

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seni pertunjukan adalah sebuah media yang digunakan untuk mengekspresikan atau menyampaikan pesan moral dan sebagainya, kepada penonton dalam bentuk dialog ataupun gerakan, seperti yang dikemukakan oleh Antarfi. Di ibukota Jakarta, seni pertunjukan berkembang seiring dengan perkembangan budaya dan seni Indonesia maupun dunia. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya banyak seniman-seniman ibukota, yang berkarya secara mandiri maupun melalui jalur pendidikan seni. Kelompok seni pertunjukan banyak yang berkembang di Jakarta, seperti Teater Koma, Teater Keliling, Jakarta Performing Arts Community, hingga teater tuli yaitu Teater Tujuh. Perkembangan ini didukung dengan tersedianya fasilitas pendidikan, pelatihan, maupun acara pertunjukan seni. Secara khusus, keberadaan fasilitas pertunjukan seni merupakan sarana yang penting untuk dapat menampilkan hasil sebuah karya seni.

Berdasarkan statistik kebudayaan tahun 2019 milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, angka pertumbuhan jumlah kegiatan seni pertunjukan di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun, terlebih dimulai pada tahun 2018 peningkatan banyaknya kegiatan seni pertunjukan sebesar 50% dibandingkan tahun sebelumnya. Dengan adanya peningkatan ini, maka harus di sertai dengan perbandingan jumlah fasilitas gedung pertunjukan yang ideal. Fasilitas kegiatan dan pertunjukan seni untuk lingkup Ibukota Jakarta dapat ditemukan di beberapa lokasi dengan kapasitas yang beragam, seperti Gedung Kesenian Jakarta, Teater Jakarta TIM, Ciputra Artpreneur, Teater Tanah Airku TMII, Usmar Ismail Hall, Aula Simfonia Jakarta, Gedung Kesenian Miss Tjitjih dan juga Graha Bhakti Budaya TIM. Untuk lingkup Jakarta sendiri, beberapa gedung pertunjukan yang ada, beberapa diantaranya memiliki fasilitas yang belum maksimal.

Dari data yang diperoleh dari observasi lapangan maupun ulasan pengguna dari berbagai gedung pertunjukan di Jakarta, kebanyakan dari gedung pertunjukan memiliki permasalahan pada ketersediaan fasilitas penerimaan tamu, wayfinding/signage yang belum jelas, ergonomi kursi penonton, hingga belum adanya fasilitas penyandang disabilitas. Permasalahan-permasalahan ini juga ditemukan pada gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya, yang terletak di Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki (PKJ TIM), Jakarta Pusat. Berdasarkan data pengelola Taman Ismail Marzuki, pemakaian Graha Bhakti Budaya

pada tahun 2019 mencapai 41 event, hal ini menandakan bahwa aktivitas seni pertunjukan aktif dilaksanakan, rata-rata dalam satu bulan mencapai 3-4 pertunjukan. Frekuensi yang padat ini tentunya membuat Graha Bhakti Budaya memerlukan jalan keluar akan permasalahan-permasalahan yang ada. Terlebih, kegiatan yang dilakukan di Graha Bhakti Budaya akan banyak melibatkan pelaku seni maupun penikmat seni di Jakarta. Graha Bhakti Budaya merupakan fasilitas pertunjukan tertua diantara fasilitas pertunjukan lainnya di PKJ TIM, maka Graha Bhakti Budaya sudah menjadi saksi bisu perjalanan berbagai seniman kenamaan dari tahun ke tahun.

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

## 1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang dapat ditemukan berdasarkan hasil survei dan observasi langsung terhadap lokasi gedung lama pertunjukan Graha Bhakti Budaya dan terhadap rencana bangunan baru yang telah ada. Berikut merupakan permasalahan berdasarkan perbandingan dan kondisi *existing* dari komponen-komponen interiornya:

- A. Kebutuhan aktivitas latihan atau berkumpulnya penampil dan kru untuk *briefing* sebelum waktu pentas perlu dipenuhi.
- B. Perlunya peningkatan *treatment* material dan bentuk yang menunjang optimasi akustik ruang pada auditorium utama.
- C. Fasilitas untuk kaum difabel perlu dipenuhi secara maksimal, baik melalui akses sirkulasi, toilet, hingga tempat duduk saat menonton.

- D. Fasilitas yang maksimal bagi penampil di panggung, hingga kebutuhan para penampil yang berada dibelakang panggung untuk melihat keadaan di panggung diperlukan.
- E. Perlu adanya *wayfinding* atau *signage* yang menarik untuk diperhatikan oleh pengunjung.
- F. Zonasi ruang diatur sedemikian mungkin agar jalur sirkulasi penonton, penampil, kru, dan pengelola bangunan agar lebih efektif.
- G. Ruang persiapan belum memiliki spesifikasi antara kegunaan ruang ganti atau ruang rias.

### **1.3 Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka dapat dijadikan rumusan masalah yang ditemukan pada gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya ini, sebagai berikut:

- A. Bagaimana perancangan interior gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya yang sesuai dengan standar maupun kaidah desain interior?
- B. Bagaimana penerapan desain yang memenuhi setiap aktivitas yang dilakukan di gedung Graha Bhakti Budaya secara maksimal?
- C. Bagaimana perancangan akustik yang terbaik untuk diterapkan pada elemen interior?
- D. Apa fasilitas dan kebutuhan yang penting untuk dipenuhi dalam rancangan interior gedung?
- E. Bagaimana penerapan desain yang nyaman dan aman bagi setiap pengguna, termasuk kaum difabel?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Perancangan ini dilakukan sebagai wadah untuk mendukung peningkatan kualitas penggunaan gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya, melalui desain interior yang mendukung dari segala aspek. Aspek yang terutama ialah kenyamanan dan efektivitas ruang yang optimum untuk kebutuhan setiap pengguna ruang.

### 1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan ulang interior gedung Graha Bhakti Budaya ialah sebagai berikut:

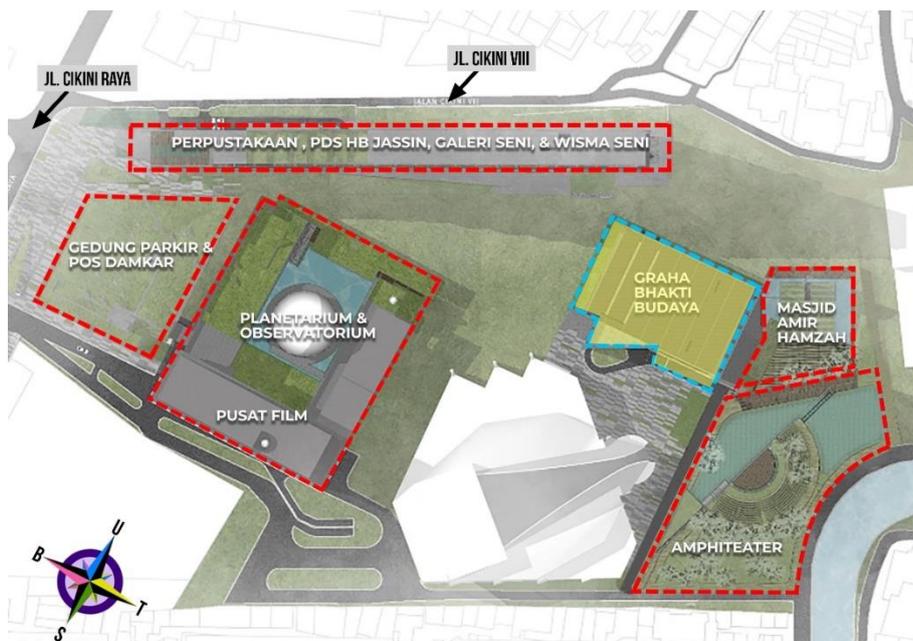
- A. Menjadikan gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya sesuai dengan standar pemerintahan yang ada dan juga sesuai dengan kaidah interior.
- B. Memenuhi segala kebutuhan fasilitas penampil, mencakup panggung dan area persiapan yang di butuhkan di Graha Bhakti Budaya secara maksimal.
- C. Menyediakan ruang pendukung yang menunjang kegiatan latihan penampil sebelum penampilan.
- D. Merancang penggunaan setiap ruang yang ada dengan efektif dan efisien.
- E. Menjadikan gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya nyaman dan aman bagi setiap pengguna, termasuk kaum difabel.

### 1.5 Batasan Perancangan

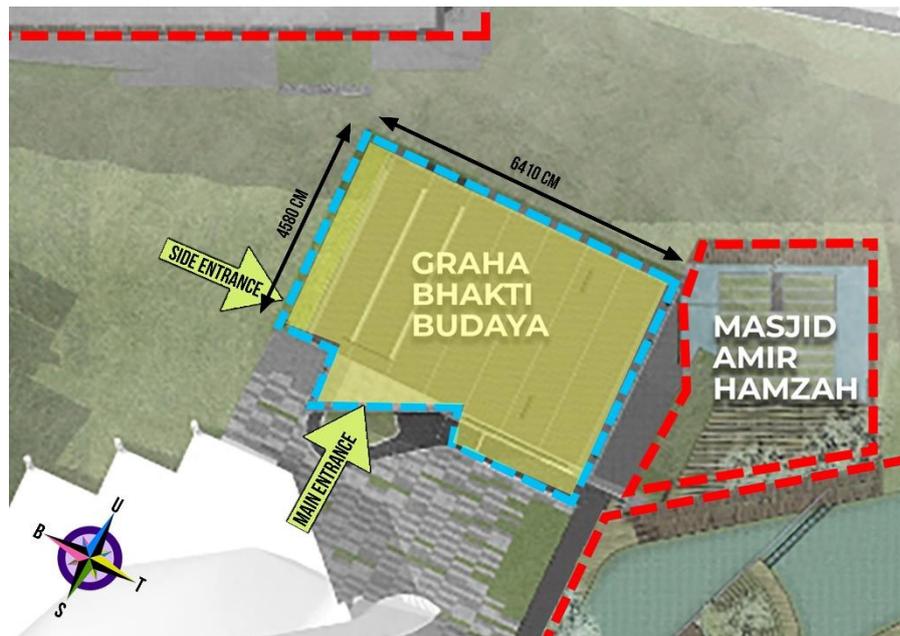
Batasan masalah dalam perancangan ulang gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya ini mencakup:

#### A. Batasan Luasan

Dari luas total bangunan yaitu 3.665 m<sup>2</sup>, perancangan ulang dilakukan pada seluruh area bangunan (area warna kuning pada gambar). Area ini mencakup lobi, auditorium utama, ruang ganti, ruang rias, kantor pengelola, kantor kru penampil, gudang, dan lain-lainnya.



**Gambar 1.1** Batasan perancangan terhadap PKJ TIM  
Sumber: Dokumen PT. Jakarta Propertindo, 2020



**Gambar 1.2** Batasan luasan perancangan GBB  
 Sumber: Analisis Penulis, 2020

## B. Batasan Objek Perancangan

Objek yang akan dirancang ialah mengenai lingkup interiornya. Lingkup interior yang mencakup dinding, lantai, ceiling hingga furniture, baik dari lantai 1 sampai lantai 4 GBB. Perancangan interior dilakukan dengan tidak mengubah fasad bangunan ataupun struktur utama bangunan yang telah ada. Begitu pula dengan keberadaan letak sumber kebutuhan utilitas, yang tidak bisa diubah secara besar dari bangunan.

## C. Landasan Peraturan

Peraturan yang menjadi landasan untuk perancangan ulang gedung pertunjukan ini antara lain:

- A. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung.
- B. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan.
- C. Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Tentunya perancangan ini akan bermanfaat bagi beberapa bidang, yaitu sebagai berikut:

- A. Masyarakat dan komunitas seni, terutama seni pertunjukan.
- B. Institusi penyelenggara pendidikan, yaitu untuk membagikan informasi dari hasil kajian dan penelitian tertentu.
- C. Bidang keilmuan interior, yaitu sebagai ilmu yang mendasari perancangan ini.

## 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Pada awalnya diperlukan data dalam objek perancangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam perancangan ulang interior gedung pertunjukan Graha Bhakti Budaya ialah:

### A. Pengumpulan Data Primer

Data Primer adalah data yang diambil langsung terhadap sumber informasi yang dilakukan oleh penulis, yang meliputi:

- Observasi, yaitu metode mengamati langsung pada objek perancangan menggunakan kelima indra.
- Kuesioner, yaitu metode mengumpulkan informasi melalui pertanyaan kepada responden yang memiliki hubungan dengan tujuan perancangan. Kuesioner disebar melalui *google form* yang disebar melalui internet.
- Wawancara, yaitu metode percakapan langsung untuk mendapatkan informasi melalui orang yang memiliki hubungan dengan tujuan perancangan. Wawancara dilakukan dengan pengelola gedung, dan juga pengguna gedung.
- Dokumentasi, yaitu pengabadian keadaan objek melalui foto ataupun video.
- Pengukuran, yaitu kegiatan mencari nilai ukuran nyata pada fisik bangunan, maupun melalui dokumentasi yang dimiliki oleh pengelola objek bangunan.

### B. Pengumpulan Data Sekunder

Data Sekunder ialah data yang diambil dari sumber milik orang lain, seperti literatur. Literatur yang dipakai sebagai informasi data sekunder dalam perancangan ini ialah peraturan perundang-undangan, peraturan pemerintah, buku, jurnal, standarisasi dan juga referensi lain.

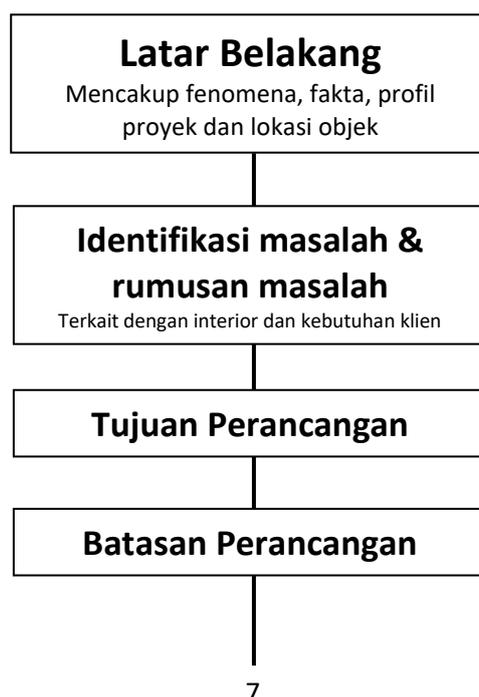
### C. Analisis Data

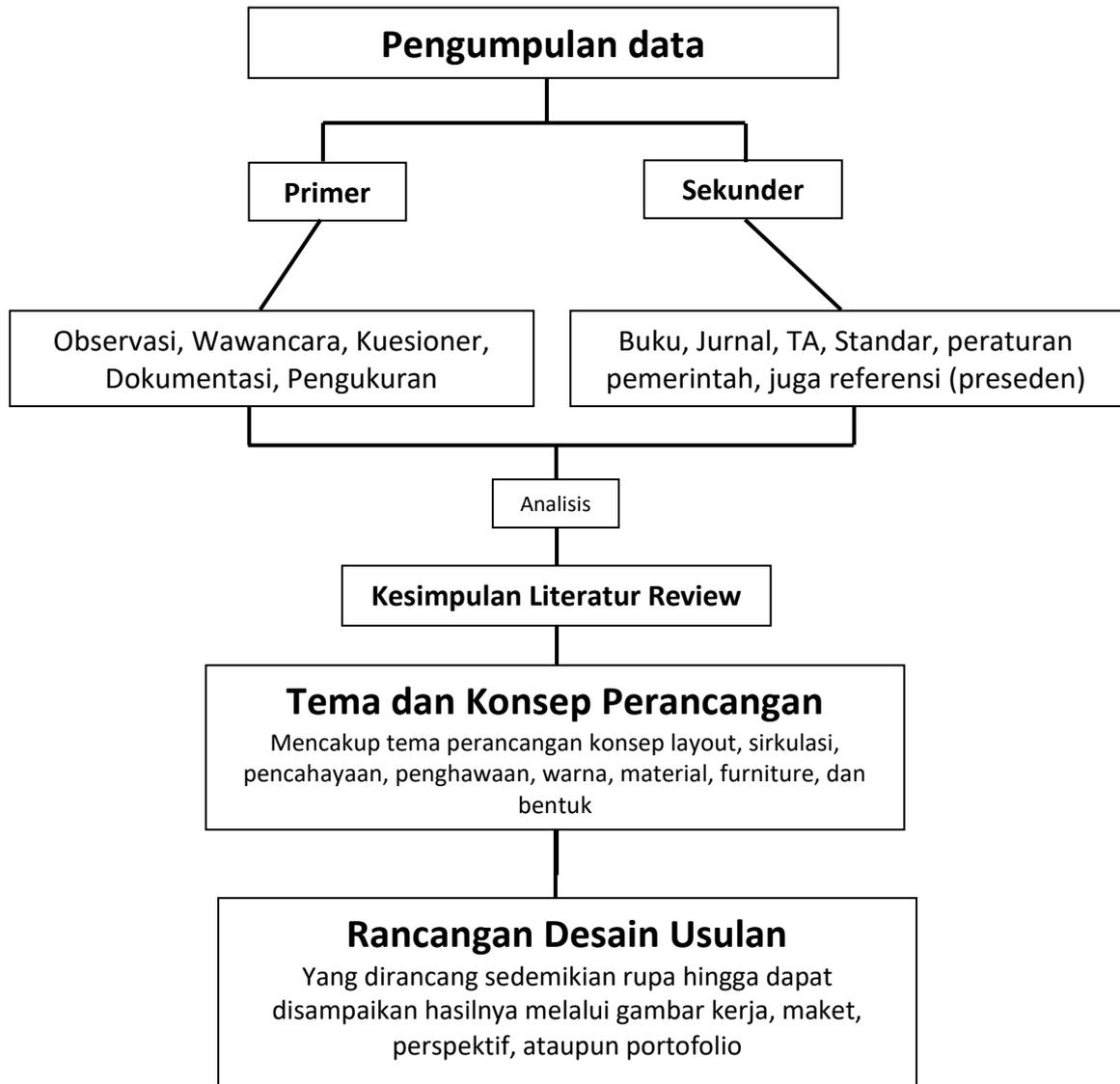
Dari data yang terkumpul, perlu dilakukan analisis. Analisis dalam perancangan ini dilaksanakan dalam metode kualitatif, yaitu dimana analisis kualitatif adalah analisis dengan mengembangkan, menciptakan, menemukan konsep dan teori (Hamidi, 2005:14). Sebelum menemukan pengembangan, konsep maupun teori,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

### D. Sintesis Data

Setelah masalah ditemukan, maka dilakukan sintesis data. Sintesis data dilakukan dengan menentukan konsep perancangan. Konsep yang ada mencakup bentuk, material sirkulasi, pencahayaan, akustik, furniture, warna, organisasi ruang hingga pengayaan. Konsep perancangan dibuat sedemikian rupa sebagai pemecahan permasalahan yang telah ditemukan. Kemudian setelah konsep perancangan matang dalam berbagai macam pertimbangan dan diskusi pihak-pihak terkait, dilakukan penyampaian hasil konsep dalam bentuk informasi lembar kerja, visual 3D, maket, atau portofolio.

## 1.8 Kerangka Berfikir





**Bagan 1.1** Kerangka Berpikir  
Sumber: Analisis Penulis, 2020

## 1.9 Sistematika Penulisan

Terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

- **BAB I : PENDAHULUAN**  
Menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan masalah, teknik pengumpulan data, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.
- **BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARDISASI**  
Menguraikan tentang landasan teori dan standardisasi secara umum melalui literatur yang digunakan untuk mencapai tujuan perancangan.

- **BAB III: ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA.**

Merupakan pengumpulan data analisis mengenai obyek yang dijadikan studi banding dalam perancangan, deskripsi proyek yang akan dirancang dan analisis data proyek perancangan.

- **BAB IV: KONSEP PERANCANGAN**

Menguraikan tentang ide atau gagasan konsep yang akan melatar belakangi terciptanya hasil perancangan secara umum.

- **BAB V: KESIMPULAN**

Meliputi kesimpulan mengenai keputusan perancangan yang telah dibuat dan saran-saran penulis terhadap perancangan tersebut.