

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, gedung kesenian adalah sebuah bangunan dengan fungsi memfasilitasi berbagai macam jenis kegiatan yang terkait dengan aktifitas berkesenian. Gedung kesenian merupakan fasilitas komunal yang memiliki fungsi sebagai medium ruang penyajian bagi para seniman, penikmat seni, sekalipun masyarakat umum. Menurut Arum Gunawan dalam wawancara menyatakan bahwa berdasarkan kebiasaan dan kebudayaan masyarakat Bali yang sangat identik akan kebudayaan, keberadaan gedung kesenian di Bali bisa dibilang cukup prospektif. Salah satunya Gedung Dharma Negara Alaya (DNA) Denpasar yang terletak di Jl. Mulawarman No.1, Dauh Puri Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar. Fasilitas yang terdapat pada gedung ini tergolong lengkap serta digunakan pada saat digelarnya Denpasar Festival dan kegiatan komunal sejenis. Fokus dalam perancangan kali ini yaitu meredesain keterkaitan interior sebagai media fasilitator bagi kekarya seni untuk seni, dalam acuan alternatif desain untuk perkembangan kasus rancangan desain interior Gedung Dharma Negara Alaya (DNA).

Pengembangan fungsi interior gedung Darma Negara Alaya (DNA) Denpasar menjadi wadah kegiatan seni yang esensial bagi masyarakat Provinsi Bali. Gedung Darma Negara Alaya (DNA) rampung dikerjakan pada tanggal 17 Desember 2019, oleh Ir. I Kadek Sosiawan, M. Arst sebagai konseptor utama pada rancangan ini, pun sebagai salah satu narasumber utama pada rancangan karya redesain perancang pada kali ini, citra ruang atau kesan ruang yang tercipta sebelumnya menghadirkan desain kekinian yang mampu menarik minat anak muda agar selalu semangat dan bergairah dalam berkarya. Gaya desain yang diusung berupa perpaduan tindakan kontemporer dan tradisional sebagai perwujudan budaya kontemporer warga kota Denpasar yang selalu berkembang, kreatif, dan kekinian dalam konteks seni dan kebudayaan.

Darma Negara Alaya (DNA) tergolong ke dalam fasilitas baru yang terdapat di Kota Denpasar, kendati demikian ditemukannya beberapa fenomena-fenomena terkait rancangan desain interior dalam aspek esensi ruang yang dialami langsung

oleh masyarakat pengguna gedung dan beberapa tokoh seniman yang sudah diwawancarai. Dari hasil wawancara, observasi, dan riset yang dilakukan, fenomena terkait esensi ruang yang lebih mengkhusus untuk kebutuhan ekosistem berkesenian di Provinsi Bali, sehingga seharusnya kedepannya mampu berpijak diranah seni universal. Menurut Yan Priya Kumara Janardhana dalam wawancara menyatakan bahwa dahulu musik gamelan memang dirancang sedemikian rupa agar karakter dan warna suaranya tidak memiliki suara yang jernih sesuai dengan *tone* musik barat konvensional, alam dan bunyi, peristiwa bunyi yang terjadi itulah suara gamelan.

Rancangan desain interior gedung kesenian sebagai fasilitator primer yang mampu menunjang kebutuhan-kebutuhan terkait, merupakan tujuan utama dalam meredesain gedung Darma Negara Alaya (DNA) ini, pemikiran yang sesuai dengan *awig-awig* yang memiliki arti yaitu suatu ketentuan yang mengatur tata krama pergaulan hidup dalam masyarakat untuk mewujudkan tata kehidupan yang harmonis di masyarakat, serta pakem kebudayaan arsitektur Bali, yang masih bisa dikembangkan lagi dan lagi di era modernisasi seperti sekarang. Menurut Jero Arum (2020) Pada dasarnya kesenian di Bali dahulunya berbasis ritual, yang artinya murni berasal dari intelektualitas leluhur kita dulu, hingga mampu berkembang sampai sekarang. Berdasarkan hal tersebut dalam kasus redesain ini, perancang berusaha mengupayakan agar mampu menciptakan rancangan yang esensial agar mampu mengakomodir prinsip berkesenian yang sudah dijelaskan, menciptakan suatu wadah yang optimal dalam segi fungsi seperti rancangan Darma Negara Alaya (DNA) sekarang, dan dipertajam dengan prinsip substansial seni dan desain sebagai landasan berpikir dalam merancang. Menurut I Wayan Sudarna Putra (2020) Pada dasarnya suatu medium penyajian mampu memengaruhi suatu karya itu sendiri, sehingga wadah yang efektif dan representatif sangat mendukung kami dalam urusan penciptaan agar mampu menciptakan karya yang sesuai dengan kemurnian dan idealis kami sebagai seniman. Unsur Desain Interior dalam ranah filosofis dan estetis merupakan batasan konseptual penciptaan karya redesain ini, tanpa mengurangi unsur teknis dan logika pembangunan dalam ranah interior.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Desain yang dirancang merupakan bentuk optimalisasi dalam aspek baru. Berdasarkan fenomena, latar belakang, serta berdasarkan objek studi banding yang tertera. Secara umum keberadaan gedung kesenian di kota Denpasar memiliki standarnya masing-masing, hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara bersama beberapa tokoh seniman di provinsi Bali, perancangan yang efektif dari aspek desain merupakan wujud apresiasi seni dalam menekankan identitas dan karakter para pelaku seni dan masyarakat, agar terciptanya wadah yang representatif untuk meningkatkan nilai seni itu tersendiri. beberapa bentuk permasalahan yang disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Diperlukannya rancangan interior gedung kesenian yang menyokong aspek fungsi untuk jenis karya baru, tanpa menghilangkan unsur kebudayaan aslinya.
2. Diperlukannya suatu rancangan yang lebih mengedepankan karakter serta nilai yang dalam rancangan desain khususnya budaya Bali dengan perkembangan modernisasinya.
3. Dibutuhkannya rancangan interior yang mampu *men-treatment* fenomena etika menyaksikan pementasan seni tradisional yang baik dan benar, sehingga lewat output rancangan desain mampu mendukung peran masyarakat yang berprofesi sebagai manajemen seni.
4. Dibutuhkannya rancangan yang bersifat eksperimental dengan mengkolaborasikan antara *soul* daripada kebudayaan dengan aturan standar ruangan yang bersifat objektif untuk penerapan kebutuhan teknis rancangan interior Darma Negara Alaya (DNA).
5. Dibutuhkannya peluasan area di beberapa sektor interior gedung Dharma Negara Alaya (DNA), dalam upaya pengembangan fasilitas-fasilitas kesenian yang lebih intens sehingga adanya upaya untuk peningkatan kualitas pada karya seni yang secara spesifik dalam ranah etnis. Maka dari itu, perlu diciptakannya sebuah ruang yang sesuai dengan kebutuhan kesenian seperti yang sudah diteliti.

6. Dibutuhkannya spesifikasi panggung pertunjukan di dalam gedung Darma Negara Alaya (DNA), terutama pada sektor karakter ruang yang mendukung segala aspek karya sesuai perkembangan budaya kini.
7. Perlu diciptakannya area modular pada area seni rupa yang mampu dikolaborasikan dengan segala jenis karya, baik karya seniman tradisi, seniman modern, hingga eksperimental. Area modular yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan sebuah pemanfaatan ruang yang bisa digunakan untuk kegiatan seni, baik dari proses awal hingga penyajian akhir.
8. Dibutuhkannya ruang-ruang penunjang yang mampu disesuaikan berdasarkan kebutuhan suatu *event* yang akan diselenggarakan.
9. Dibutuhkannya keselarasan antar komponen pengkondisian dan pengisi ruang primer dengan ruang skunder, agar desain yang dihasilkan lebih solid dan menjadi satu kesatuan.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada perancangan Gedung Darma Negara Alaya (DNA) Denpasar sebagai berikut:

1. Bagaimana mengoptimalkan rancangan area modular yang mampu dikolaborasikan secara pakai tradisi dan juga modernisasi untuk penerapan kebutuhan interior untuk segala jenis karya baik karya tradisi modern hingga eksperimental.
2. Bagaimana menerapkan desain gedung kesenian dengan akustik ruang yang baik dan maksimal untuk kasus seni budaya, serta penerapan pencahayaan yang menyesuaikan teradap standarisasi gedung pertunjukan yang baik.
3. Bagaimana meningkatkan desain interior dengan menggagas esensi Seni, sebagai identitas gedung kesenian dengan desain yang berkarakter sehingga mampu *men-treatment* fenomena etika menonton yang sedang dikembangkan oleh pelaku manajemen seni kini.

4. Bagaimana merancang interior gedung kesenian yang mewakili kota Denpasar sebagai kota seni dengan pencapaian seninya. Gedung kesenian yang dapat mengakomodasi semua jenis pertunjukan seni, baik itu teater tradisional, kontemporer, modern, eksperimental, dan lainnya.

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Menggambarkan hasil akhir perancangan, dalam wujud karya dan narasi yang mengandung kreativitas dan kebaruan dalam desain. Kasus interior Gedung Dharma Negara Alaya (DNA) Denpasar awalnya berfungsi untuk menyediakan wadah bagi para seniman atau penggiat seni di kota Denpasar untuk menyalurkan karya-karyanya secara generalis dalam atap besar yakni ranah kreatif. Kini berdasarkan hasil output redesain, perancang berusaha memberikan suatu nuansa interior gedung yang lebih fragmentis dan esensial di bidang seni bagi masyarakat Provinsi Bali.

Memaksimalkan laju potensi pertumbuhan, perkembangan dan pelestarian seni di kota Denpasar. Aspek-aspek karya redesain yang berbasis seni, kini diterapkan pada medium ruang untuk mencapai tujuan perancangan seperti, pemenuhan kebutuhan kualitas, kapasitas, fasilitas, dan operasional pada gedung kesenian sehingga harapannya kualitas interior gedung lebih tajam dan substansial.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Memenuhi perancangan gedung kesenian yang mumpuni, artistik, dan berstandar baik.

1. Meningkatkan identitas seni di Provinsi Bali agar dapat meningkatkan nilai dalam desain interior gedung kesenian.
2. Menyediakan wadah bagi para seniman atau penggiat seni untuk menyalurkan karyanya.
3. Pemenuhan kualitas, kapasitas dan fasilitas dalam gedung kesenian sesuai kebutuhan klasifikasi pengguna ruang.
4. Mengaplikasikan organisasi ruang yang terstruktur sesuai dengan jenis klasifikasi pengguna ruang.

5. Menghasilkan desain yang selaras dengan spasial bentuk bangunan eksisting.
6. Menghasilkan pengalaman ruang yang berkesan terhadap pengunjung melalui segi fasilitas, kenyamanan fisik, serta visual ruang.
7. Menciptakan suasana ruang sesuai tema dan konsep perancangan melalui elemen fisik dan non-fisik.

1.5 Batasan Perancangan

Dalam proses perancangan ini diberikan permasalahan yang lebih khusus agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Batasan perancangan Gedung Dharma Negara Alaya (DNA) memiliki tanah seluas 6000 m² yang terdiri dari 2 lantai, namun konsentrasi utama rancangan area yang akan diredesain seluas 3700 m², berikut daftar area dan ruang yang terdapat pada rancangan gedung Darma Dharma Negara Alaya (DNA):

1.	Lobby	11.	Pantry
2.	Ruang Pameran Budaya	12.	Ruang RPKD
3.	Ruang VIP	13.	Ruang Belanja Kreatif
4.	Coworking Space	14.	Indoor Cafe
5.	Ruang Audio Visual	15.	Outdoor Café
6.	Ruang Video Editing	16.	Ruang Diskusi
7.	Maker Space	17.	Coridor Utara
8.	Perpustakaan	18.	Aula / Auditorium Taksu
9.	Classroom Space	19.	Panggung Terbuka
10.	Ruang Pengelola	20.	Toilet

Tabel 1.1 daftar area dan ruang Dharma Negara Alaya

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Masyarakat

Rancangan TA redesain Gedung Darma Negara Alaya (DNA) di Denpasar akan menjadi referensi dan media informasi untuk masyarakat umum berupa ide desain terbaru, berfungsi sebagai sumber kegiatan seni. Mendukung upaya peningkatan minat dan bakat masyarakat di bidang seni khususnya desain.

1.6.2 Bagi Institusi Pendidikan

Menjadikan karya perancangan ini sebagai referensi perkembangan ilmu desain interior bagi para akademisi, sumber inspirasi dapat menghasilkan lulusan mahasiswa dengan kualitas yang baik sehingga dapat meningkatkan nilai institusi dan meningkatkan akreditasi program studi.

Memberi wawasan tentang desain ruang artistik, menciptakan ruang yang sesuai dengan aspek fungsionalitas, standar yang berlaku, serta unsur filosofis dari kebudayaan Bali melalui sudut pandang baru. Pengaplikasian visi misi nilai kebudayaan adi luhung terhadap perancangan desain, agar senantiasa dapat meningkatkan mutu pembelajaran interior serta memberikan informasi dan inspirasi bagi seluruh kalangan.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah cara yang dilakukan dalam proses perancangan bersifat runtut dari awal sampai akhir perancangan: dari kegiatan pengumpulan data, analisis data, sintesis data, sampai dengan tahapan perancangan dengan cara/metode penggambaran tertentu. Setiap tahapan dibuat detail dan sekaligus menyebutkan sumber data dan cara kerja yang dilakukan dalam setiap tahapan perancangan tersebut. Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan Gedung Darma Negara Alaya (DNA) di Kota Denpasar, sebagai berikut:

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data yang dikumpulkan melalui sesi wawancara, observasi, studi lapangan, studi literatur, serta kuisioner.

a. Wawancara

Wawancara diajukan kepada pihak konsultan perencana Darma Negara Alaya (DNA) sebagai metode pengumpulan data-data eksisting awal, dan diajukan kepada beberapa tokoh seniman muda sebagai upaya memperoleh informasi terkait kebutuhan ruang yang akurat untuk kasus gedung kesenian.

	
<p><i>Gambar1. 1 Narasumber Ir. I Kadek Sosiawan M.Arst</i></p> <p><i>(Sumber: Nanda Arya, 2022)</i></p>	<p><i>Gambar1. 2 Narasumber I Gede Arum Gunawan, S.Ag., M.Ag</i></p> <p><i>(Sumber: Nanda Arya, 2022)</i></p>
	
<p><i>Gambar1. 3 Narasumber I Nyoman Resa Angga Nurbawa, S.Sn, M.Sn</i></p> <p><i>(Sumber: Nanda Arya, 2022)</i></p>	<p><i>Gambar1. 4 Narasumber Yan Priya Kumara Janardhana, S.Sn., M.Sn</i></p> <p><i>(Sumber: Nanda Arya, 2022)</i></p>
	
<p><i>Gambar1. 5 Narasumber I Wayan Sudarna Putra, S.Sn</i></p> <p><i>(Sumber: Nanda Arya, 2022)</i></p>	<p><i>Gambar1. 6 Narasumber Komang Agus Hari Sudama Giri, S.Sn., M.Sn</i></p> <p><i>(Sumber: Nanda Arya, 2022)</i></p>

Tabel 1.2 Daftar Nama Narasumber

Berikut kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa sumber:

1. Ir. I Kadek Sosiawan, M.Arst. (Perancang)

Transformasi bale budaya menjadi *creative hub*, konsep interior yang saya rancang adalah merespon apa yang menjadi tuntutan seni kreativitas *modern* tetapi tetap harus menjaga akar budaya lokal, konsennya disana. inspirasinya tetap budaya lokal, di Denpasar kaya akan budaya, contohnya *pengrebongan*, kemudian di Sasetan ada *omed-omedan*, di Sanur budaya masyarakatnya *mejukungan*, ada banyak sekali budaya budaya lokal, spirit itu yang kita angkat ke dalam rancangan interior DNA, sehingga disana salah satunya kita tampilkan *rebong* dalam bentuk mural, terus misal ada *omed-omedan*, *omed-omedannya* merupakan akar budaya lokal tetapi implementasi teknik cara pembuatannya adalah modern, mural itu adalah salah satu seni modern, kita mencoba menggabungkannya dengan tampilan tetap sesuai dengan harapan masyarakat kesenian.

Omed-omedan: ritual saling peluk dan tarik-menarik secara bergantian antara dua kelompok muda-mudi yang rutin diadakan setiap tahun pada hari pertama setelah Nyepi.

Pengerebongan adalah diparadekannya penjor-penjor raksasa yang megah dan indah, serta tradisi ngurek yang identik dengan kerauhan (kerasukan), yang mana para keturunan pepatih dan orang-orang yang memiliki anugerah tersebut akan berteriak histeris, menari, hingga menusukkan keris atau tombak ke bagian tubuhnya.

2. Gede Arum Gunawan, S.Ag., M.ag (Disbud Bali)

Bali mengenal konsep Loka, yaitu Bhur, Bwah, Svah (antara alam bawah dan atas tidak ada hubungan) sehingga jika menaruh tempat penonton diatas backstage bukan menjadi masalah (masih sopan). Konsep ini bisa digunakan karena, pementasan yang bersifat sakral sudah diatur dalam Undang Undang Perda No. 420 melarang pementasan sakral sebagai hiburan, dan harus dipentaskan ditempat yang semestinya, contoh pementasan barong sesuhunan harus dipentaskan di pura. Konsep gedung ini cocok digunakan untuk pementasan hiburan.

Untuk tradisi adalah kegiatan turun temurun yang diwariskan oleh leluhur, sedangkan ritus merupakan bagian dari tradisi. Jika disangkut pautkan dengan gedung kebudayaan, maka harus mencakup semua aspek dari kebudayaan, seperti sejarah, bahasa, adat, etnografi. Berkesenian modern di Bali diberikan ruang, tetapi harus mengetahui dan menghormati ragam budaya tradisi Bali, begitu juga sebaliknya.

3. Yan Priya Kumara Janardhana, S.Sn., M.Sn (Komposer)

Diharapkan mampu menghasilkan ruang yang pure menghasilkan *sound out* daripada karya musik itu sendiri, tergantung media ungkap kita, maksudnya kita pake pure gamelan, gamelan memang diciptakan oleh leluhur kita terkonsep untuk di luar ruangan, kami orang gamelan, lebih suka gamelan di luar ruangan dan tanpa sound sistem, karena gamelan sudah punya sound sistemnya sendiri, musik gamelan murni tidak memerlukan *mic, equalizer, low cut high cut*, kompresor dan lain sebagainya, tapi ketika kita sudah mulai pakai media ungkap elektronik, pakai speaker dll, mungkin saya lebih tertarik di dalam ruangan, jika akustika treatment ruangnya proper kenapa, karena bunyi-bunyi *noise* luar mampu tidak diikutkan dalam karya, namun jika kasus gamelan, gamelan itu memang tidak bersih suaranya, suara alam, suara binatang (jangkrik) dll, itulah bunyi gamelan yang sebenarnya, tergantung media ungkap yg kita gunakan jika dalam kasus outdoor atau indoor.

Buatlah panggung yang mampu mengakomodir segala jenis pertunjukan, tidak baku 360 itu performer di luar atau di dalam, 360 itu kan esensinya segala arah, mungkin beberapa spot bisa berubah-ubah tempatnya, jadi mampu menghasilkan tempat pertunjukan yang unik, baru, sekalipun modular.

4. I Nyoman Resa Angga Nurbawa, S.Sn, M.Sn (Komposer)

Dari nama, *Art Center* yang mana *art* itu seni dan *center* itu pusat. Seni itu banyak, jadi di *Art Center* itu kita menyesuaikan dengan beberapa

bidang seni. Misal, kalau di seni pertunjukan ada teater, tari, pedalangan, dan lainnya. Ketika berbicara panggung terbuka atau tertutup, seni tersebut bisa masuk ke dua tipe panggung tersebut. Hal ini tergantung konsep panyajian dari masing-masing seniman. Kalau menurut perspektif saya, ideologi kebarat-baratan terkait instrumentasi memang banyak menggunakan panggung tertutup. Yang mana instrument seperti gitar, biola, piano dan lainnya harus menggunakan penguat suara sedangkan gamelan Bali tanpa penguat suara pun sudah bisa menyajikan sesuatu.

Mengenai masalah ideologi seni, seperti halnya seniman Bali yang memiliki pemikiran kebarat-baratan namun idenya masih menggunakan seni khas Bali, mereka tidak masalah untuk kondisi panggung terbuka maupun tertutup, yang jelas konsep bermusiknya yang harus dikuasai pada penyajian karyanya. Kembali ke masalah *Art Center*, untuk seni tari dan pameran lukis juga tidak masalah dengan kondisi panggung terbuka maupun tertutup.

5. Komang Agus Hari Sudama Giri, S.Sn., M.Sn (Seni Tari)

Konsep seniman itu kita menjaga keseimbangan alam atas dan bawah yang artinya seimbang, dalam artian bagaimana cara kita mengekspresikan diri, pentingnya pengalaman empiris diluar pengalaman estetis itu lah yang membuat seniman bisa berkarya dikemudian hari karna memiliki banyak pengalaman dan pengetahuan akan rasa, seniman tidak mungkin bisa mengekspresikan dirinya secara totalitas ketika dia belum pernah mengalami hal tersebut.

Kembali lagi ke kebutuhan senimannya untuk apa panggung dirancang sebagaimana megahnya, tetapi seniman tidak membutuhkan itu semua, yang dia perlukan hanya sebuah kertas kosong untuk menuangkan ide mereka tanpa memerlukan kemegahan suatu panggung itu. harta luar biasa seniman itu bukan uang tetapi sebuah karya yang dapat diapresiasi

oleh kalangan banyak. Karya itu akan menjadi bagus ketika seniman itu banyak mendapatkan pengalaman.

6. I Wayan Sudarna Putra S.Sn (Seni Rupa)

Memberikan pemahaman untuk pihak penyelenggara untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk pameran agar kedepannya lebih baik. Karena saya memiliki prinsip bahwa walaupun emas ditaruh ditempat yang kotor maka emas tetaplah emas.

Jangan pernah membatasi diri dengan apapun baik itu ruang, bentuk, ataupun pemikiran. Kita harus terbuka juga selalu menerima dengan tak lupa menyaring semua yang kita terima pula dengan pemahaman kita sendiri. Wujudkan hal yang kita pikirkan, harus berani dan kembali lagi kita tidak boleh membatasi diri kita.

b. Observasi

Konsentrasi yang diobservasi merupakan kelengkapan serta fasilitas-fasilitas ruang yang tersedia di dalam Gedung Darma Negara Alaya (DNA) Denpasar, dilakukan di seputar lingkungan di dalam gedung, area panggung pertunjukan, interior fasilitas pendukung, mencatat serta mendokumentasikan kelebihan serta kekurangan dari masing-masing fasilitas yang tersedia.

c. Studi Lapangan

Studi lapangan yang kemudian dijadikan banding yaitu Gedung ksirarnawa serta beberapa area di dalam 12rtisti Taman Wedhi Budaya Art Centre Denpasar dan Gedung pertunjukan Natya Mandala ISI Denpasar.

d. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan data yang menjadi acuan dan standar perihal gedung pertunjukkan teater untuk diterapkan ke dalam proses desain. Selain literatur Tradisional, literatur yang akan dijadikan referensi diantaranya yaitu,

1. Arsitektur Tradisional Daerah Bali oleh alm. I Nyoman Glebet
2. Bali Tempoe Doeloe oleh Adrian Vickers
3. Ruang Pertunjukan Dan Berkesenian oleh Hendro Martono
4. Dimensi Manusia Dan Ruang Interior oleh julius panero danmartin zelnik

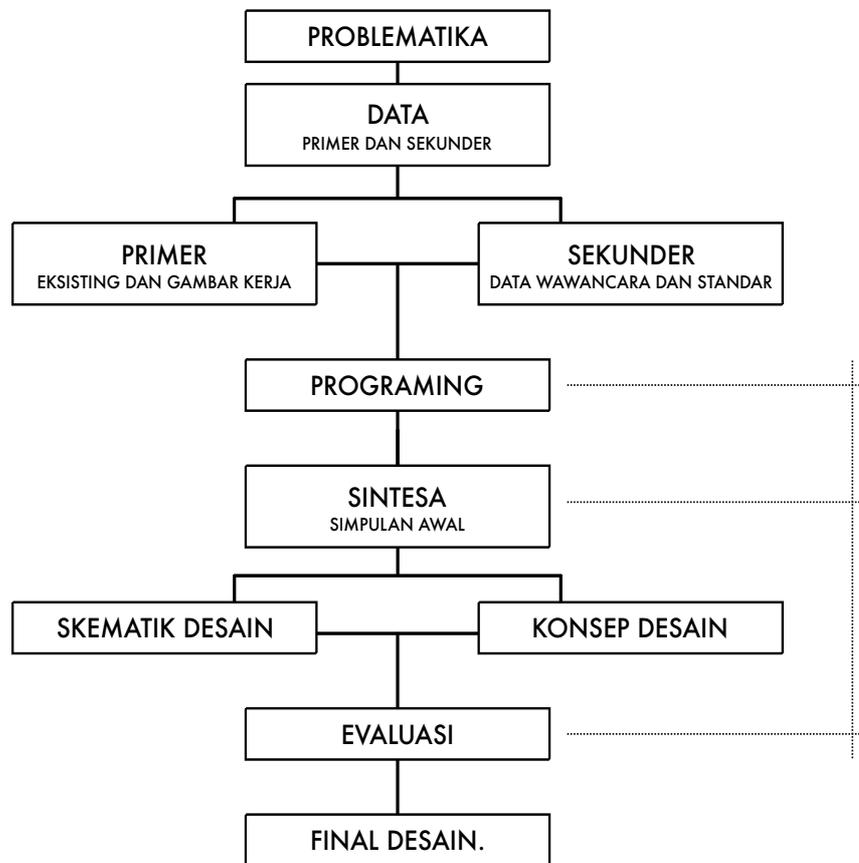
5. Organologi dan Akustika Sri Hendarto
6. Arsitektur Pura di Bali oleh I Wayan Megananda
7. Arak Bali Seni Untuk Sehat oleh Gede Kresna
8. Revolusi Dari Dapur Gede Kresna
9. Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi Pada Bangunan oleh Christina E. Mediastika
10. Dan jurnal literatur terkait

e. Kuesioner

Kuesioner dengan menyebarkan pertanyaan kepada beberapa pengguna gedung pertunjukan dan penggiat seni. Kuesioner ini dibuat untuk memperoleh informasi mengenai kekurangan terhadap gedung pertunjukan di kota Denpasar, fasilitas yang dibutuhkan, serta mengenai aspek pendukung kesenian dari sisi pengguna dan pelaku seni.

1.8 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir berupa diagram alur 13rtis yang menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, permasalahan-permasalahan, tujuan perancangan, serta proses desain sampai dengan hasil akhir persancangan serta kegiatan evaluasi dalam proses desain.



Tabel 1.3 Kerangka Berpikir

1.9 Sistematika Pembahasan

Terdiri dari dari penjabaran singkat tentang setiap bab pada laporan ini.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang perancangan interior Gedung Dharma Negara Alya (DNA) di Denpasar, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuandan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari gedung kesenian secara umum serta kajian literatur pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, *layout*, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustis beserta pengaplikasiannya pada Gedung Dharma Negara Alaya (DNA).

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian perancangan khusus, hasil output dari perancangan baik lembar kerja maupun hasil rendering dari perancangan pada Gedung Dharma Negara Alaya (DNA).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang menguraikan kesimpulan akhir sebagai hasil dari proses analisa objek pada perancangan sebagaimana tujuan utama perancangan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN – LAMPIRAN