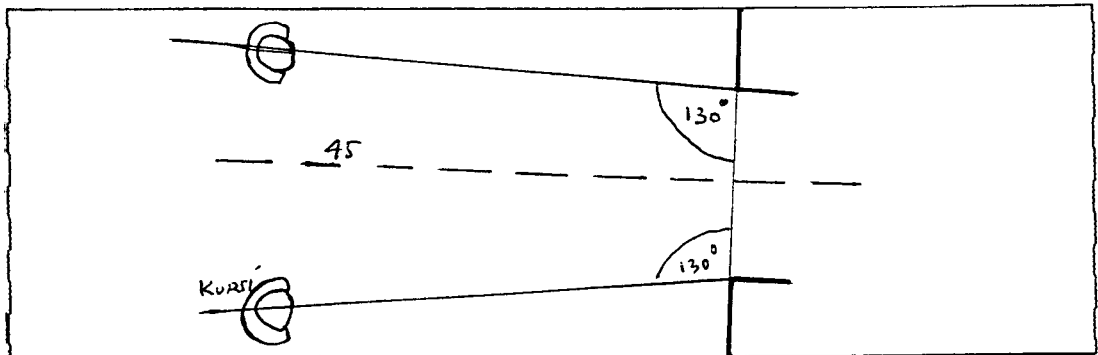
manusia adalah 45° - 45° .



Gambar 4.3. Analisa Sudut Pandang Normal

b. Sudut pandang terhadap area pergelaran

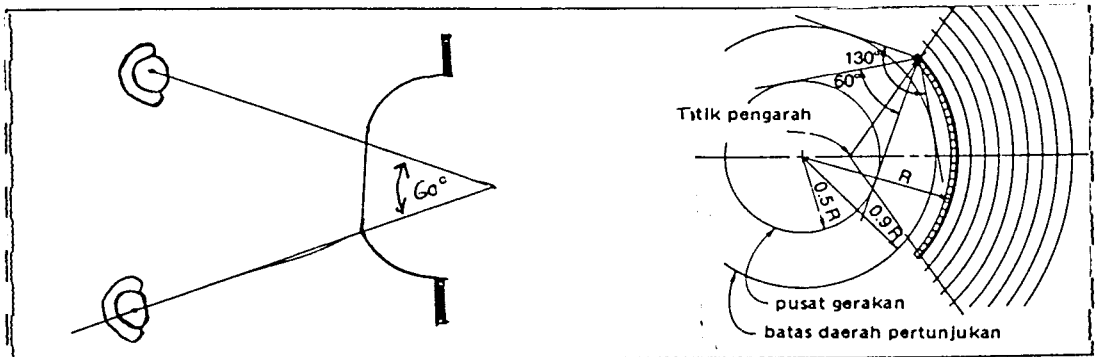
Sudut pandang penonton terluas pada panggung dibatasi pada sudut 130° pandangan dari deretan tempat duduk terujung yang depan.



Gambar 4.4. Analisa Sudut Batas Area Pergelaran

c. Batas Area Tempat Duduk Penonton

Batas area tempat duduk penonton terhadap sisi permukaan stage, sudut 60° .

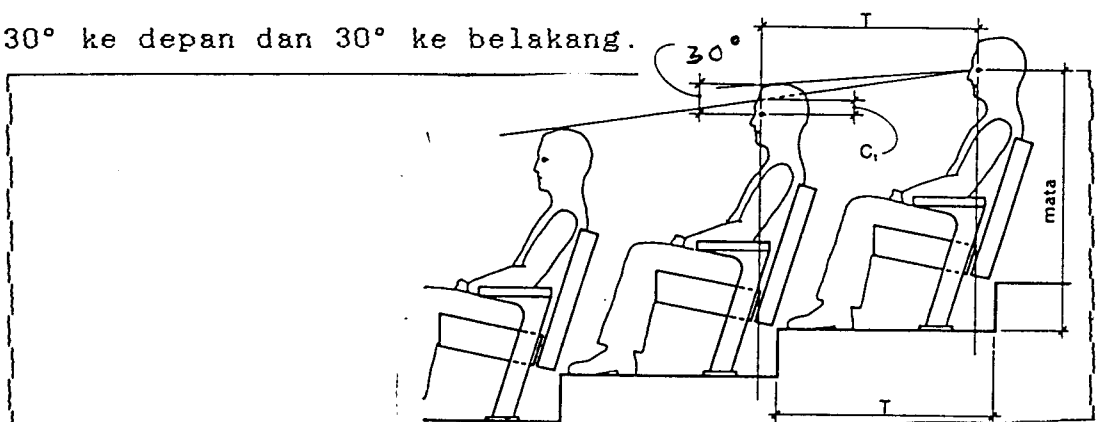


Gambar 4.5. Analisa Sudut Batas Area Penonton

4.4.1.1. Bebas Pandang Tanpa Penghalang

Bebas pandang tanpa penghalang yang dimaksud adalah penonton dapat leluasa melihat pertunjukan tanpa dihalangi oleh apa pun. Penonton di bagian belakang tidak boleh terhalangi pandangannya oleh penonton di depannya. Pada desain lantai penonton yang datar, posisi ketinggian penonton adalah sama. Pada kondisi ini penonton mempunyai garis pandang yang sama tinggi. Dan akan mengurangi kebebasan penonton dalam menyaksikan pertunjukannya. Penonton di belakang pada posisi ini harus melihat dari celah-celah kepala penonton di depannya, atau bila perlu penonton harus sedikit mengangkat kepalanya/meninggikan badannya untuk dapat menyaksikan pertunjukan. Penonton akan mengalami kelelahan dan berkurangnya tingkat kebebasan dalam menyaksikan pertunjukan.

Bebas pandang tanpa penghalang berkaitan dengan sudut pandang vertikal penonton terhadap pergelaran. Batas kenyamanan pandang untuk pengamatan dalam keadaan/posisi diam adalah 30° ke atas dan 40° ke bawah. Sedangkan gerakan kepala dalam batas kenyamanan adalah 30° ke depan dan 30° ke belakang.



Gambar 4.6.

Sumber: Neufert Ernst, jilid 2, hal. 125.

- Desain Lantai

Untuk mengatasinya, maka desain lantai dibuat bertingkat, atau dibuat perbedaan ketinggian lantai di mana baris terdepan paling rendah, makin ke belakang makin tinggi. Selain itu juga penempatan tempat duduk yang permanen juga akan mempengaruhi jarak antara tempat duduk baris satu dengan lainnya, sehingga jarak antara tempat duduk seringkali menjadi tidak terkontrol yang mempersulit sirkulasi penonton.

Untuk menghindarinya, maka dibuat daerah tempat duduk yang telah disesuaikan dan diukur melalui ketinggian dari lantai. Maka untuk menyaksikan pertunjukan, posisi penonton harus dibuat sedemikian rupa sehingga titik mata penonton di belakang harus lebih tinggi daripada titik mata penonton di depannya.

Hal ini dapat diatasi dengan pembuatan perbedaan ketinggian lantai penonton antara masing-masing baris tempat duduk, di mana ketinggian lantai bagian depan lebih rendah daripada ketinggian lantai di belakangnya, yang akhirnya makin ke belakang makin tinggi.

4.4.1.2. Kejelasan Memandang Gerakan

Penonton menuntut adanya kejelasan memandang pertunjukan. Hal ini menyangkut hubungan antara penonton dengan pemain/pertunjukan. Pada pertunjukan kelompok kecil, gerakan penari/pemain berupa gerakan-gerakan atau pun ekspresi muka dari pemain dapat dilihat oleh penonton, sedangkan pada pertunjukan kelompok besar/pertunjukan masal di mana pemain dalam jumlah banyak maka yang lebih

lebih dilihat adalah gerakan isyarat dan komposisi dari pergerakan pemain. Maka jarak pandang penonton terhadap pertunjukan menjadi pertimbangan pula. Persyaratan jarak pandang penonton terhadap pemain/obyek pertunjukan¹:

- Jarak pandang minimum terhadap panggung 5 meter.
- Persyaratan jarak pandang estetis penonton untuk dapat melihat ekspresi muka dan pergerakan-pergerakan kecil yang nampak adalah ≤ 25 m.
- Persyaratan jarak pandang estetis penonton untuk dapat melihat gerakan isyarat dan komposisi pergerakan pemain adalah 32-36 m.

4.4.2. Kenikmatan Dengar Penonton

Sumber suara pemain berasal dari suara percakapan pemain, suara musik maupun tembang/lagu dari pemain. Pada pertunjukan seni pertunjukan maka faktor yang terutama dipenuhi adalah gerakan-gerakan pemain/penari. Di samping itu juga faktor suara cukup diperhatikan untuk menunjang komunikasi auditif-visualnya. Maka yang terpenting dalam suatu gedung pertunjukan adalah sistem suara dapat mendukung dialog atau pun musik/gamelannya.

Kenikmatan mendengar berkaitan dengan:

- adanya suara-suara yang tidak dikehendaki,
- suara tidak terdistribusikan ke penonton,
- kekuatan bunyi/suara pemain tidak didengar oleh penonton.

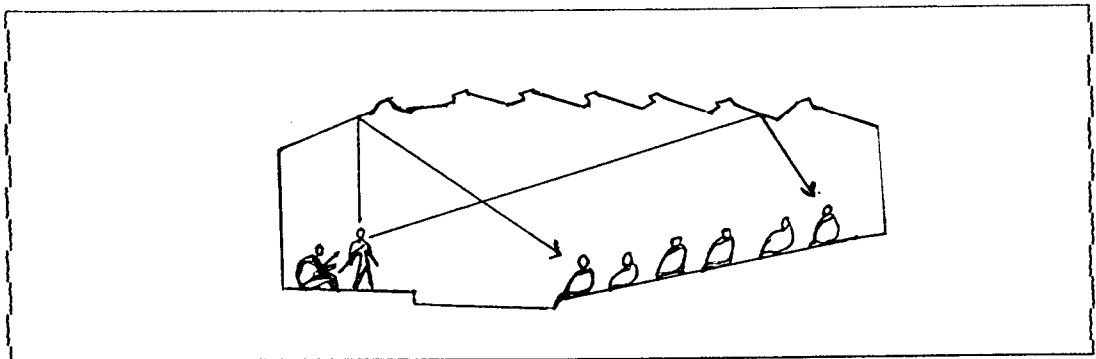
Dalam suatu pertunjukan kenikmatan dengar penonton

1. Neufert, Architect Data (tejemahan), jilid 2.

harus diwadahi antara lain dengan penyediaan akustik yang positif, dengan kekerasan yang cukup, distribusi suara yang cukup merata, diusahakan bising dan getaran yang mengganggu diatasi.

Persyaratan pendengaran:

Penggunaan peralatan penunjang perilaku suara (*sound amplification system, sound system*), bilamana diperlukan saja. Sebab ada jenis-jenis kesenian tradisional dan kontemporer yang membutuhkan penghayatan pendengaran secara langsung atau alami, tanpa membutuhkan peralatan penunjang pendengaran.



Gambar 4.7. Analisa Pendengaran

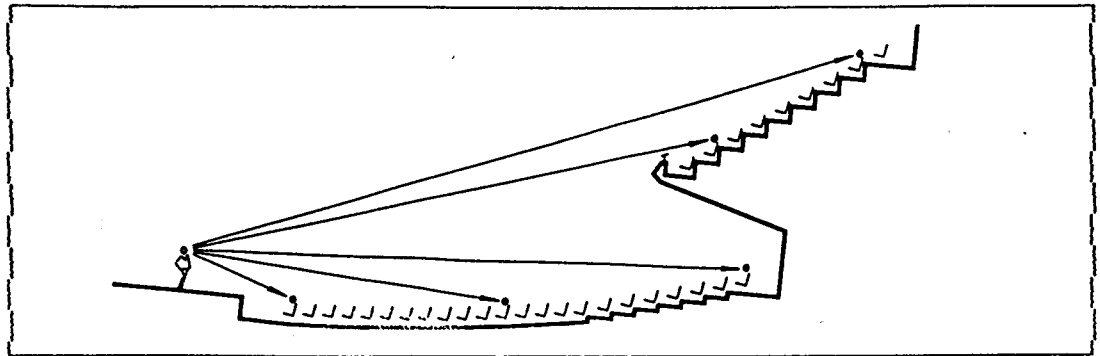
4.4.3. Persyaratan Akustik Ruang Pertunjukan

a. Kekerasan Suara

Suara pemain harus dapat didengar oleh penonton; suara pemain bisa tidak didengar oleh penonton karena suara pemain yang lemah atau tempat duduk penonton yang jauh. Hal ini dapat diatasi dengan beberapa cara pengaturan akustik yang tidak digunakan dengan sistem penguat bunyi.

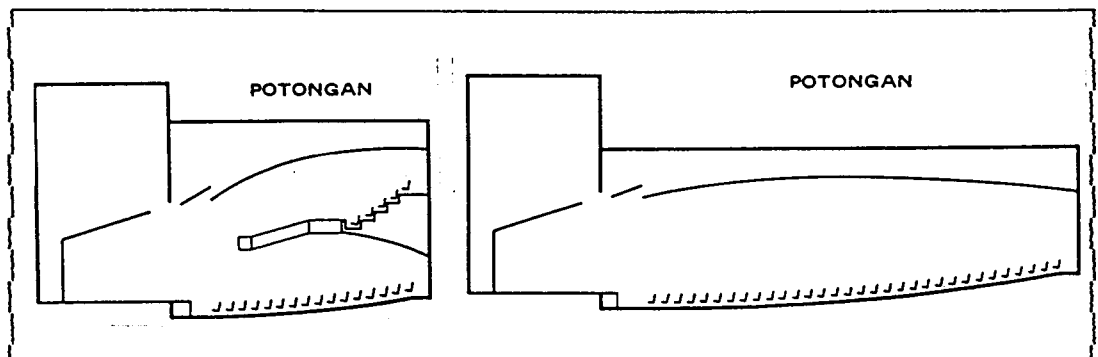
- Suara pemain dinaikkan agar sebanyak mungkin terdengar oleh penonton, sehingga bunyi diterima oleh

penonton secara merata/langsung.



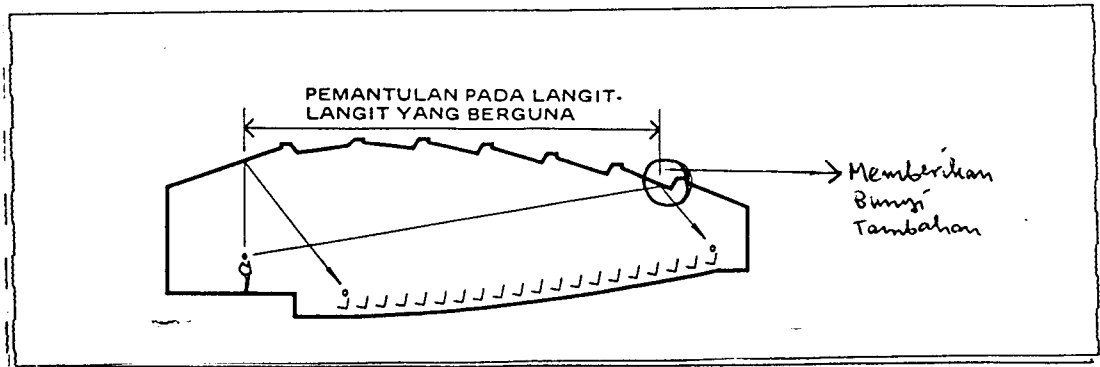
Gambar 4.8. Analisa Kekerasan Suara
Sumber: Akustik Lingkungan, hal. 55

- Lantai tempat duduk penonton dibuat cukup miring, agar suara pemain lebih mudah diserap apabila merambat melewati penonton dengan sudut miring.
- Bentuk ruang pertunjukan dibuat agar sedekat mungkin jarak penonton dengan pemain. Sehingga mengurangi jarak antara sumber bunyi pemain dengan penonton.



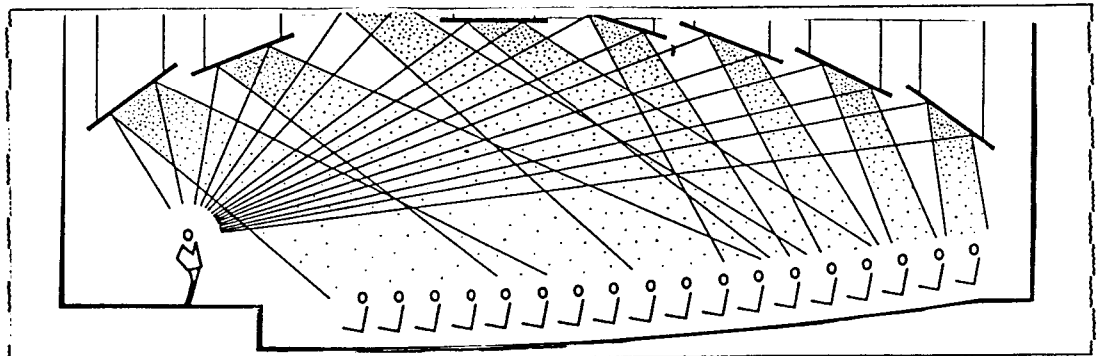
Gambar 4.9.
Sumber: Akustik Lingkungan, hal. 44

- Sumber bunyi pemain dikelilingi oleh permukaan pemantul (*gypsum board, plywood, plexiglass*) untuk memberikan energi pantul bunyi tambahan dari suara pemain.
- Disediakan permukaan pemantul tambahan untuk mengarahkan bunyi kembali ke pemain/pementas.



Gambar 4.10. Analisa Kekerasan Suara

- Lorong antar tempat duduk/sirkulasi antar tempat duduk jangan ditempatkan sepanjang sumbu longitudinal ruang *audience*, dimana kondisi melihat dan mendengar pada tempat ini sangat menguntungkan.



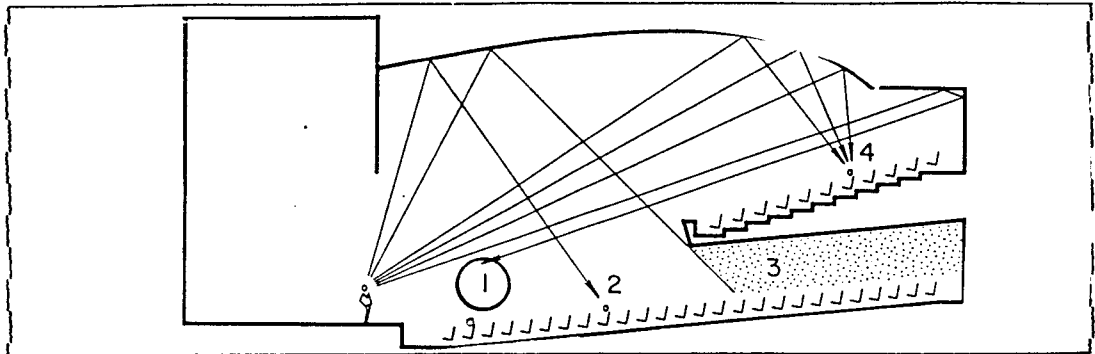
Gambar 4.11. Analisa Kekerasan Suara

- Difusi bunyi merupakan penyebaran bunyi. Difusi bunyi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan suara bunyi secara merata sehingga suara yang terdengar seperti suara aslinya. Difusi bunyi/penyebaran bunyi diperoleh dengan melalui elemen-elemen bangunan yang ditonjolkan, langit-langit yang ditutup, dinding yang bergerigi, dekorasi yang menonjol, permukaan dinding yang bergerigi. Pemakaiannya yaitu dengan pemakaian bahan penyerap bunyi dan pemantul secara bergantian.

b. Cacat Akustik

1. Gema

Gema terjadi apabila bunyi/suara pemain dipantulkan oleh suatu permukaan yang jauh, sehingga bunyi yang didengar penonton tertunda cukup lama. Gema bisa disebabkan apabila dinding belakang yang berhadapan dengan sumber bunyi pemain memantulkan bunyi.



Gambar 4.12. Analisa Gema

2. Pemusatan Bunyi

Pemusatan bunyi bisa disebabkan oleh pemantulan bunyi pada permukaan yang cekung. Distribusi/penyebaran bunyi secara tidak merata. Intensitas bunyi di suatu titik sangat tinggi, sedangkan terjadi kerugian pada daerah lain yang tidak mendapatkan distribusi bunyi.

3. Bayangan Bunyi

Gejala bayangan bunyi dapat terjadi pada ruang-ruang di bawah balkon yang menonjol terlalu jauh ke dalam. Ruang balkon dengan kedalaman melebihi 2 kali tinggi balkon akan menyebabkan bayang-bayang bunyi, di mana tempat duduk yang jauh/dalam akan terhalangi untuk mendapatkan bunyi.

Balkon berfungsi memperbesar kapasitas penonton,

panjang ruang di bawah balkon tidak lebih dari 2,5 kali ketinggian bagian depan balkon.

4. Sumber-sumber Bising

Sumber-sumber bising yang berpengaruh pada gedung pertunjukan ini adalah:

- Sumber bising interior berasal dari hentakan sepatu penonton, suara pendingin ruangan, getaran peralatan mekanik seperti pompa, genzet, dsb.
- Sumber bising eksterior seperti suara kendaraan bermotor, mobil, serta kegiatan-kegiatan lain di luar bangunan.

Suara-suara yang ditimbulkannya dapat mengganggu kegiatan pertunjukan yang berpengaruh pada kenikmatan mendengar penonton. Oleh karena itu bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran, terutama kegiatan pertunjukan yang menyangkut suara dan gerak pertunjukan atau pementasan harus dihindari atau dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap bagian ruang. Demikian juga suara/bising eksterior juga berpengaruh pada kenyamanan kegiatan, terutama kenikmatan pendengaran pada pertunjukan. Pada kondisi ini, bising dari luar setidaknya juga dikendalikan.

5. Pengendalian Bising

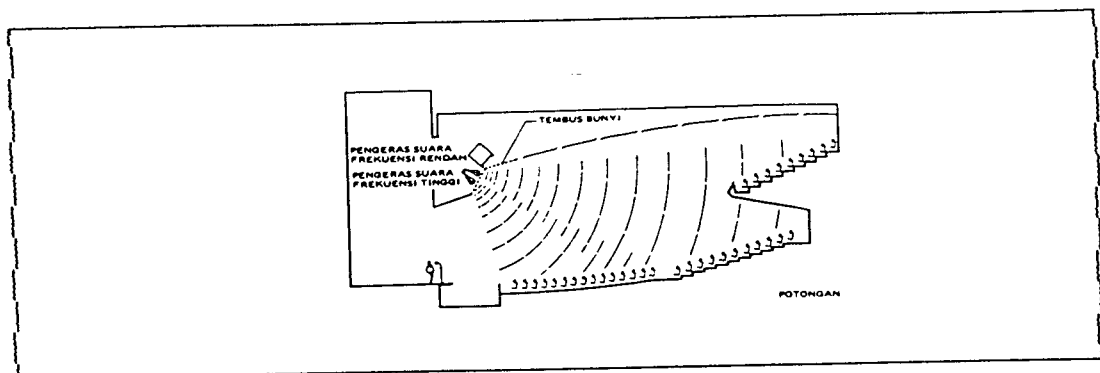
Pengendalian secara ekonomis lebih ditekankan dengan cara pengorganisasian ruang. Ruang-ruang bersifat/menimbulkan bising (ruang pelayanan khusus, parkir) ditempatkan di daerah (site) yang juga dipengaruhi oleh bising lain. Sebaliknya ruang-

ruang yang membutuhkan ketenangan (terutama ruang pengelola, ruang pertunjukan, ruang audience) ditempatkan di bagian yang tenang. Ruang-ruang ini ditempatkan dipisahkan dari ruang pelayanan khusus yang menimbulkan kebisingan. Penataan site atau pun penggunaan *barrier* pohon untuk mengurangi bising lingkungan.

c. Sistem Penguat Suara

1. Sistem Terpusat

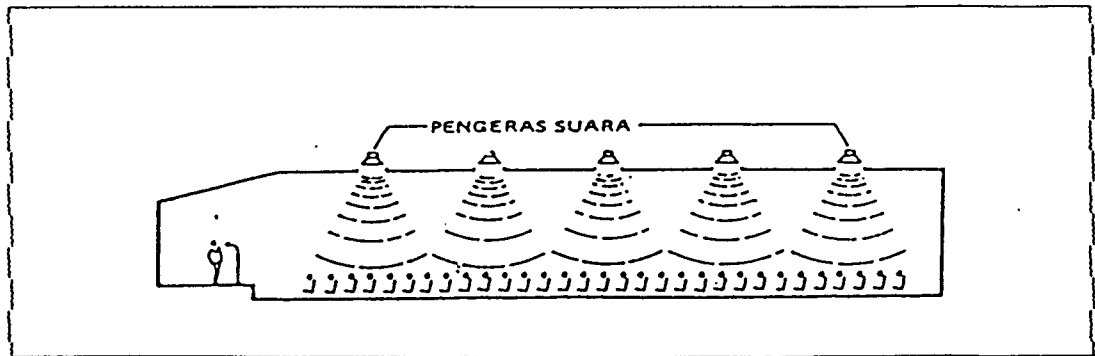
Penguat suara diletakkan secara gugus tunggal di atas sumber bunyi/pemain. Ini memberi kejelasan karena bunyi/suara yang diperkuat datang dari arah yang sama dengan bunyi asli/suara pemain.



Gambar 4.13. Analisa Penguat Suara Sistem Terpusat

2. Sistem Distribusi

Sistem distribusi digunakan untuk ruang *audience* dengan langit-langit rendah, lantai datar dimana pendengar/penonton tidak mempunyai garis pandang terhadap pemain, bila bunyi/suara pemain untuk melayani jumlah pendengar/penonton dalam jumlah yang besar, pada ruang-ruang yang ada kemungkinan untuk dibagi menjadi daerah-daerah yang lebih kecil.



Gambar 4.14. Analisa Sistem Pengeras Suara pada Sistem Distribusi

3. Sistem Stereophonik

Digunakan dua atau lebih mikrofon yang dipisahkan di daerah pertunjukan dan dihubungkan lewat saluran penguat terpisah kedua atau lebih penguat suara yang bersangkutan. Sistem ini memberikan kesan bahwa bunyi yang berasal dari sumber asal/pemain tanpa diperkuat.

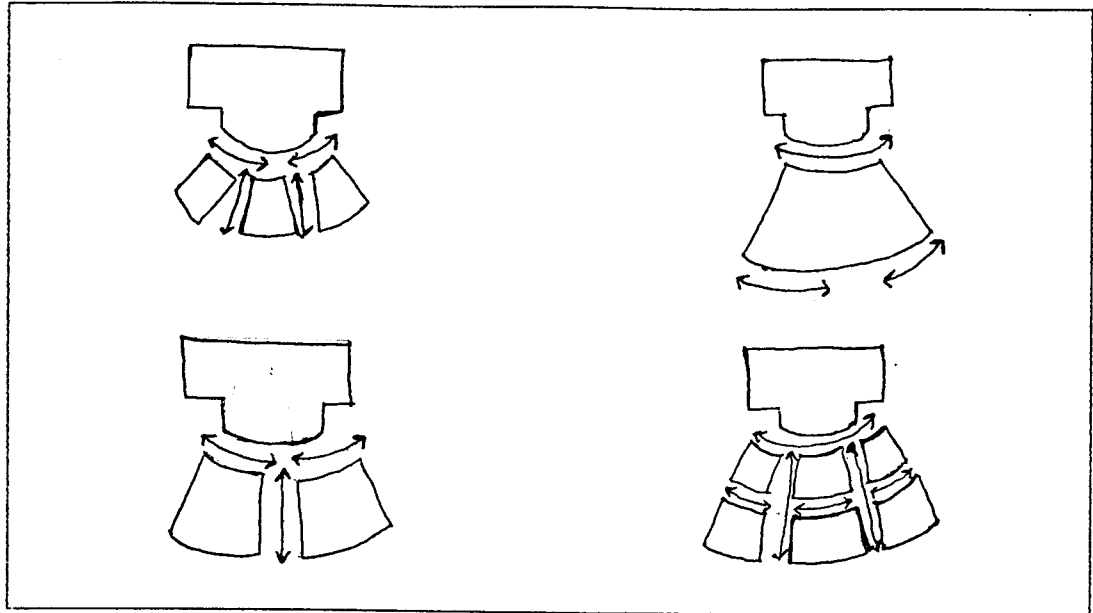
4.5. Sirkulasi Penonton

Sirkulasi penonton dalam ruangan harus dapat memenuhi tingkat kemudahan pencapaian, kejelasan arah maupun tingkat kenyamanan. Tingkat keamanan terutama dalam keadaan darurat agar *audience* dengan segera dapat meninggalkan ruangan secara cepat.

Selain itu sirkulasi penonton juga menuntut:

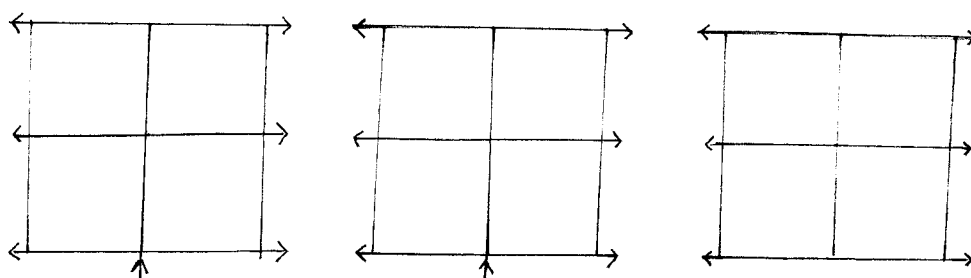
- Kejelasan arah untuk penonton berjalan dan memilih tempat duduknya.
- Perletakan sirkulasi harus mempertimbangkan arah pandang penonton terhadap area pertunjukan/perhelatan.
- Lebar ruang sirkulasi harus dapat dilewati oleh 3 orang dalam posisi berjajar, dengan lebar minimum 1,65 meter.
- Jumlah sirkulasi maksimum 4 buah.

Cara perletakan ruang sirkulasi pada ruang audience ada beberapa alternatif, yaitu:



Gambar 4.15. Analisa Sirkulasi

Berdasarkan tuntutan sirkulasi penonton dalam ruang *audience* harus langsung, jelas dan mengarahkan, maka ditinjau dari perletakan pintu masuk ke ruang *audience* digunakan pola langsung *grid iron pattern*:



Alternatif 1
Sirkulasi langsung
mulai dari passage

Alternatif 2
Menyebar dengan passage
masih menjadi satu

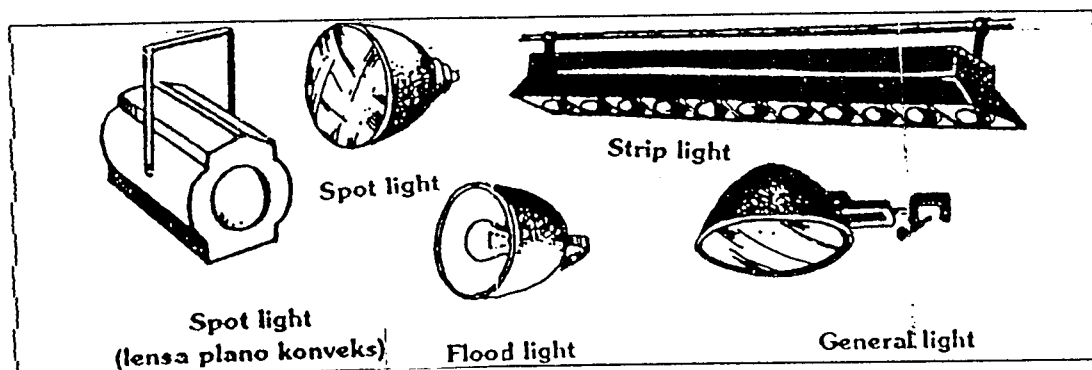
Alternatif 3
menyebar dengan passage
di pinggir

4.6. Persyaratan Tata Lampu

Dalam gedung pertunjukan fungsi tata lampu yang

terpenting adalah untuk menerangi dan membantu menguatkan atau mempertegas gambaran suasana dengan menerangi dan menyinari.

Pengertian dari menerangi adalah memberi sinar cterang ke tempat pentas yang gelap atau kurang terang dengan tujuan menghilangkan wilayah pentas atau arena permainan dari kegelapan. Penggunaan lampu semacam ini disebut *general illumination* atau *general light* di mana seluruh pentas atau properti yang ada diterangi secara merata.



Gambar 4.16. Analisa
Sumber: Telaah Teoritis Seni Tari, hal. 37.

Pengertian dari menyinari adalah cara penggunaan lampu untuk menerangi bagian-bagian tertentu dari pentas atau panggung sehingga bagian panggung lainnya menjadi kurang penting. Tujuannya untuk mengarahkan perhatian atau imajinasi penonton ke dalam suasana tertentu yang bersifat spesifik dan dramatik. Penggunaan lampu semacam ini disebut *specific illumination* atau *spot light* di mana lampu terpusat pada suatu tempat di atas pentas sehingga menambah kuat efek dramatik adegan yang berlangsung.

Keseimbangan perpaduan antara penyinaran *general*

illumination dan *spot light*, akan memberikan kenikmatan dan kemudahan bagi penonton untuk menerima dan memahami maksud karya seni yang sedang dipentaskan.

Setiap jenis pertunjukan kesenian memiliki bentuk dan karakter tertentu sehingga perlu didukung oleh sarana yang berbeda sesuai dengan tuntutan dari jenis pertunjukan tersebut. Apabila melihat persyaratan yang diuraikan di atas tampak tidak ada perbedaan yang prinsipil dari kebutuhan-kebutuhan pada setiap jenis pertunjukan.

4.7. Penampilan Bangunan

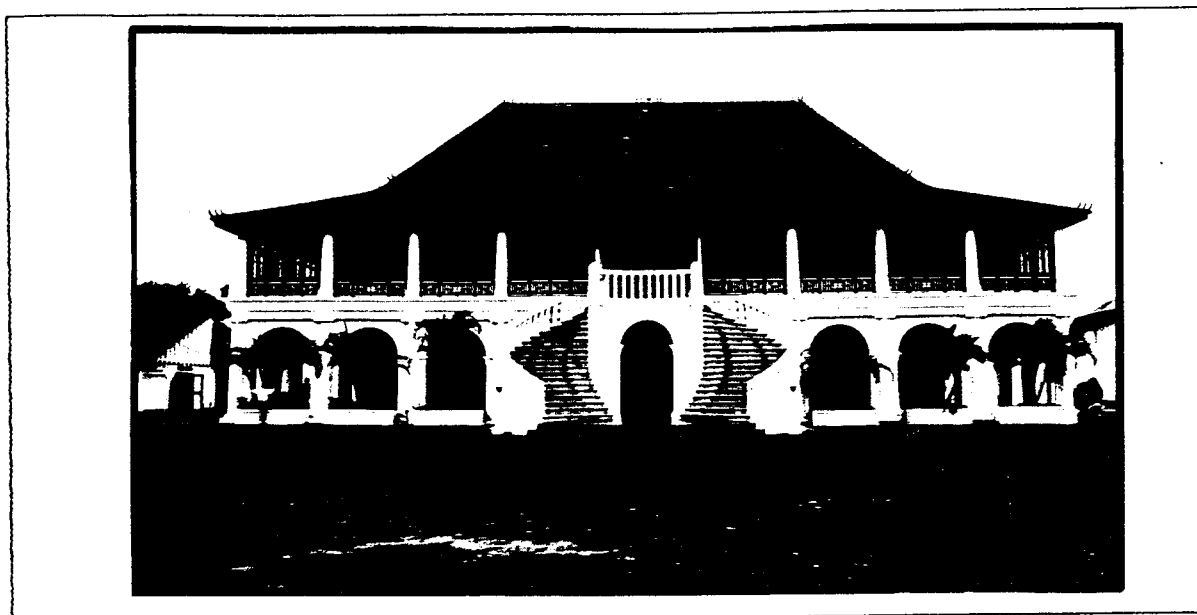
Penampilan gedung kesenian harus mempertimbangkan bangunan-bangunan yang ada di sekitar lokasi dan kepentingan dan fungsinya, yaitu:

a. Fungsi Pelayanan Masyarakat

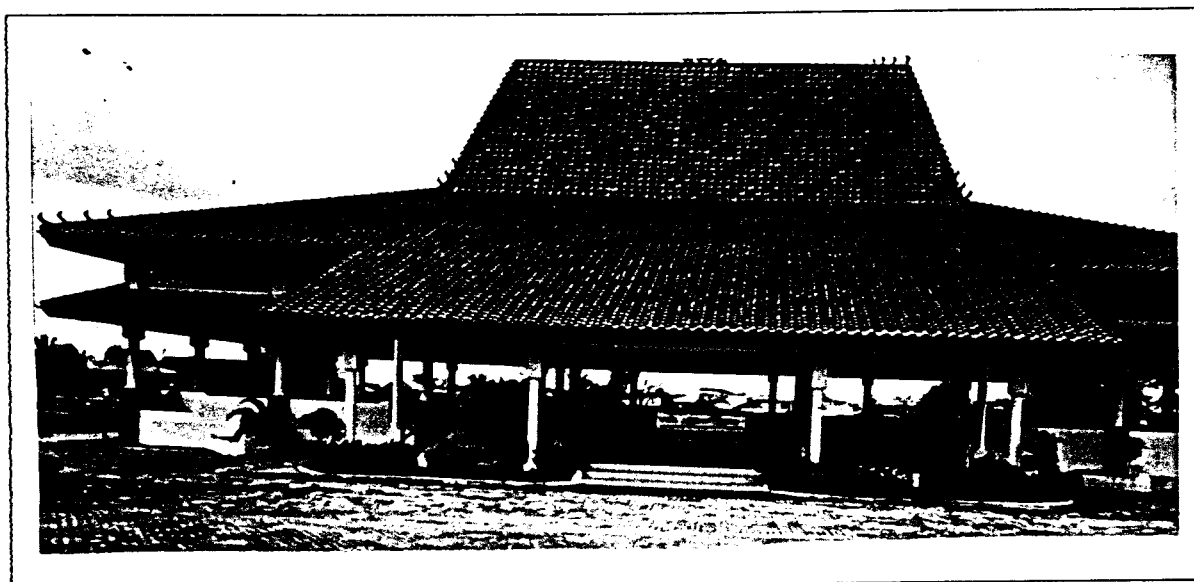
Karena bersifat melayani masyarakat maka penampilan bangunan jangan menciptakan kesan adanya 'jarak' terhadap masyarakat yang dilayani. Hal ini dapat dicerminkan dalam beberapa hal:

- bentuk bangunan (bentuk atap)
- bentuk rumah panggung
- ornamen
- dan lain-lain.

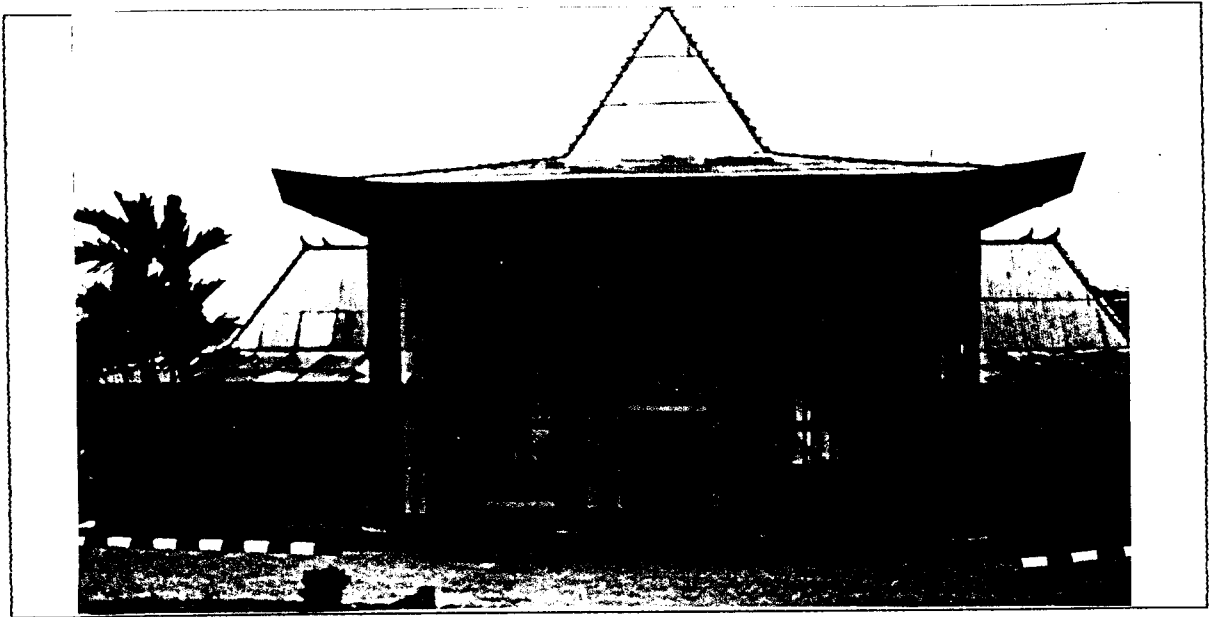
Gambar 4.17. Museum Sultan Mahmud Badarudin II



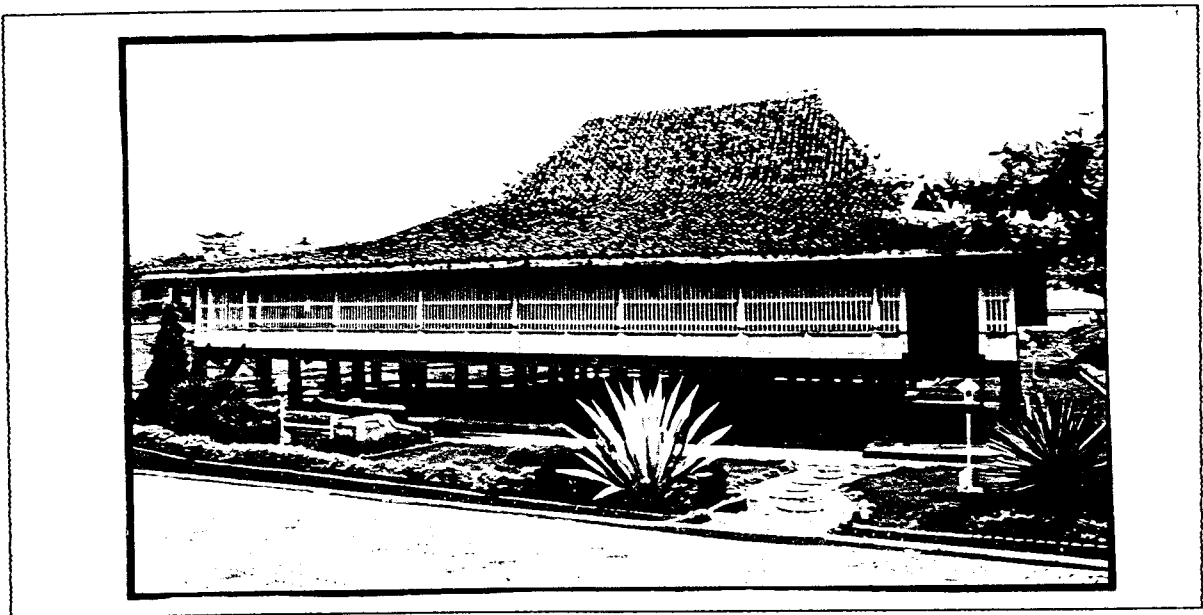
Gambar 4.18. Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya



Gambar 4.19. Museum Balaputra Dewa



Gambar 4.20. Rumah Tradisional (Rumah Bari) di Palembang



Dari semua ciri tersebut tidak dapat langsung diterapkan, sesuai dengan fungsi bangunannya gedung kesenian dan terhadap kondisi saat ini mungkin bentuk atapnya, atau

ornamen dan berkesan rumah panggung walaupun sebenarnya *basement* berkesan panggung.

4.8. Kesimpulan

Dari bab IV dapat diambil kesimpulan dari analisa yaitu tentang macam kegiatan yang diwadahi dalam gedung pertunjukan kesenian adalah seni tari, musik, dan drama/teater (tradisional/kontemporer). Pelaku kegiatan dalam gedung kesenian tersebut adalah seniman, pengelola dan masyarakat/penonton yang menyaksikan pertunjukan pementasan. Bentuk kegiatan dalam gedung kesenian tersebut meliputi:

- Kegiatan pertunjukan, yang akan dipentaskan untuk penonton sebagai yang menyaksikan pertunjukan.
- Kegiatan penelitian dan pendidikan, untuk merangsang seniman dalam kreativitas berkarya sesuai dengan tuntutan zaman, dan bagi pengunjung untuk menambah pengetahuan di bidang seni budaya.
- Kegiatan penunjang/pengelola, baik menyangkut informasi seni budaya maupun penataan panggung, akustiknya dan sebagainya untuk pementasan dengan optimal.

Persyaratan gedung kesenian, meliputi:

- **Penglihatan (visual)**, merupakan persyaratan pertunjukan yang harus ada kekerasan suara yang cukup untuk pemain. Adanya penyebaran bunyi dari pemain kepada penonton serta dihindari dari cacat akustik: gema, gaung dan pemusatan bunyi.
- **Pandangan**, kenikmatan pandang penonton terhadap pertunjukan baik secara horisontal maupun vertikal. Kenikmat-

an pandang yang baik, desain lantai yang bertingkat.

- **Sirkulasi penonton**, harus jelas dan mengarah, keamanan apabila ada kejadian yang tak diinginkan (keadaan darurat), lebar sirkulasi ruang penonton minimal dilalui tiga orang yang sedang berderet serta pintu masuk ke ruang audiensi harus dapat mewadahi sirkulasi penonton pada waktu masuk, pintu lebar minimal 1,5 meter untuk 750 penonton.

Panggung yang digunakan adalah jenis Panggung Terbuka artinya merupakan perluasan panggung *Proscenium*. Karena panggung seperti ini sesuai dengan lebih dari satu latar belakang pertunjukan. Pemilihan lokasi dari alternatif-alternatif, yang sesuai dengan kriteria adalah Kawasan *Civic-Center* yang merupakan pusat kota Palembang.