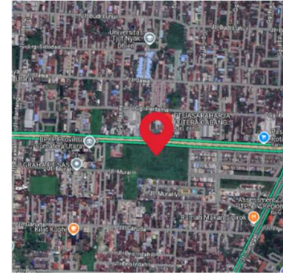


## BAB 4

### PERANCANGAN

#### 4.1. Proyek Perancangan Desain

Lokasi Perancangan Proyek berada di Jalan Gatot Subroto No.146, Sei Sikambing C. II, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena strategis dan berdekatan dengan pemberhentian bus ataupun angkutan umum. Jika ada yang memakai mobil pribadi dekat dengan jalan tol yang berjarak 6 Km ke gerbang tol Hevetia ataupun naik kereta api yang berjarak 6.3



**Gambar 35** Lokasi Studi Tapak  
(Sumber : Google Maps)

Km dari Stasiun Kereta Api Medan. Lokasi ini juga dipilih karena berdekatan dengan beberapa sekolah dan kampus Universitas Medan Area yang dapat meningkatkan penampilan kesenian dari segi pendidikan.

Tapak dari lokasi ini memiliki kekurangan yaitu, cuaca yang panas sekitar 24-32 derajat celcius. Kebisingan yang cukup tinggi karena jalan yang sangat padat dan banyak dilalui oleh banyak orang ramai. Pada perempatan jalan disana juga terjadi penutupan jalan pada waktu-waktu tertentu.

#### 4.2. Gedung Existing

Desain eksisting yang terpilih adalah gedung dari Theatre 95 yang berlokasi di Cergy, Prancis, dengan luas 2.000 m<sup>2</sup>. Desain arsitektur ini mengusung gaya modern kontemporer yang ditonjolkan melalui penggunaan material utama seperti kaca, baja, dan kayu. Struktur eksteriornya yang memadukan



**Gambar 36** Gedung Theatre 95  
(sumber : Archdaily)

elemen geometris tegas dan estetika minimalis mencerminkan keselarasan dengan tema urban planning modern.



**Gambar 37** Layout gedung Theatre 95  
(sumber : Archdaily)

Dalam konteks adaptasi ke lokasi di Medan, Sumatera Utara, desain seperti ini memiliki potensi besar untuk diterapkan, mengingat Medan adalah salah satu kota modern di Indonesia dengan perkembangan arsitektur kontemporer yang pesat. Berikut ini adalah beberapa poin kelebihan dan kekurangan dari desain ini adalah sebagai berikut:

- Kelebihan:

- Estetika Modern yang Relevan

Gaya arsitektur modern dengan material baja, kaca, dan kayu sangat sesuai dengan karakter lingkungan urban Medan yang dinamis. Desain ini juga dapat menjadi daya tarik visual di kawasan perkotaan.

- Efisiensi Energi

Penggunaan kaca besar pada fasad memberikan akses maksimal terhadap cahaya alami, mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan dan menghemat energi.

- Lokasi di Medan yang dekat dengan fasilitas transportasi umum, seperti stasiun kereta api dan halte bus, menjadikan desain ini cocok untuk area yang mudah diakses.

- Kombinasi arsitektur modern dengan elemen budaya Batak, seperti motif ornamen tradisional, dapat memberikan keunikan yang menarik perhatian pengunjung, terutama yang berminat pada seni pertunjukan dan kebudayaan lokal.

- Layout eksisting mungkin kurang fleksibel untuk menampung ruang-ruang lebih besar, seperti auditorium dengan kapasitas tempat duduk yang lebih banyak.

```

graph LR
    Root[Penelitian dan Pengembangan Perangkat Peningkatan Keefektifan Tampilan Berbasis Web di Medan]
    
    Root --- Penelitian
    Root --- Pengembangan
    
    Penelitian --- MetodePenelitian[Metode Penelitian]
    MetodePenelitian --- MetodePenelitianKualitatif[Metode Penelitian Kualitatif]
    MetodePenelitianKualitatif --- PendekatanPenelitianKualitatif[Pendekatan Penelitian]
    PendekatanPenelitianKualitatif --- TeknikPengumpulanDataKualitatif[Teknik Pengumpulan Data]
    
    MetodePenelitian --- MetodePenelitianKuantitatif[Metode Penelitian Kuantitatif]
    MetodePenelitianKuantitatif --- PendekatanPenelitianKuantitatif[Pendekatan Penelitian]
    PendekatanPenelitianKuantitatif --- TeknikPengumpulanDataKuantitatif[Teknik Pengumpulan Data]
    
    Pengembangan --- Desain[Desain]
    Desain --- DesainSistem[Desain Sistem]
    DesainSistem --- AnalisisSistem[Analisis Sistem]
    AnalisisSistem --- DesainSistem
    
    Desain --- DesainAntarmuka[Desain Antarmuka]
    DesainAntarmuka --- AnalisisSistem
    AnalisisSistem --- DesainSistem
    
    Pengembangan --- Implementasi[Implementasi]
    Implementasi --- ImplementasiSistem[Implementasi Sistem]
    ImplementasiSistem --- AnalisisSistem
    AnalisisSistem --- DesainSistem
    
    Implementasi --- ImplementasiAntarmuka[Implementasi Antarmuka]
    ImplementasiAntarmuka --- AnalisisSistem
    AnalisisSistem --- DesainSistem
    
    Pengembangan --- Evaluasi[Evaluasi]
    Evaluasi --- EvaluasiSistem[Evaluasi Sistem]
    EvaluasiSistem --- AnalisisSistem
    AnalisisSistem --- DesainSistem
    
    Evaluasi --- EvaluasiAntarmuka[Evaluasi Antarmuka]
    EvaluasiAntarmuka --- AnalisisSistem
    AnalisisSistem --- DesainSistem
  
```

**Penelitian dan Pengembangan Perangkat Peningkatan Keefektifan Tampilan Berbasis Web di Medan**

- Penelitian**
  - Metode Penelitian**
    - Metode Penelitian Kualitatif**
      - Pendekatan Penelitian
        - Teknik Pengumpulan Data
          - Wawancara Mendalam
            - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, fleksibel, tidak terikat oleh struktur.
            - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
          - Observasi Partisipatif
            - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
            - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
          - Studi Kasus
            - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
            - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
      - Metode Penelitian Kuantitatif**
        - Pendekatan Penelitian
          - Teknik Pengumpulan Data
            - Survei
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, fleksibel, tidak terikat oleh struktur.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
            - Observasi Partisipatif
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
            - Studi Kasus
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
    - Pengembangan**
      - Desain**
        - Desain Sistem**
          - Analisis Sistem
            - Desain Sistem
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
        - Desain Antarmuka**
          - Analisis Sistem
            - Desain Sistem
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
      - Implementasi**
        - Implementasi Sistem**
          - Analisis Sistem
            - Desain Sistem
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
        - Implementasi Antarmuka**
          - Analisis Sistem
            - Desain Sistem
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
      - Evaluasi**
        - Evaluasi Sistem**
          - Analisis Sistem
            - Desain Sistem
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.
        - Evaluasi Antarmuka**
          - Analisis Sistem
            - Desain Sistem
              - Kelebihan: Mendapatkan informasi mendalam, memahami konteks.
              - Kekurangan: Waktu lama, biaya mahal, analisis data subjektif.

83

Desain interior Gedung Pertunjukan Kesenian di Medan bertema "Harmony Culture of Medan" menonjolkan konsep yang berlandaskan keharmonisan budaya lokal dengan pendekatan modern. Tema ini menggabungkan tiga elemen utama, yaitu :

- Kontemporer, kota Medan yang sudah maju bergayakan modern
- Multi-culture, Medan memiliki banyak seni budaya, dan budaya batak lebih dominan, dan
- Representatif, menjadi perwakilan prakarya seni budaya yang berasal dari Sumatera Utara.

Medan sebagai kota yang berkembang pesat dan modern menjadi inspirasi desain kontemporer, sedangkan kekayaan seni budaya lokal seperti Batak, Melayu, Minang, Nias, dan Tionghoa menjadi elemen multikultural yang mewakili keberagaman masyarakat Sumatera Utara.

Inspirasi utama berasal dari kearifan lokal Medan, yang merefleksikan keharmonisan berbagai suku budaya di wilayah ini. Gedung ini dirancang untuk menjadi pusat pembinaan seni budaya, tempat masyarakat dari berbagai latar belakang yang dapat mengekspresikan diri melalui seni sekaligus saling belajar dan memahami. Elemen kontemporer ditampilkan dalam bentuk penggunaan material modern dan tata ruang fleksibel yang mendukung berbagai aktivitas seni, baik tradisional maupun modern.

- Harmonisasi Budaya antar Warna

Warna menjadi elemen penting dalam desain interior, mengacu pada palet warna khas budaya lokal:

- Budaya Batak



Budaya Batak sering menggunakan kombinasi warna merah, hitam, dan putih pada berbagai elemen seni, seperti ulos, ukiran gorga, atau ornamen rumah adat. Kombinasi ini mencerminkan keseimbangan antara keberanian (merah), keteguhan (hitam), dan kesucian (putih).

- Budaya Nias



Kombinasi kuning emas, merah, dan hitam sangat khas dalam budaya Nias, terutama dalam konteks simbol-simbol kerajaan dan perlengkapan tradisional. Warna-warna ini sering terlihat pada dekorasi rumah adat, pakaian upacara, dan perisai tradisional.

- Budaya Melayu



Kombinasi warna kuning emas, hijau, merah, putih, dan hitam sering ditemukan dalam seni dan budaya Melayu, seperti pada kain songket, ukiran tradisional, dan dekorasi upacara adat. Warna-warna ini mencerminkan filosofi hidup masyarakat Melayu yang kaya akan nilai adat, spiritualitas, dan kemuliaan.

- Budaya Chinese



Kombinasi warna merah, kuning emas, hitam, dan putih sering ditemukan dalam budaya Tionghoa, baik dalam dekorasi tradisional, busana, maupun seni. Merah dan emas adalah yang paling menonjol untuk perayaan, karena merepresentasikan keberuntungan dan kemakmuran.

- Budaya Minang



Kombinasi merah, kuning emas, dan hitam adalah yang paling khas dan sering terlihat dalam budaya Minangkabau. Warna-warna ini juga menjadi bagian dari falsafah hidup masyarakat Minang yang dikenal sebagai "tali tigo sapilin", melambangkan keharmonisan antara adat, agama, dan budaya.

Warna-warna yang akan diterapkan pada desain adalah warna kuning emas, merah, putih, hitam dan hijau sebagai aksen warna. Warna-warna ini merepresentasikan berbagai budaya dari Medan untuk dikombinasikan dengan unsur Modern.



- Elementasi Desain

Elemen-elemen ini dipilih untuk merepresentasikan keberagaman budaya yang ada di Sumatera Utara, selaras dengan tema "Harmony Culture of Medan." Setiap elemen desain memiliki makna dan karakteristik yang memperkaya konsep interior gedung, sehingga menciptakan identitas budaya yang kuat dengan pendekatan kontemporer.

- Budaya Batak



**Gambar 39** Motif Gorga  
(sumber : Shutterstock)

Elemen desain budaya Batak ditampilkan melalui pola ukiran khas, seperti motif ulos dan gorga. Pola ini memiliki dominasi warna merah, hitam, dan putih yang mencerminkan keberanian, kekuatan, dan kesucian. Ukiran ini

dapat diaplikasikan pada dinding atau furnitur gedung untuk menciptakan suasana yang otentik dan identitas lokal yang kuat.

- Budaya Nias



*Gambar 40 motif budaya Nias*  
(sumber : Shutterstock)

Budaya Nias ditampilkan melalui motif geometris yang dominan dengan warna kuning emas, hitam, dan merah. Pola ini sering ditemukan pada perisai atau dekorasi rumah adat. Elemen ini dapat diterapkan pada ornamen atau struktur pintu masuk untuk memperkuat identitas budaya Nias dalam desain.

- Budaya Melayu

Budaya Melayu ditampilkan dengan pola-pola kain songket yang memiliki warna hijau, emas, dan merah. Pola ini mencerminkan keindahan dan kemuliaan budaya Melayu yang kaya



*Gambar 41 Motif kain Melayu*  
(sumber : stoke adobe)

akan filosofi. Elemen ini dapat digunakan pada hiasan dinding, karpet, atau tirai, sehingga menciptakan kesan elegan dalam ruangan.

- Budaya Chinese



*Gambar 42 Motif kain Cina*  
(sumber : fitinline)

Budaya Chinese direpresentasikan melalui motif lampion merah dan pola dekoratif khas yang sering digunakan dalam perayaan tradisional. Warna merah dan emas menjadi simbol keberuntungan dan kemakmuran. Elemen ini dapat diterapkan pada pencahayaan atau aksesoris dekoratif di gedung untuk menciptakan nuansa yang dinamis.

- Budaya Minang

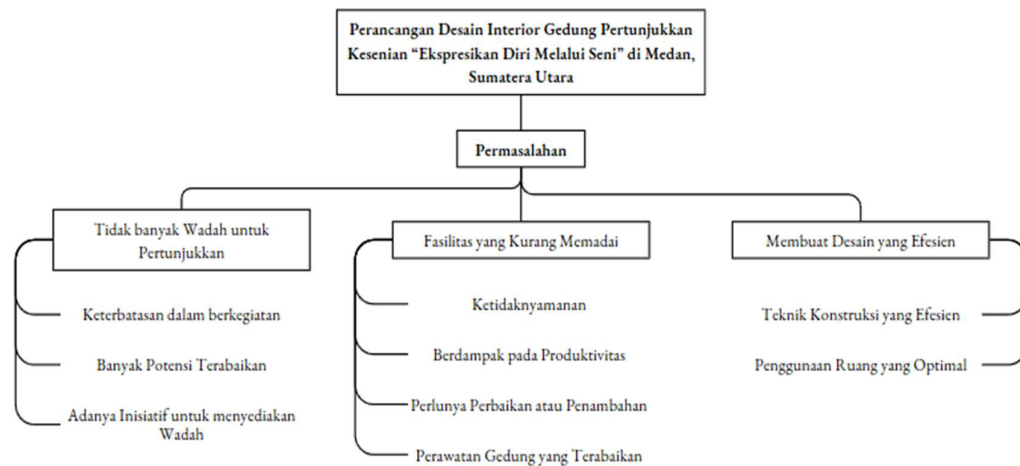


*Gambar 43 Motif budaya Minang*  
(sumber : Dutamai Sumatera)

Elemen budaya Minang terlihat melalui pola seperti pucuak rabuang, kaluak paku, dan siriah gadang. Motif-motif ini biasanya menggunakan warna-warna cerah seperti kuning emas, hijau, dan merah, yang melambangkan harmoni adat dan agama. Pola-pola ini cocok digunakan pada plafon, partisi, atau elemen dekoratif di dalam gedung.



#### 4.3.1. Konsep Permasalahan Desain



Permasalahan ini dianalisis berdasarkan kondisi eksisting di Kota Medan yang berkaitan dengan kebutuhan ruang pertunjukan seni. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing aspek permasalahan yang telah diidentifikasi:

- Tidak Banyak Wadah untuk Pertunjukan
  - Keterbatasan dalam Berkreasi: Kota Medan menghadapi kurangnya tempat yang dapat mewadahi kegiatan seni dan budaya, sehingga membatasi ruang gerak bagi seniman lokal untuk mengekspresikan kreativitas mereka.
  - Banyak Potensi Terabaikan: Minimnya fasilitas membuat potensi seniman di Medan tidak berkembang secara maksimal, sehingga seni lokal kurang dikenal secara luas.
  - Adanya Inisiatif untuk Menyediakan Wadah: Dalam menghadapi kondisi tersebut, terdapat kebutuhan mendesak untuk menyediakan gedung yang mampu menampung berbagai bentuk pertunjukan seni sebagai sarana pengembangan kreativitas.

- Fasilitas yang Kurang Memadai
  - Ketidaknyamanan: Fasilitas di gedung-gedung pertunjukan yang ada sering kali tidak memenuhi standar kenyamanan bagi pengguna, baik seniman maupun penonton.
  - Berdampak pada Produktivitas: Ketidaknyamanan fasilitas berdampak langsung pada kualitas pertunjukan dan produktivitas seniman.
  - Perlu Perbaikan atau Penambahan: Dibutuhkan upaya untuk memperbaiki atau menambahkan fasilitas yang relevan untuk mendukung kegiatan seni secara optimal.
  - Perawatan Gedung yang Terabaikan: Salah satu masalah utama adalah kurangnya perhatian terhadap perawatan gedung, yang menyebabkan penurunan kualitas ruang dan fasilitas.
- Membuat Desain yang Efisien
  - Teknik Konstruksi yang Efisien: Dalam menghadirkan desain gedung pertunjukan, efisiensi konstruksi menjadi pertimbangan utama untuk memastikan pembangunan yang tepat waktu dan sesuai anggaran.
  - Penggunaan Ruang yang Optimal: Pemanfaatan ruang secara optimal menjadi kunci untuk mendukung berbagai jenis pertunjukan seni, baik seni tradisional maupun kontemporer.
- Relevansi dengan Kota Medan

Sebagai kota yang dikenal dengan keberagaman budaya, Medan memiliki tujuan untuk:

- Menanamkan harmoni antarbudaya.
- Menjaga nilai-nilai agama dan tradisi masyarakat.
- Mendorong pengembangan ekonomi kreatif dan inovasi berbasis budaya lokal.

- Budaya yang Direpresentasikan

Beragam budaya yang ada di Medan, seperti Batak, Nias, Melayu, Chinese, dan Minangkabau, menjadi bagian integral dalam desain gedung ini untuk mencerminkan identitas lokal. Kombinasi budaya ini diintegrasikan ke dalam desain untuk memperkuat kesan harmonisasi dan kebersamaan.

#### 4.3.2. Moodboard



*Gambar 44 Moodboard*  
(sumber : Data Pribadi)

Moodboard ini merepresentasikan elemen budaya dan seni yang mencerminkan keragaman serta harmoni budaya di kota Medan, dengan menggunakan pendekatan visual yang mencakup warna, arsitektur, seni pertunjukan, dan motif tradisional.

#### 4.4. Pengorganisasian Ruang

Berikut merupakan tabel pengorganisasian ruang atau kebutuhan ruang:

**Tabel 4.4.1** Kebutuhan Ruang  
(sumber : data pribadi)

Kebutuhan ruang				
NO	Area	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
1	Entrance	Performer	memasuki gedung	Pintu Utama
		Pengunjung		
		Pegawai	Resepsionis masuk ke gedung	Pintu Belakang
		Pegawai		
		Barang	memasukkan alat musik, barang dekorasi untuk pertunjukkan, dan barang lainnya ke dalam ruangan	

2	Lobby Utama	Performer	mencari informasi tentang menyewa ruang teater	Resepsionis
		Pengunjung	bertanya mengenai ruangan teater tujuannya	Resepsionis (atau Peta direction informasi)
			menunggu teman/keluarga untuk menonton bersama	waiting area
		Pegawai	resepsionis menerima tamu dan memberikan informasi yang dibutuhkan performer ataupun pengunjung	Resepsionis
			Security menjaga pos di pintu utama	security area
	Lobby Belakang	Pegawai	Security menjaga pos di pintu belakang	security area
		Barang	security melakukan pengecekan dengan barang yang masuk	Loading dock
3	Koridor	Performer	berjalan menuju ruang Studio Musik, Studio Tari, Dressing Room	koridor Pengunjung
		Pegawai	berjalan menuju ruangan Ruang Pegawai,	koridor BOH
		Barang	berjalan menuju ruangan yang dituju	
4	Teater Room	Performer	melayani penonton beli tiket ataupun mengarahkan kearah tempat duduk	Lobby Teater
		Pegawai	Security menjaga keamanan di tempat	
		Pengunjung	Melakukan registrasi dan memasuki ruangan untuk duduk di tempat yang sudah dipesankan	
		Performer	Perform pertunjukkan teater kepada penonton	Stage
		Barang	dekorasi background dan barang dekorasi lainnya untuk membantu performa pertunjukkan	
		Performer	bersiap untuk maju ke panggung dan ada juga yang menarik / menunjukkan barang dekorasi untuk keperluan pertunjukkan	Backstage
		Barang	barang-barang dekorasi untuk keperluan pertunjukkan	
		Performer	persiapan performer untuk memakai kostum, make up, dan pembacaan dialog, serta tempat untuk mereka beristirahat	Ruang Make up
		Performer	menunggu giliran untuk maju ke panggung	VIP Room
		Performer	tempat penyimpanan barang bagi para performer	Storage
		Performer	aktivitas buang air kecil atau besar dan mandi jika sudah selesai pertunjukkan	Toilet BAK/Mandi
		Pegawai	Mengatur cahaya agar pertunjukkan lebih bagus	Operator Room
		Pegawai	mengatur suara agar pertunjukkan lebih bagus	

		Pegawai	mengatur layar gorden terbuka atau tertutup untuk performa pertunjukkan	
5	Multifunction Room	Performer	melayani penonton beli tiket ataupun mengarahkan kearah tempat duduk	Lobby Malfunction Room
		Pegawai	Security menjaga keamanan di tempat	
		Pengunjung	Melakukan registrasi dan memasuki ruangan untuk duduk di tempat yang sudah dipesankan	
		Performer	Perform pertunjukkan teater kepada penonton	Stage
		Barang	dekorasi background dan barang dekorasi lainnya untuk membantu perform pertunjukkan	
		Performer	bersiap untuk maju ke panggung dan ada juga yang menarik / menunjukkan barang dekorasi untuk keperluan pertunjukkan	Backstage
		Barang	barang-barang dekorasi untuk keperluan pertunjukkan	
		Performer	persiapan performer untuk memakai kostum, make up, dan pembacaan dialog, serta tempat untuk mereka beristirahat	Ruang Make up
		Performer	aktivitas buang air kecil atau besar dan mandi jika sudah selesai pertunjukkan	Toilet BAK/Mandi
		Performer	tempat penyimpanan barang bagi para pegawai	Storage
		Pegawai	Mengatur cahaya agar pertunjukkan lebih bagus	Operator Room
		Pegawai	mengatur suara agar pertunjukkan lebih bagus	
6	Tangga atau Lift	Pengunjung	Naik dan turun tangga	Tangga
7	Area duduk di lantai dua	Pengunjung	menonton panggung dari lantai dua	Teater Room
		Pengunjung	menonton panggung dari lantai dua	Mulfunction Room
8	Ruang Pegawai	Pegawai	Ruang meeting / Briefing mengenai pertunjukkan yang selanjutnya	Meeting Room
		Pegawai	ruangan bekerja bagi para pekerja	Ruang Pegawai
9	Ruang Latihan	Performer	para performer latihan menari untuk persiapan pertunjukkan mereka	Studio Tari
		Performer	Pemusik latihan menggunakan alat musik mereka baik latihan sehari-hari ataupun persiapan untuk pertunjukkan	Studio Music
		Barang	alat musik diletakkan pada studio untuk performer latihan	
10	Toilet	Performer	aktivitas buang air kecil atau besar	Toilet Umum
		Pengunjung		
		Pegawai		
		Pegawai	Aktivitas buang air kecil atau besar	Toilet Pegawai



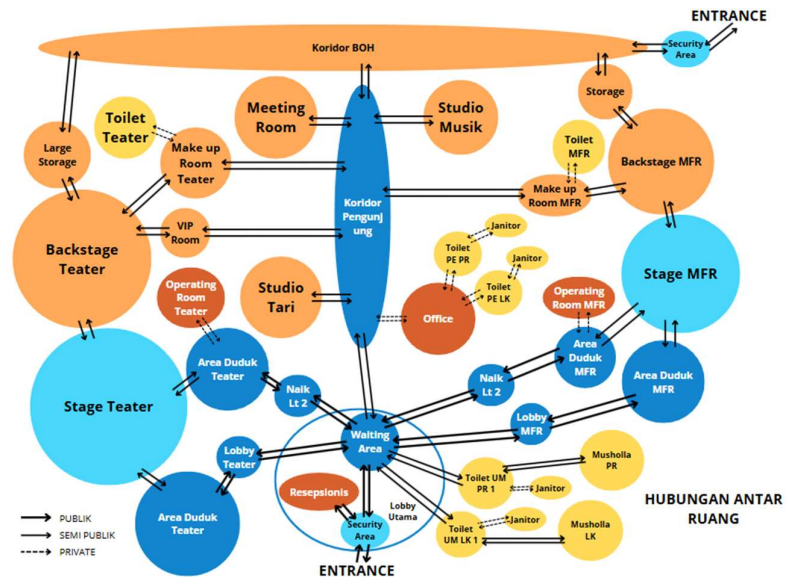
- Akses lantai 2 235.50 (10%)
- Toilet laki-laki lantai 2 34.24 (1%)
- Toilet perempuan lantai 2 44.52 (2%)

#### **4.4.2. Bubble Diagram**

Bubble diagram adalah alat visualisasi yang digunakan untuk menggambarkan hierarki, aksesibilitas, dan hubungan antar ruang dalam suatu fasilitas. Berikut ini adalah pembagian ruang berdasarkan aksesibilitas, yaitu ruang publik, semi-publik, semi-private, private, dan service.

- Ruang Publik
  - Waiting area
  - Koridor Pengunjung
  - Lobby Teater Room 1 dan Room 2
  - Akses tangga ke lantai dua
  - Area duduk Teater Room 1 dan Room 2
- Ruang Semi Publik
  - Security Area
  - Stage Teater Room 1 dan Room 2
- Ruang Private
  - Resepsionis
  - Operating Room Teater 1 dan 2
  - Ruang Pegawai
- Ruang Semi Private
  - Koridor Pegawai
  - Backstage

- Make Up Room
- VIP Room
- Storage
- Meeting Room
- Rehearsal Space
- Ruang Service
  - Toilet Umum laki-laki dan perempuan
  - Toilet Pegawai laki-laki dan perempuan
- Hubungan Antar Ruang dalam Bubble Diagram



*Gambar 46 Bubble diagram  
(sumber : data pribadi)*

Bubble diagram menunjukkan bagaimana setiap ruang saling terhubung untuk mendukung fungsi keseluruhan gedung. Misalnya:

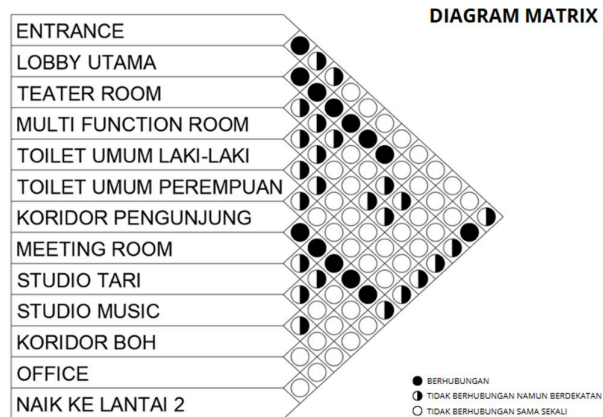
- Ruang publik seperti Stage Teater terintegrasi langsung dengan Backstage Teater untuk mendukung proses persiapan dan pelaksanaan pertunjukan.
- Ruang privat seperti Office dan Operating Room ditempatkan di lokasi yang terpisah dari ruang publik untuk menjaga eksklusivitas.



- Ruang service seperti Toilet dan Janitor Room tersebar strategis di dekat area publik dan semi-publik untuk mendukung kebutuhan pengunjung dan staf.

#### 4.4.3. Diagram Matrix

Matrix diagram adalah alat yang digunakan untuk menganalisis hubungan dan kedekatan antar ruang dalam suatu fasilitas. Diagram ini memberikan representasi visual mengenai bagaimana setiap



*Gambar 47 Digram Matrix  
(sumber : data pribadi)*

ruang saling terhubung, memiliki kedekatan, atau tidak berhubungan sama sekali.

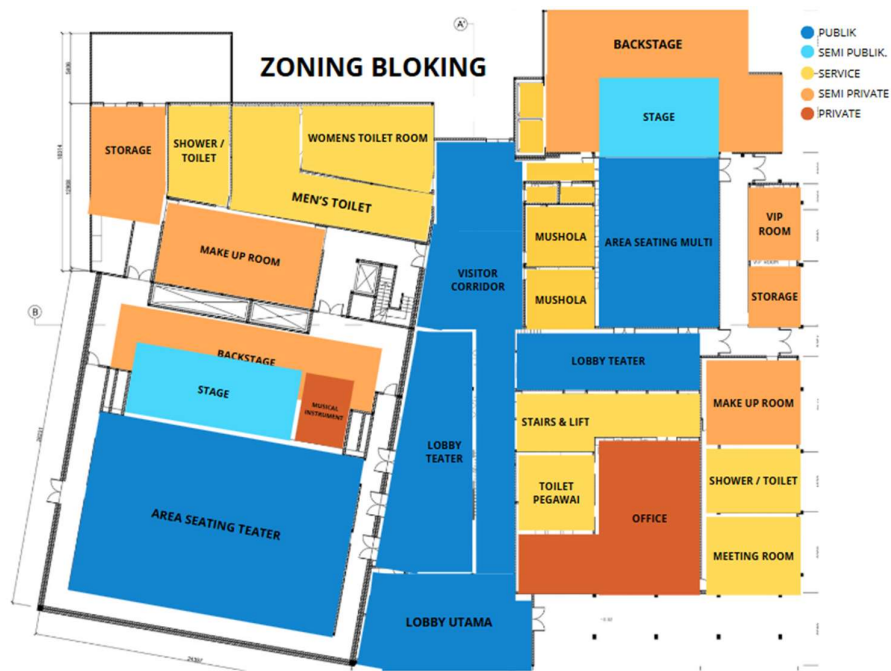
Dalam konteks ini, simbol yang digunakan memiliki arti sebagai berikut:

- Entrance dan Lobby Utama, Hubungan langsung (lingkaran hitam penuh) menunjukkan bahwa pengunjung yang memasuki fasilitas akan langsung mengakses Lobby Utama sebagai area penyambutan.
- Lobby Utama dan Teater Room / Multi Function Room, Lobby Utama memiliki hubungan langsung dengan Teater Room dan Multi Function Room karena berfungsi sebagai jalur utama menuju ruang tersebut.
- Koridor Pengunjung, Koridor Pengunjung berfungsi sebagai penghubung utama yang memiliki hubungan langsung dengan ruang publik, seperti Teater Room, Multi Function Room, dan toilet umum.
- Toilet Umum Laki-Laki dan Perempuan, Kedua toilet umum ini berdekatan dengan ruang-ruang utama seperti Multi Function Room, Teater Room, dan

Koridor Pengunjung. Hal ini memastikan aksesibilitas yang mudah bagi pengunjung.

- Ruang Khusus (Meeting Room, Studio Tari, Studio Musik), Ruang-ruang semi-private ini tidak memiliki hubungan langsung dengan ruang publik seperti Teater Room atau Multi Function Room, tetapi tetap berada dalam kedekatan fungsional untuk mendukung kegiatan khusus.
- Koridor BOH dan Office, Koridor BOH (Back of House) memiliki hubungan langsung dengan ruang Office dan ruang operasional lainnya, mengindikasikan jalur khusus untuk staf atau teknisi.
- Akses ke Lantai 2, Jalur menuju lantai 2 memiliki hubungan langsung dengan koridor utama dan ruang yang sering digunakan seperti Lobby Utama dan Koridor Pengunjung.

#### 4.4.4. Zoning dan Grouping



*Gambar 48 Zoning dan Grouping  
(sumber : data pribadi)*

Zoning digunakan untuk mengelompokkan ruang berdasarkan fungsi dan tingkat aksesibilitasnya, sedangkan grouping membantu membagi ruang menjadi kelompok tertentu untuk memaksimalkan efisiensi penggunaan ruang. Warna pada peta menunjukkan klasifikasi ruang sebagai berikut:

- Ruang Publik
  - Lobby Utama: Tempat penyambutan utama bagi pengunjung sebelum mengakses ruang lain.
  - Area Seating Teater: Ruang utama untuk penonton dalam kegiatan pertunjukan.
  - Visitor Corridor: Menghubungkan area publik dengan ruang-ruang lainnya.

- Ruang Semi Publik
  - Lobby Teater: Area transisi menuju ruang utama pertunjukan.
  - Area Seating Multi: Ruang duduk untuk kegiatan multifungsi.
  - Stage: Area panggung untuk kegiatan pertunjukan seni dan acara lainnya.
- Ruang Service
  - Toilet Umum Laki-Laki dan Perempuan: Fasilitas dasar untuk pengunjung.
  - Shower/Toilet: Tersedia untuk keperluan khusus, seperti untuk performer atau staf.
  - Toilet Pegawai: Fasilitas eksklusif untuk karyawan gedung.
  - Mushola: Area ibadah untuk pengunjung maupun staf.
- Ruang Semi Privat
  - Backstage: Tempat persiapan untuk performer sebelum tampil di panggung.
  - Makeup Room: Area khusus untuk persiapan performer.
  - Storage: Ruang penyimpanan alat-alat dan perlengkapan.
  - VIP Room: Ruang khusus untuk tamu penting atau kebutuhan privat performer.
- Ruang Privat
  - Office: Ruang kerja staf dan manajemen gedung.
  - Meeting Room: Area diskusi atau rapat untuk perencanaan kegiatan.

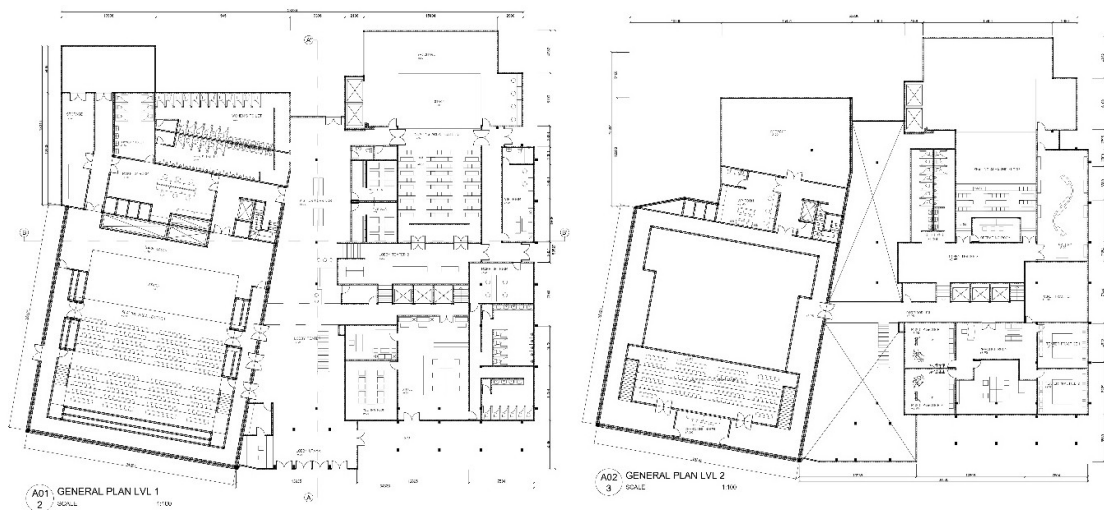
Grouping pada gambar ini menunjukkan pengelompokan ruang yang saling berdekatan berdasarkan fungsinya:

- Ruang Publik: Lobby Utama, Area Seating Teater, dan Visitor Corridor digroup untuk memastikan aksesibilitas dan kenyamanan bagi pengunjung.

- Ruang Semi Publik: Area seperti Lobby Teater dan Stage digabungkan untuk memaksimalkan interaksi langsung antara performer dan penonton.
- Ruang Semi Privat dan Privat: Backstage, Makeup Room, Storage, dan Office dikelompokkan untuk memudahkan koordinasi di area operasional.
- Ruang Service: Toilet, mushola, dan fasilitas lainnya ditempatkan strategis untuk mendukung semua zona.

#### 4.4.5. Layout

##### 4.4.5.1. General Plan

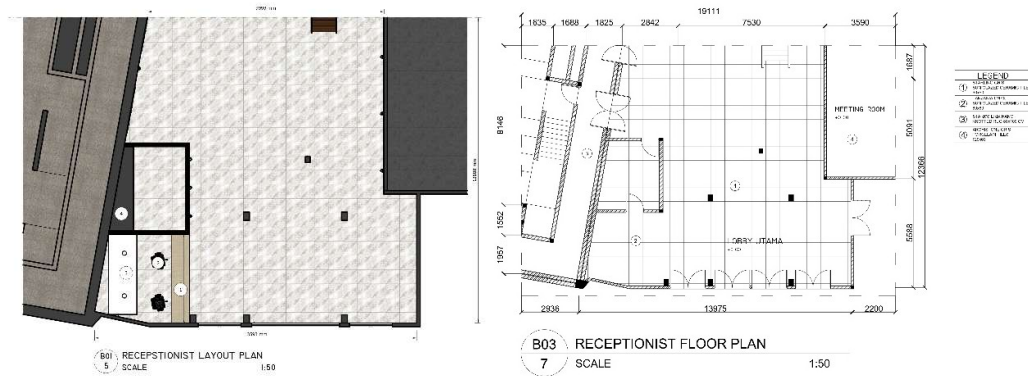


**Gambar 49** General Plan lantai 1 dan 2  
(sumber : data pribadi)

Pada gedung pertunjukan ini memiliki dua lantai, lantai pertama berisikan acara-acara yang diselenggarakan dan juga ruang pegawai, sedangkan pada lantai dua berisikan area tempat duduk, operating room dan ruang pelatihan seperti studio tari dan studio musik.

#### 4.4.5.2. Ruang Resepsionis

Berikut ini adalah gambar-gambar kerja untuk ruang resepsionis :



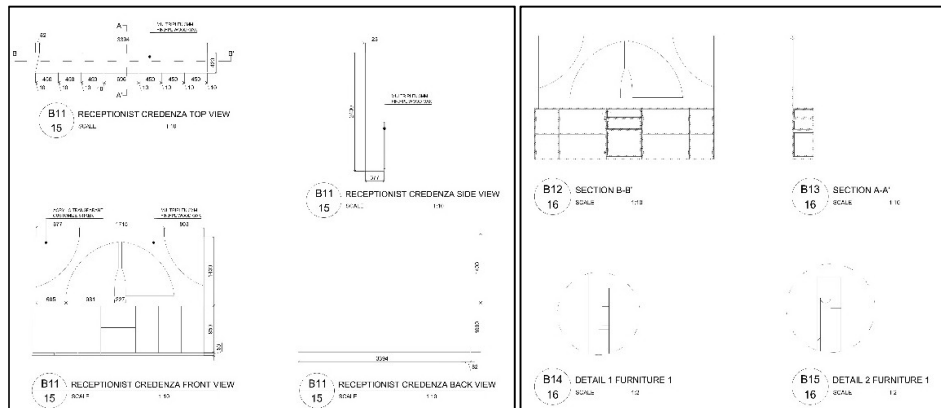
**Gambar 50** *Layout Lobby dan Floor Plan*  
(sumber : data pribadi)



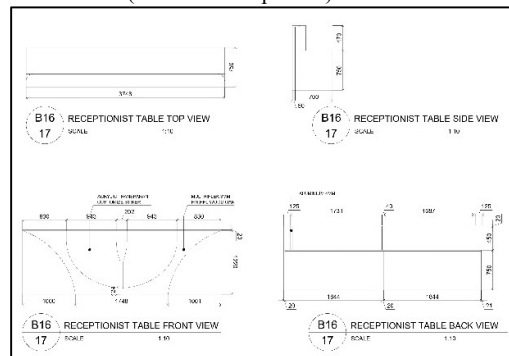
**Gambar 51** Lobby Ceiling Plan dan ME Plan  
(sumber : data pribadi)



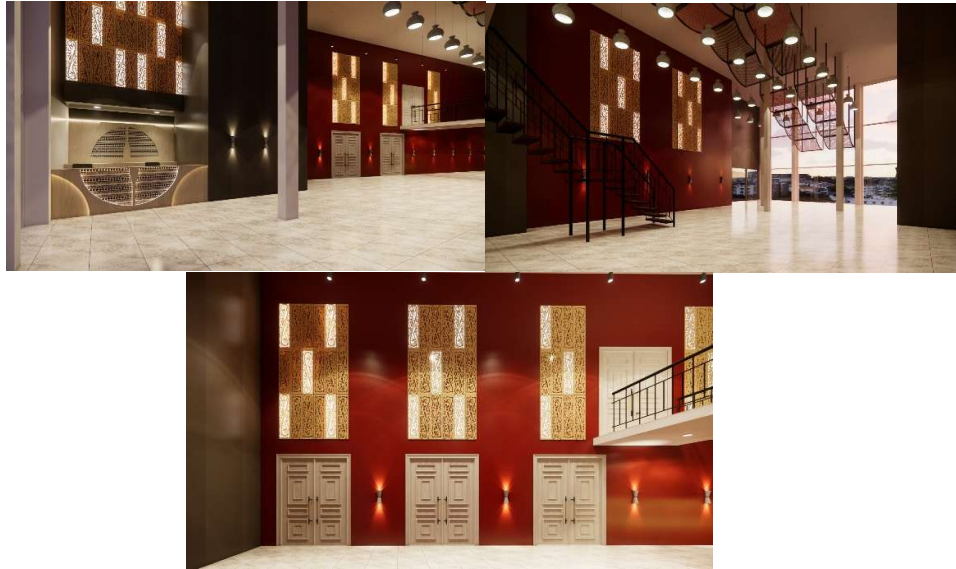
**Gambar 52** Tampak dari Lobby  
(sumber : data pribadi)



**Gambar 53** Orthogonal Furniture 1  
(sumber : data pribadi)



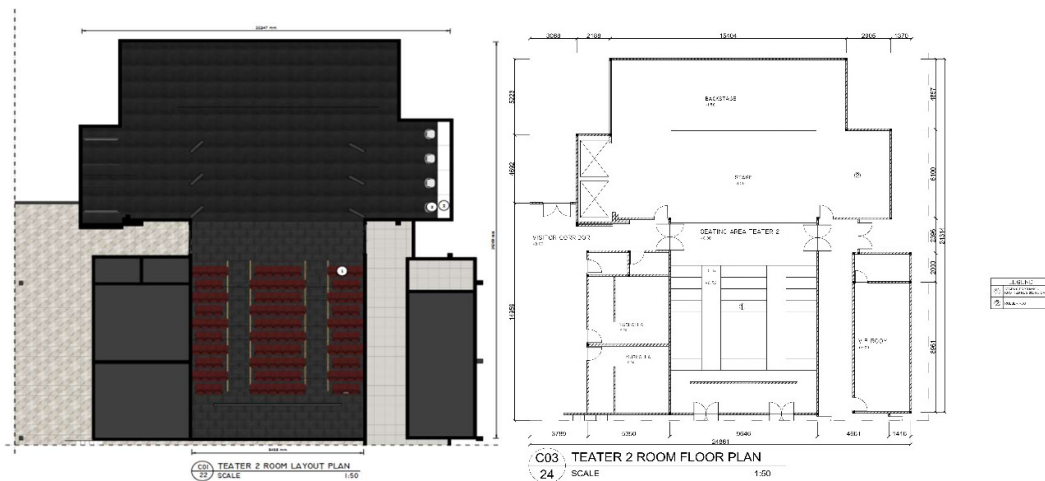
**Gambar 54** Orthogonal Furniture 2  
(sumber : data pribadi)



**Gambar 55** Perspektif Lobby  
(sumber : data pribadi)

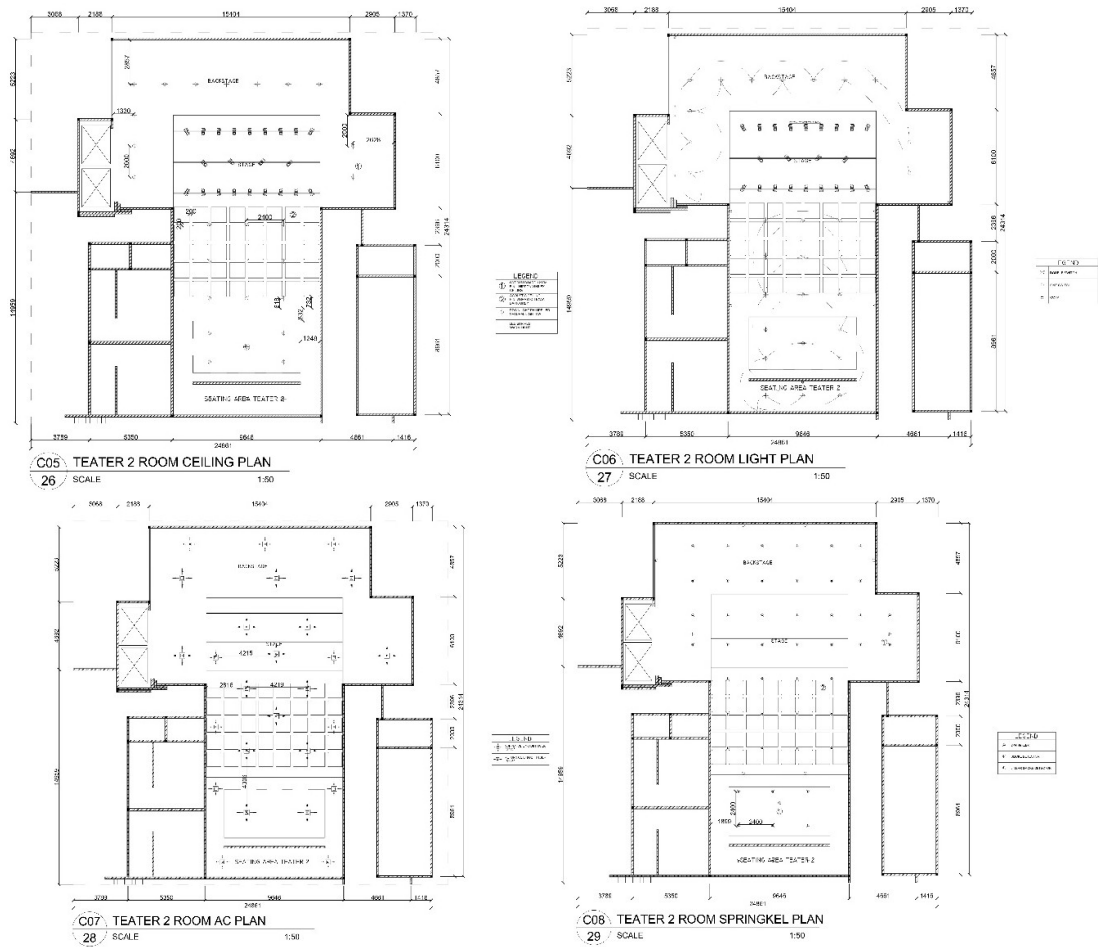
#### 4.4.5.3. Teater Room 2

Berikut ini adalah gambar-gambar kerja untuk ruang Teater 2 :



**Gambar 56** Teater Room 2 Furniture Plan dan Floor Plan  
(sumber : data pribadi)





**Gambar 57 Teater Room 2 Ceiling Plan dan ME Plan**  
(sumber : data pribadi)



**Gambar 58 Perspektif Teater room 2**  
(sumber : data pribadi)