

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN  
DI KOTA BLITAR**

**KARYA TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Desain Interior

Jurusan Desain



**OLEH**

**INDY RAFIA**

**NIM. 12150107**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya

### PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN DI KOTA BLITAR

Disusun oleh :

Nama : Indy Rafia

NIM : 12150107

Telah diuji dan dipertanggungjawabkan di hadapan dewan penguji

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Pada tanggal 25 Januari 2017

Tim Penguji

Ketua : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn  
Sekretaris : Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.  
Penguji Bidang I : Sumarno, S.Sn. M.A.  
Penguji Bidang II : Hj. Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum  
Pembimbing I : Raden Ersnathan Budi P., S.Sn., M.Sn.  
Pembimbing II : Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A.



Surakarta, 7 Februari 2017  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.  
NIP.197111102003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Indy Rafia**

NIM : **12150107**

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul **Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar** adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 7 Februari 2017

Yang menyatakan,



**Indy Rafia**

NIM. 12150107

## ABSTRAKSI

Blitar merupakan kota yang sedang melaksanakan pembangunan berkelanjutan dan menjadikannya sebagai latar belakang penyusunan RPJM (Rencana Pembangunan Jangka Menengah) Kota Blitar Tahun 2005-2025. Pembangunan yang sedang dilakukan di Kota Blitar antara lain gedung pemerintahan, gedung kesenian, lapangan sirkuit, dan taman-taman kota. Salah satu yang belum dilaksanakan yaitu pembangunan gedung kesenian. Terwujudnya pembangunan gedung kesenian di Kota Blitar akan sangat menunjang program kesenian yang ada, mengingat perkembangan kesenian di Kota Blitar sangat pesat. Perancangan interior gedung kesenian sangat diperlukan demi terwujudnya sebuah gedung yang dapat memberikan fasilitas berkesenian yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat Kota Blitar. Perancangan interior gedung kesenian ini menggunakan tema Candi Penataran yang merupakan ikon Kota Blitar dan dikemas dalam gaya postmodern.

**Kata Kunci :** Blitar, kesenian, Candi Penataran, postmodern

Blitar is a city that is implementing sustainable development and make it as background MTDP (Medium Term Development Plan) Blitar City 2005-2025. The construction is being done in the city of Blitar City include government buildings, the building arts, circuit courts, and city parks. One that has not been implemented, namely the construction of the building arts. The realization of the construction of an art gallery in the city of Blitar City will support existing arts programs, considering the development of the arts in the city of Blitar very rapidly. Interior design art building is indispensable for the realization of a building that can provide art facilities that match the needs of the people of Blitar. This art of interior design of buildings using the theme Penataran temple which is an icon of Blitar and packaged in a postmodern style.

**Keywords :** Blitar, art, Penataran temple, postmodern

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (المجادله : ١١)

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-Mujadalah : 11)

“Ikatlah ilmu dengan menuliskannya.”

( Ali bin Abi Thalib )

“Dengan kecerdasan jiwalah manusia menuju arah kesejahteraan.”

( Ki Hajar Dewantara )

“Ilmu pengetahuan tanpa agama lumpuh, agama tanpa ilmu pengetahuan buta.”

( Albert Einstein )

“Jadikanlah hidupmu layaknya bunga yang dinanti kuncupnya, disanjung mekarnya, dan dikenang gugurnya.”

(Indy Rafia)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir perancangan karya desain ruang pentas yang dilaksanakan dengan judul: Perancangan Interior Gedung Kesenian dengan Tema Candi Penataran di Kota Blitar. Tugas Akhir Kekaryaannya ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Kekaryaannya ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Raden Ersnathan Budi Prasetyo., S.Sn., M.Sn., dan Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A selaku Pembimbing Tugas Akhir penulis yang dengan kesabaran, semangat, pengingat dan masukan yang diberikan kepada penulis, penulis mengucapkan terimakasih.
2. Ranang Agung., S.Pd., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Kedua orang tua, Sutrisno dan Muya Sarotus Solechah serta Ichsan Muhtadi selaku orang tua asuh dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendampingi penulis dengan dukungan penuh, nasehat, kasih sayang, dan doa yang tak henti

bagi penulis sehingga karya ini mampu terselesaikan melalui berbagai rintangan.

4. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta.
5. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Interior ISI Surakarta.
6. Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menjalani proses akademik selama menjadi mahasiswa di Institut Seni Indonesia Surakarta.
7. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
8. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta periode sebelumnya yang memulai sistem *review* setiap bulan sehingga memudahkan mahasiswa dalam proses mengerjakan tugas akhir.
9. Ani Tustya selaku *front office* yang selalu membantu setiap proses mulai *review* hingga pendadaran.
10. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester pertama hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
11. Adik tercinta, Aldo Rafi Afchan yang selalu memberikan semangat selama mengerjakan tugas akhir.
12. Ali selaku pembimbing konseling penulis.

13. Teman-teman seperjuangan, Anis Rachma Ningrum, Moh. Irva Sahrul R, Bayu Bramanta, dan Bintang Maulana Zakaria yang bersama-sama mengerjakan di laboratorium ergonomi dan multimedia.
14. Rekan-rekan Terbaik, Irfa Kurnia, Nilna Muna, Resa Maya Avicena, Rizka Nadia Rachma dan seluruh Mahasiswa Desain Interior angkatan 2012 serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
15. Lia dan Ida, sebagai teman kost yang selalu memberikan dukungan dan semangat bagi penulis.

Laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu masih memerlukan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaannya. Akhir kata mohon maaf apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Harapan penulis, agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surakarta,

Februari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAKSI .....	iii
MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR SKEMA .....	xxiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan Masalah Desain .....	7
C. Lingkup Garap .....	7
D. Tujuan dan Manfaat .....	8
E. Sasaran Desain .....	10
F. Originalitas Karya .....	10
G. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II. KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN</b>	
A. Pendekatan Pemecahan Desain .....	13
1. Pendekatan Fungsi .....	14
2. Pendekatan Ergonomi .....	16

3. Pendekatan Tema dan Gaya .....	22
a. Tema .....	23
b. Gaya .....	31
B. Ide Perancangan .....	35
1. Elemen Pembentuk Ruang .....	36
a. Lantai .....	36
b. Dinding .....	37
c. <i>Ceiling</i> .....	38
2. Elemen Pengisi Ruang .....	38
3. Elemen Pengkondisian Ruang .....	40
a. Pencahayaan .....	40
b. Penghawaan .....	57
c. Akustik .....	57
d. Sistem Keamanan .....	59
e. Keselamatan .....	59

### BAB III. PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain .....	60
B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih .....	64
1. Definisi Perancangan Gedung Kesenian .....	64
a. Perancangan .....	64
b. Interior .....	64
c. Gedung .....	65
d. Kesenian .....	65

e. Kota .....	66
f. Blitar .....	66
2. <i>Site Plan</i> Gedung Kesenian dengan Tema Candi Penataran di Kota Blitar .....	68
3. Struktur Organisasi Gedung Kesenian dengan Tema Candi Penataran di Kota Blitar .....	69
a. Tugas Pokok .....	69
b. Kegiatan/Aktivitas .....	71
4. Sistem Operasional .....	72
5. Kesenian yang dapat Ditampung di Gedung Kesenian .....	73
6. Pola Aktivitas dalam Ruang .....	73
a. Aktivitas yang dilakukan di Ruang <i>Lobby</i> .....	73
b. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pameran .....	74
c. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pertunjukan .....	74
d. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pengelola .....	75
7. Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot .....	75
8. Hubungan Antar Ruang .....	79
a. Organisasi Ruang Terpusat .....	80
b. Organisasi Ruang Linier .....	80
c. Organisasi Ruang Radial .....	81
d. Organisasi Ruang Mengelompok .....	81
e. Organisasi Ruang Grid .....	81
9. <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> .....	84

a. Area Publik .....	84
b. Area Semi Publik .....	84
c. Area Privat .....	85
d. Area Servis .....	85
10. Pola Sirkulasi .....	88
a. Radial .....	88
b. Spiral .....	89
c. Linear .....	89
d. Campuran .....	89
11. Konsep <i>Layout</i> .....	91
12. Elemen Pembentuk Ruang .....	93
a. Lantai .....	94
b. Dinding .....	114
c. <i>Ceiling</i> .....	132
13. Elemen Pengisi Ruang .....	148
a. <i>Lobby</i> .....	149
b. Ruang Pameran .....	154
c. Ruang Pertunjukan .....	157
d. Ruang Ganti dan Rias .....	158
e. Ruang Pimpinan .....	162
f. Ruang Pengelola .....	167
g. Ruang Rapat .....	171
14. Elemen Pengkondisian Ruang .....	173

a. Sistem Pencahayaan .....	173
b. Sistem Penghawaan .....	174
c. Sistem Tata Suara/Akustik .....	179
d. Sistem Keamanan .....	180
<b>BAB IV. HASIL DAN PENERAPAN DESAIN</b> .....	<b>182</b>
A. Pengertian Judul .....	
B. <i>Site Plan</i> .....	185
C. Struktur Organisasi .....	185
D. Sistem Operasional .....	186
E. Pola Aktivitas dalam Ruang .....	187
1. Aktivitas yang dilakukan di Ruang <i>Lobby</i> .....	188
2. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pameran .....	188
3. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pertunjukan .....	188
4. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pengelola .....	188
F. Hubungan Antar Ruang .....	189
G. <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> .....	189
H. Sirkulasi .....	191
I. <i>Layout</i> .....	191
J. Hasil dan Pembahasan Desain .....	192
1. <i>Lobby</i> .....	193
2. Ruang Pameran .....	193
3. Ruang Pertunjukan .....	196
4. Ruang Ganti dan Rias .....	198

5. Ruang Pimpinan .....	200
6. Ruang Pengelola .....	202
7. Ruang Rapat .....	205
K. Sistem Keamanan .....	208
1. Terhadap Gangguan Keamanan .....	209
2. Terhadap Bahaya Kebakaran .....	209
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	<b>209</b>
A. Kesimpulan .....	
B. Saran .....	211
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>213</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>214</b>
	217



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.	Standar Ukuran Meja Resepsionis .....	16
Gambar 02.	Standar Ukuran Seating .....	17
Gambar 03.	Standar Ukuran <i>Display</i> .....	18
Gambar 04.	Standar Ukuran <i>Office</i> .....	18
Gambar 05.	Standar Ukuran Sirkulasi .....	18
Gambar 06.	Standar Garis Pandang ke Panggung .....	19
Gambar 07.	Standar Bentuk Langit-Langit untuk Sistem Akustik .....	19
Gambar 08.	Pemantulan Bunyi melalui Langit-langit .....	19
Gambar 09.	Bidang Belakang Ruang Pertunjukan .....	20
Gambar 10.	Candi Penataran .....	24
Gambar 11.	Arca Raksasa Penjaga Pintu (Dwarapala) .....	25
Gambar 12.	Bale Agung .....	26
Gambar 13.	Batur Pendopo .....	27
Gambar 14.	Candi Angka Tahun .....	28
Gambar 15.	Candi Naga .....	30
Gambar 16.	Candi Induk (Utama) .....	31
Gambar 17.	Penggunaan Material Batu Alam pada Dinding .....	37
Gambar 18.	Penerapan Bentuk Tubuh Naga pada <i>Ceiling</i> .....	38
Gambar 19.	Transformasi Desain 1 .....	39
Gambar 20.	Transformasi Desain 2 .....	40
Gambar 21.	Transformasi Desain 3 .....	40

Gambar 22.	Contoh Tata Cahaya .....	50
Gambar 23.	Lambang Kota Blitar .....	67
Gambar 24.	<i>Site Plan</i> Gedung Kesenian .....	69
Gambar 25.	<i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> alternatif 1 .....	86
Gambar 26.	<i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> alternatif 2 .....	87
Gambar 27.	Pola Sirkulasi .....	91
Gambar 28.	<i>Layout</i> Alternatif 1 .....	92
Gambar 29.	<i>Layout</i> Alternatif 2 .....	92
Gambar 30.	Alternatif 1 Pola Lantai <i>Lobby</i> .....	95
Gambar 31.	Alternatif 2 Pola Lantai <i>Lobby</i> .....	96
Gambar 32.	Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pertunjukan .....	98
Gambar 33.	Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pertunjukan .....	99
Gambar 34.	Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pameran .....	102
Gambar 35.	Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pameran .....	103
Gambar 36.	Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Ganti dan Rias .....	105
Gambar 37.	Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Ganti dan Rias .....	105
Gambar 38.	Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pimpinan .....	107
Gambar 39.	Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pimpinan .....	108
Gambar 40.	Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pengelola .....	109
Gambar 41.	Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pengelola .....	110
Gambar 42.	Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Rapat .....	112
Gambar 43.	Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Rapat .....	113
Gambar 44.	Alternatif 1 Desain Dinding <i>Lobby</i> .....	115

Gambar 45.	Alternatif 2 Desain Dinding <i>Lobby</i> .....	116
Gambar 46.	Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pameran .....	118
Gambar 47.	Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pameran .....	119
Gambar 48.	Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pertunjukan .....	120
Gambar 49.	Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pertunjukan .....	121
Gambar 50.	Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias .....	123
Gambar 51.	Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias .....	124
Gambar 52.	Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pimpinan .....	125
Gambar 53.	Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pimpinan .....	126
Gambar 54.	Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pengelola .....	128
Gambar 55.	Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pengelola .....	129
Gambar 56.	Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Rapat .....	130
Gambar 57.	Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Rapat .....	131
Gambar 58.	Alternatif 1 Desain Ceiling <i>Lobby</i> .....	133
Gambar 59.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling Lobby</i> .....	134
Gambar 60.	Alternatif 1 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pameran .....	135
Gambar 61.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pameran .....	136
Gambar 62.	Alternatif 1 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pertunjukan .....	138
Gambar 63.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pertunjukan .....	138
Gambar 64.	Alternatif 1 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Ganti dan Rias .....	140
Gambar 65.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Ganti dan Rias .....	141
Gambar 66.	Alternatif 1 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pimpinan .....	142
Gambar 67.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pimpinan .....	143

Gambar 68.	Alternatif 1 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pengelola .....	144
Gambar 69.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pengelola .....	145
Gambar 70.	Alternatif 1 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Rapat .....	146
Gambar 71.	Alternatif 2 Desain <i>Ceiling</i> Ruang Rapat .....	147
Gambar 72.	<i>Site Plan</i> Gedung Kesenian .....	186
Gambar 73.	<i>Zoning dan Grouping</i> .....	191
Gambar 74.	Pola Sirkulasi .....	192
Gambar 75.	<i>Layout</i> .....	192
Gambar 76.	Rencana Desain <i>Lobby</i> .....	193
Gambar 77.	Rencana Desain Ruang Pameran .....	196
Gambar 78.	Rencana Desain Ruang Pertunjukan .....	198
Gambar 79.	Rencana Desain Ruang Ganti dan Rias .....	200
Gambar 80.	Rencana Desain Ruang Pimpinan .....	202
Gambar 81.	Rencana Desain Ruang Pengelola .....	215
Gambar 82.	Rencana Desain Ruang Rapat .....	208

## DAFTAR TABEL

Tabel 01.	Penggunaan Warna pada Lambang Kota Blitar .....	34
Tabel 02.	Jenis-Jenis Lampu Panggung Berdasarkan <i>Fixture/housing</i> .....	53
Tabel 03.	Jenis-Jenis Lampu Panggung Berdasarkan <i>Beam/Cahaya</i> yang Dihasilkan .....	56
Tabel 04.	Sistem Operasional Gedung Kesenian .....	72
Tabel 05.	Tabel Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot .....	79
Tabel 06.	Organisasi Ruang Terpusat .....	80
Tabel 07.	Organisasi Ruang Linier .....	80
Tabel 08.	Organisasi Ruang Radial .....	81
Tabel 09.	Organisasi Ruang Mengelompok .....	81
Tabel 10.	Organisasi Ruang Grid .....	81
Tabel 11.	Hubungan Antar Ruang .....	83
Tabel 12.	Indikator Penilaian Alternatif <i>Zoning dan Grouping</i> .....	87
Tabel 13.	Pola Sirkulasi Radial .....	88
Tabel 14.	Pola Sirkulasi Spiral .....	89
Tabel 15.	Pola Sirkulasi Linier .....	89
Tabel 16.	Pola Sirkulasi Campuran .....	89
Tabel 17.	Indikator Penilaian Alternatif <i>Layout</i> .....	93
Tabel 18.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai <i>Lobby</i> .....	97
Tabel 19.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pertunjukan .....	100
Tabel 20.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pameran .....	103

Tabel 21.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Ganti dan Rias .....	106
Tabel 22.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pimpinan .....	108
Tabel 23.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pengelola .....	111
Tabel 24.	Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Rapat .....	113
Tabel 25.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding <i>Lobby</i> .....	117
Tabel 26.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pameran	119
Tabel 27.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pertunjukan .....	122
Tabel 28.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias .....	124
Tabel 29.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pimpinan	127
Tabel 30.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pengelola	129
Tabel 31.	Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Rapat ....	132
Tabel 32.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling Lobby</i> .....	134
Tabel 33.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pameran ..	136
Tabel 34.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pertunjukan .....	139
Tabel 35.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Ruang Ganti dan Rias .....	141
Tabel 36.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pimpinan	143
Tabel 37.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Ruang Pengelola	145
Tabel 38.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Ruang Rapat .....	147
Tabel 39.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> .....	150

Tabel 40.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> ....	150
Tabel 41.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> .....	151
Tabel 42.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> ....	151
Tabel 43.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> .....	152
Tabel 44.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> ....	152
Tabel 45.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> .....	153
Tabel 46.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> ....	153
Tabel 47.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> .....	154
Tabel 48.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> ....	154
Tabel 49.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pamer .....	155
Tabel 50.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pamer .....	155
Tabel 51.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pamer .....	156
Tabel 52.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pamer .....	156
Tabel 53.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pamer .....	157
Tabel 54.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pamer .....	158
Tabel 55.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	159
Tabel 56.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	159
Tabel 57.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	160

Tabel 58.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	160
Tabel 59.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	161
Tabel 60.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	161
Tabel 61.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	162
Tabel 62.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	162
Tabel 63.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	163
Tabel 64.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	163
Tabel 65.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	164
Tabel 66.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	164
Tabel 67.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	165
Tabel 68.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	165
Tabel 69.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	166
Tabel 70.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	166
Tabel 71.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	167
Tabel 72.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	167

Tabel 73.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	168
Tabel 74.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	168
Tabel 75.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	169
Tabel 76.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	170
Tabel 77.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	171
Tabel 78.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	171
Tabel 79.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Rapat .....	172
Tabel 80.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Rapat .....	172
Tabel 81.	Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Rapat .....	173
Tabel 82.	Indikator Penilaian Alternatif Desain <i>Furniture</i> pada Ruang Rapat .....	173
Tabel 83.	Jenis-Jenis Lampu Panggung .....	179
Tabel 84.	Sistem Keamanan .....	184
Tabel 85.	Sistem Operasional Gedung Kesenian .....	187
Tabel 86.	Hubungan Antar Ruang .....	190
Tabel 87.	<i>Furniture</i> pada <i>Lobby</i> .....	195
Tabel 88.	<i>Furniture</i> pada Ruang Pameran .....	197
Tabel 89.	<i>Furniture</i> pada Ruang Pertunjukan .....	200
Tabel 90.	<i>Furniture</i> pada Ruang Ganti dan Rias .....	202

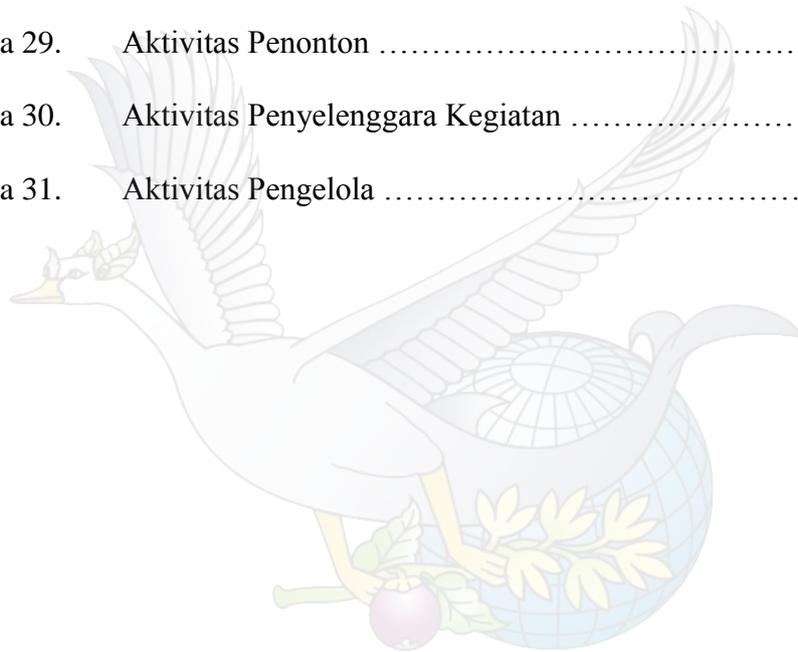
Tabel 91.	<i>Furniture</i> pada Ruang Pimpinan .....	205
Tabel 92.	<i>Furniture</i> pada Ruang Pengelola .....	207
Tabel 93.	<i>Furniture</i> pada Ruang Rapat .....	209



## DAFTAR SKEMA

Skema 01.	Pendekatan Fungsi .....	15
Skema 02.	Penerapan Tema Candi Penataran .....	35
Skema 03.	Pemilihan Warna .....	36
Skema 04.	Tahapan Proses Desain .....	61
Skema 05.	Struktur Organisasi Gedung Kesenian di Kota Blitar .....	69
Skema 06.	Aktivitas Pengelola .....	73
Skema 07.	Aktivitas Penyelenggara Kegiatan Pameran dan Pertunjukan .....	74
Skema 08.	Aktivitas Pengunjung .....	74
Skema 09.	Aktivitas Penyelenggara Kegiatan .....	74
Skema 10.	Aktivitas Pengunjung .....	74
Skema 11.	Aktivitas Penonton .....	74
Skema 12.	Aktivitas Penyelenggara Kegiatan .....	75
Skema 13.	Aktivitas Pengelola .....	75
Skema 14.	Skema Pembagian Area Publik .....	84
Skema 15.	Skema Pembagian Area Semi Publik .....	85
Skema 16.	Skema Pembagian Area Privat .....	85
Skema 17.	Skema Pembagian Area Servis .....	86
Skema 18.	Skema Pola Sirkulasi Pimpinan .....	90
Skema 19.	Skema Pola Sirkulasi Karyawan Dalam .....	90
Skema 20.	Skema Pola Sirkulasi Karyawan Luar .....	90
Skema 21.	Skema Pola Sirkulasi Penyelenggara Kegiatan .....	90

Skema 22.	Skema Pola Sirkulasi Pengunjung .....	90
Skema 23.	Struktur Organisasi Gedung Kesenian di Kota Blitar .....	186
Skema 24.	Aktivitas Pengelola .....	188
Skema 25.	Aktivitas Penyelenggara Kegiatan Pameran dan Pertunjukan .....	188
Skema 26.	Aktivitas Pengunjung .....	188
Skema 27.	Aktivitas Penyelenggara Kegiatan .....	188
Skema 28.	Aktivitas Pengunjung .....	188
Skema 29.	Aktivitas Penonton .....	188
Skema 30.	Aktivitas Penyelenggara Kegiatan .....	189
Skema 31.	Aktivitas Pengelola .....	189



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Blitar merupakan salah satu kota yang secara geografis terletak diujung selatan Jawa Timur dengan ketinggian 156 m dari permukaan air laut, pada koordinat  $112^{\circ} 14 - 112^{\circ} 28$  Bujur Timur dan  $8^{\circ} 2 - 8^{\circ} 10$  Lintang Selatan.<sup>1</sup> Kota Blitar merupakan wilayah kota terkecil kedua di Propinsi Jawa Timur setelah kota Mojokerto. Level yang dicapai kota Blitar adalah sebuah kota yang masih tergolong antara klasifikasi kota kecil dan kota besar. Blitar secara faktual sudah bukan kota kecil lagi, tetapi juga belum menjadi kota besar. Kota Blitar dilihat dari kedudukan dan letak geografisnya, Kota Blitar tidak memiliki potensi sumber daya alam yang dapat dikembangkan namun Kota Blitar memiliki berbagai macam tempat wisata, antara lain Makam Bung Karno, Istana Gebang, Makam Adipati Arya Blitar, Monumen Supriyadi, Kebon Rojo Kota Blitar, Water Park Sumber Udel, Aloon-Aloon Kota Blitar, dan masih banyak lagi.

Kota Patria (sebutan bagi Kota Blitar) yang menyimpan banyak sejarah dan melahirkan pemimpin bangsa tentunya tidak hanya sekedar cerita, julukan, atau sejarah yang cukup dikenang saja. Tonggak sejarah tersebut dapat dijadikan sebagai titik awal dan pemicu pembangunan Kota Blitar yang lebih baik dengan pimpinan

---

<sup>1</sup> Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar, diakses dari <http://www.blitarkota.go.id>, pada tanggal 16 April 2015 pukul 13.41.

yang membimbing pembangunan Kota Blitar ke arah pembangunan yang berkelanjutan.

Ada berbagai macam pemahaman mengenai pembangunan berkelanjutan. Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan yang memenuhi kebutuhan masa kini tanpa harus mengurangi kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan dari generasi yang akan datang. Pembangunan berkelanjutan harus memerhatikan pemanfaatan lingkungan hidup dan kelestarian lingkungannya agar kualitas lingkungan tetap terjaga. Kelestaraan lingkungan yang tidak terjaga, akan menyebabkan daya dukung lingkungan berkurang, atau bahkan akan hilang.<sup>2</sup>

Secara umum pembangunan berkelanjutan merupakan perubahan positif sosial dan ekonomi dengan tidak mengabaikan lingkungan tempat manusia hidup di dalamnya, dengan kata lain terjadinya keseimbangan pembangunan dari aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan. Pemahaman tersebut senada dengan definisi pembangunan berkelanjutan yang terdapat di dalam UU No.23 Tahun 1997, tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup yang menyatakan bahwa pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan hidup adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembangunan, berbasis lingkungan hidup untuk menjamin mutu hidup generasi masa kini, meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang merupakan tolok ukur keberhasilan suatu pembangunan dan generasi masa depan.<sup>3</sup> Saat ini, pembangunan yang berkelanjutan merupakan suatu tuntutan dan perhatian Penataan Ruang seluruh wilayah di Indonesia, mengingat pembangunan akan terus berjalan tetapi ketersediaan ruang semakin terbatas.

---

<sup>2</sup> Ahmad Fathoni, "Pembangunan Berkelanjutan : Pengertian dan Ciri-Ciri", diakses dari <http://www.zonasiswa.com/2014/10/pembangunan-berkelanjutan-pengertian.html>, pada tanggal 27 April 2015 pukul 23.51.

<sup>3</sup> <http://penataanruang.pu.go.id>, diakses pada tanggal 29 April 2015 pukul 22.10.

Pembangunan yang berkelanjutan merupakan salah satu amanat di dalam UU 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang, yang menyebutkan “Penyelenggaraan Penataan Ruang bertujuan untuk mewujudkan ruang wilayah nasional yang aman, nyaman, produktif, dan berkelanjutan”.<sup>4</sup> Mengingat pentingnya konsep pembangunan berkelanjutan sebagaimana yang telah diamanatkan di dalam UU 26 Tahun 2007 di atas, Pemerintah Kota Blitar telah menjadikan pembangunan berkelanjutan sebagai latar belakang penyusunan RPJM (Rencana Pembangunan Jangka Menengah) Kota Blitar Tahun 2005-2025. Di dalam RPJM ini disebutkan bahwa pembangunan yang berkelanjutan diawali suatu komitmen dan konsistensi dari berbagai pemangku kepentingan dalam menggunakan dan menjaga keberlanjutan sumber daya alam yang digunakan untuk keberlangsungan hidup saat ini dan untuk generasi yang akan datang.<sup>4</sup> Untuk menjaga keberlangsungan jalannya pembangunan berkelanjutan, maka Pemerintah Kota Blitar menggunakan manajemen pembangunan berkelanjutan yang dijadikan sebagai pegangan untuk pelaksanaannya. Manajemen ini mengedepankan perencanaan cermat yang melihat kebutuhan saat ini dan yang akan datang, dan dilaksanakan secara efektif, efisien, konsisten sebagaimana yang telah ditetapkan, serta dilakukan evaluasi secara berkala berdasarkan indikator sasaran dan batas waktu yang telah ditentukan.

Tahun 2015, Pemerintah Kota Blitar sedang melakukan beberapa pembangunan di antaranya lapangan sirkuit, gedung kesenian, beberapa gedung pemerintahan, dan perbaikan taman-taman kota.<sup>5</sup> Satu di antaranya yang belum

---

<sup>4</sup> Ahmad Fathoni, “Pembangunan Berkelanjutan : Pengertian dan Ciri-Ciri”, diakses dari <http://www.zonasiswa.com/2014/10/pembangunan-berkelanjutan-pengertian.html>, pada tanggal 27 April 2015 pukul 23.51.

<sup>5</sup> Wawancara dengan Setya Wiratna bagian Prasarana Wilayah dan Cipta Karya Kota Blitar, pada tanggal 29 Mei 2015 pukul 09.27.

terlaksana adalah pembangunan gedung kesenian. Gedung merupakan bangunan tembok dan sebagainya yang berukuran besar sebagai tempat kegiatan, seperti perkantoran, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olahraga, dan sebagainya.<sup>6</sup> Kesenian berasal dari kata seni, yang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia Seni adalah kecakapan membuat (menciptakan) sesuatu yang elok-elok atau indah. Sesuatu karya yang dibuat (diciptakan) dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, ukir-ukiran dan sebagainya.<sup>7</sup> Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gedung kesenian merupakan sebuah bangunan berukuran besar yang ditujukan sebagai tempat untuk mengapresiasi suatu karya yang indah. Seni sendiri terdiri dari seni pertunjukan dan seni rupa.

Terwujudnya pembangunan gedung kesenian di Kota Blitar akan sangat menunjang program kesenian yang ada, mengingat perkembangan kesenian di Kota Blitar sangat pesat. Hingga saat ini telah berdiri 50 komunitas pecinta seni maupun sanggar seni di Kota Blitar, antara lain Reog Bolqio di kecamatan Nglegok, Rumah Citra Indonesia di kecamatan Wlingi, Wijaya Kusuma di kecamatan Srengat, Kampung Artis Blitar di kecamatan Sanan Kulon, Teater bara di SMA Negeri 1 Talun, dan masih banyak lagi. Beberapa kesenian yang ada di Kota Blitar antara lain jaranan, kethoprak, teater, wayang orang, senitari, batik, kriya, dan lain sebagainya.

Selama ini setiap acara kesenian baik itu seni pertunjukan maupun seni rupa diadakan di Bung Karno, Istana Gebang, dan PIPP (Pusat Informasi Pariwisata dan

---

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses dari <http://kbbi.web.id/gedung>, pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 14.27.

<sup>7</sup> Sri Widayati, "Definisi dan Pengertian dari Kesenian", diakses dari <http://www.g-excess.com/definisi-dan-pengertian-dari-kesenian.html>, pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 14.34.

Perdagangan). Beberapa kegiatan bidang kesenian di Kota Blitar antara lain pentas jaranan yang rutin diadakan setiap satu minggu sekali di PIPP, pameran oleh-oleh prakerin program Kriya Kayu yang berlangsung di area SMK Negeri 3 kota Blitar, Gebyar Seni Tari bertempat di Amphiteater Kota Blitar yang diadakan oleh Bidang Seni Budaya Disporbudpar (mendatangkan bintang tamu dari kelompok tari Solo dan Surabaya), dan masih banyak lagi. Kegiatan di bidang seni yang begitu beragam di Kota Blitar belum terfasilitasi dengan baik. Maka dari itu diperlukan sebuah tempat yang mampu mengakomodir seluruh kegiatan tersebut, yaitu berupa gedung kesenian. Perancangan interior gedung kesenian ini sangat diperlukan demi kelancaran berlangsungnya pembangunan. Interior merupakan karya arsitek atau desainer yang khususnya menyangkut bagian dalam dari sebuah bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan dan ilmu teknologi yang dalam perancangannya selalu di pengaruhi unsur geografi setempat dan kebiasaan sosial yang di wujudkan dalam gaya kontemporer.<sup>8</sup>

Pembangunan gedung kesenian ini tentunya mempertimbangkan kelestarian lingkungan sesuai dengan prinsip pembangunan berkelanjutan itu sendiri. Oleh karena itu gedung kesenian tersebut akan dibangun di Jl. Kenari, Kelurahan Plosokerep, Kecamatan Sananwetan, tepatnya di sebelah SMKN 1 Blitar. Lahan tersebut dirasa layak untuk membangun sebuah gedung kesenian oleh pemerintah Kota Blitar karena terletak di tengah kota dan jauh dari tempat wisata alam, sehingga tidak akan mengganggu kelestarian wisata alam di Kota Blitar. Gedung Kesenian di Kota Blitar ini menyediakan fasilitas untuk pentas seni pertunjukan dan

---

<sup>8</sup> Pamuji Suptandar, "Desain Interior", 1999:5

pameran seni rupa. Tidak ketinggalan *lobby* sebagai sarana informasi. Disediakan pula ruang pengelola gedung kesenian Kota Blitar. Pada halaman depan, pemerintah Kota Blitar menyediakan sebagian lahan bagi pedagang kaki lima sebagai pendukung berjalannya kegiatan di gedung kesenian. Hal tersebut juga sejalan dengan salah satu ciri pembangunan berkelanjutan, yakni “Memberikan kesempatan kepada sektor dan kegiatan lainnya untuk berkembang bersama-sama di setiap daerah, baik dalam kurun waktu yang sama maupun kurun waktu yang berbeda secara berkesinambungan.”<sup>2</sup> Gedung Kesenian ini ditujukan untuk seluruh pecinta seni di Kota Blitar dari balita hingga manula, baik yang normal hingga yang berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan fasilitas bagi orang-orang berkebutuhan khusus tersebut dalam Gedung Kesenian.

Desain interior Gedung Kesenian di Kota Blitar akan mengangkat tema Candi Penataran, dimana Candi Penataran merupakan candi terbesar di Jawa Timur dan terletak di Blitar. Selain itu, pada Candi Penataran juga selalu diadakan Purnama Seruling Penataran empat kali dalam satu tahun sekali pada malam purnama, dimana berbagai macam pementasan dilaksanakan disana baik penyaji (seniman) dari dalam maupun luar negeri. Pagelaran Purnama Seruling Penataran (PSP) bukanlah pagelaran seni semata. Penyelenggaraan *event* ini lebih ditekankan untuk menghidupkan kembali kearifan lokal Nusantara karena dalam setiap penyelenggaraan PSP selalu dipentaskan sendratari maupun kesenian lain yang mangisahkan relief-relief dari Candi Penataran seperti cerita Sritanjung, Bukbeksah Gagangaking, Panji, Ramayana, dan masih banyak lainnya.

Pesona Candi Penataran akan dipadukan dengan gaya interior postmodern. Gaya interior postmodern bermula dari kejenuhan masyarakat terhadap gaya

interior modern, maka timbullah gerakan pembenahan dari para arsitek. Arsitektur post modern ini muncul dalam tiga versi atau sub langgam yaitu purna modern, pasca modern, dan dekonstruksi. Charles Jencks mengemukakan bahwa gaya postmodern merupakan paduan dari dua gaya atau *style*, yaitu gaya interior modern dengan gaya lainnya (*double coding of style*).<sup>9</sup>

## B. Perumusan Masalah Desain

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang interior Gedung Kesenian di Kota Blitar yang mampu memberikan fasilitas berkesenian yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat?
2. Bagaimana penerapan tema Candi Penataran pada desain interior Gedung Kesenian di Kota Blitar dengan gaya postmodern?

## C. Lingkup Garap

Agar permasalahan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan area lingkup garap dalam perancangan. Batasan perancangan Desain Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar akan dikhususkan pada ruang garap seperti:

1. Ruang *lobby* (resepsionis, *ticketing*, ruang tunggu, toilet)  
Sebagai sarana informasi dan pembelian tiket bagi para pengunjung.
2. Ruang pertunjukan (ruang pentas, ruang ganti, ruang *make up*, ruang kontrol, toilet)

---

<sup>9</sup> Etzell Caster, "Arsitektur Postmodern", diakses dari [http://www.academia.edu/8401812/Arsitektur\\_Post\\_Modern](http://www.academia.edu/8401812/Arsitektur_Post_Modern), pada tanggal 29 Mei 2015 pukul 20.52.

Sebagai wadah berlangsungnya sebuah pertunjukan, dimana penonton dapat menikmati pertunjukan tersebut. Sebelum pertunjukan berlangsung, pemain (penyaji pertunjukan) dapat mempersiapkan diri di ruang ganti dan ruang *make up*.

3. Ruang display pameran (ruang display pameran, ruang kurator, ruang penyimpanan karya, toilet)

Sebagai tempat memamerkan karya-karya seni. Sebelum dipamerkan, karya akan diseleksi oleh kurator untuk menentukan apakah karya tersebut layak dipamerkan atau tidak. Setelah pameran selesai, karya disimpan di ruang penyimpanan sebelum diambil oleh pemilik.

4. Ruang pengelola gedung kesenian

Fasilitas bagi pengelola, untuk mengelola gedung kesenian.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **Tujuan**

Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar ini bertujuan untuk :

1. Mewujudkan perancangan desain interior Gedung Kesenian di Kota Blitar yang mampu memberikan fasilitas berkesenian yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
2. Mewujudkan desain interior Gedung Kesenian di Kota Blitar dengan tema Candi Penataran dan gaya postmodern.

## **Manfaat**

Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Penulis/desainer dapat mengembangkan ide dan gagasannya untuk mewujudkan desain interior gedung kesenian di kota Blitar dengan fasilitas-fasilitas yang memadai.
2. Para pecinta seni di Kota Blitar mendapatkan wadah untuk lebih mengembangkan kesenian di Kota Blitar, baik bidang seni pertunjukan maupun seni rupa, sehingga ketika hendak melakukan apresiasi seni tidak lagi menumpang di gedung Perpustakaan Bung Karno, Istana Gebang, maupun PIPP.
3. Pemerintah Kota Blitar mendapatkan referensi desain untuk interior gedung kesenian yang akan dibangun di Kota Blitar.
4. Masyarakat dapat menikmati berbagai kesenian yang disajikan di Kota Blitar dengan fasilitas yang memadai dan nyaman.
5. Institusi dapat mengenalkan salah satu perkembangan interior baru dalam dunia akademik dan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

## **E. Sasaran Desain**

Sasaran desain interior gedung kesenian di Kota Blitar ini adalah :

1. Para pecinta seni, baik seni pertunjukan maupun seni rupa.
2. Para penyelenggara pertunjukan seni, *eventseni*, pertunjukan, pameran, dan sebagainya.
3. Masyarakat Kota Blitar dan sekitarnya.

4. Pemerintah Kota Blitar.

## **F. Originalitas Karya**

Berdasarkan pengamatan penulis, data literatur, dan hasil wawancara dari beberapa narasumber, sampai saat ini belum pernah ada sebuah gagasan tentang Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar. Beberapa karya tugas akhir yang terkait dengan “Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar” adalah sebagai berikut :

1. Karya Warsito mengangkat judul, “Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Kesenian Jawa Tengah pada Gedung Pertunjukan Wayang Orang di Surakarta”, Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2006. Perencanaan dan perancangan ini mengangkat konsep Gunung/Kayon Gapuran. Perbedaan Perancangan Interior Pusat Kesenian Jawa Tengah pada Gedung Pertunjukan Wayang Orang di Surakarta dengan Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar terletak pada tema dan kota tempat gedung didirikan. Inspirasi yang diambil dari Perancangan Interior Pusat Kesenian Jawa Tengah pada Gedung Pertunjukan Wayang Orang di Surakarta adalah penerapan gugus pada sirkulasi ruang.
2. Karya Febri Wahyu Ningsih mengangkat judul, “Perancangan Interior Gedung Kesenian Rakyat di Kabupaten Magelang”, Program Studi Desain Interior Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2015. Perancangan ini mengangkat tema Geliat Festival Lima Gunung. Perbedaan Perancangan Interior Gedung Kesenian Rakyat di

Kabupaten Magelang dengan Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar terletak pada tema dan kota tempat dibangunnya. Inspirasi yang diambil dari Perancangan Interior Gedung Kesenian Rakyat di Kabupaten Magelang adalah kebutuhan ruang sebagai fasilitas, namun tidak semua ruang sama.

Perancangan interior gedung kesenian ini adalah yang pertama dilakukan, mengingat pemerintah Kota Blitar baru berencana untuk membangun gedung kesenian tersebut pada tahun ini. Tema Candi Penataran dengan gaya interior postmodern yang dirasa sesuai dengan salah satu ciri-ciri pembangunan berkelanjutan, yakni “Memanfaatkan sumber daya alam dengan memanfaatkan teknologi yang tidak merusak lingkungan.”<sup>10</sup> Terkait dengan hal tersebut, maka Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar tergolong original.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar sebagai berikut :

**BAB I** berisi PENDAHULUAN yang di dalamnya memuat :

Latar Belakang, Ide/Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Metode Perancangan, Sistematika Perancangan.

---

<sup>10</sup> Ahmad Fathoni, “Pembangunan Berkelanjutan : Pengertian dan Ciri-Ciri”, diakses dari <http://www.zonasiswa.com/2014/10/pembangunan-berkelanjutan-pengertian.html>, pada tanggal 27 April 2015 pukul 23.51.

BAB II berisi KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN yang di dalamnya memuat:

Pendekatan Pemecahan Desain Perancangan dan Ide Perancangan.

BAB III berisi tentang PROSES DESAIN yang di dalamnya memuat:

Tahapan Proses Desain dan Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih.

BAB IV berisi HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

BAB V berisi PENUTUP yang di dalamnya memuat :

Kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN**

#### **A. Pendekatan Pemecahan Desain**

Perancangan interior merupakan kegiatan ilmiah yang terdiri dari berbagai tahap. Desainer pada tahap awal mampu merumuskan persoalan desain dengan penelitian maka tahap berikutnya adalah merumuskan pendekatan pemecahan desain. Proses perencanaan interior baik dalam dunia akademik maupun profesional, sering diterapkan beberapa pendekatan dan tidak jarang dalam satu rancangan menggunakan pendekatan yang lebih dari satu. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna, mengingat permasalahan desain merupakan permasalahan yang kompleks.

Perancangan interior gedung kesenian di kota Blitar ditujukan bagi seluruh pecinta seni dan masyarakat Kota Blitar, mengingat perkembangan kesenian di Kota Blitar sangatlah pesat. Perkembangan kesenian yang pesat tersebut tidak diiringi dengan fasilitas yang memadai. Dengan adanya gedung kesenian ini, diharapkan seluruh kegiatan bidang kesenian di Kota Blitar dapat terfasilitasi dengan baik, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih lagi bagi kemajuan Kota Blitar. Gedung kesenian adalah rancangan untuk memaksimalkan potensi kesenian di Kota Blitar baik seni rupa maupun seni pertunjukan. Untuk mewujudkan dan menunjang perancangan tersebut, diperlukan beberapa

pendekatan untuk memecahkan desain, dan pendekatan yang dipilih adalah pendekatan fungsi, pendekatan ergonomi, dan pendekatan estetis.

## 1. Pendekatan Fungsi

Desain yang baik adalah desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan visual, tetapi juga kebutuhan fungsional. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, fungsi interior memiliki sejuta makna yang harus ditangkap yang selanjutnya dapat diterjemahkan oleh seorang desainer.<sup>11</sup>

Menurut Francis D. K. Ching, pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi<sup>12</sup> :

- a. Pengelompokan *furniture* yang spesifik aktivitas.
- b. Dimensi dan ruang gerak yang dapat di kerjakan
- c. Jarak sosial yang memadahi.
- d. Privasi visual dan akustik yang memadahi.
- e. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadahi.

Dalam rangka memenuhi aspek fungsional tersebut maka diperlukan pembagian tempat/ruang yang didasarkan pada kegiatan/aktivitas pengunjung, pengelola, dan penyelenggara kegiatan (pertunjukan dan pameran) pada gedung kesenian. Untuk memenuhi berbagai kegiatan tersebut, maka fasilitas ruang yang diperlukan adalah sebagai berikut :

---

<sup>11</sup> Sunarmi, *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain* (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2008), 46, tanggal 27 Mei 2015, 19.37.

<sup>12</sup> F.D. K. Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011) Hal 36.



**Skema 01.** Pendekatan Fungsi

(Sumber : Wawancara dengan Setya Wiratna bagian Prasarana Wilayah dan Cipta Karya Kota Blitar, pada tanggal 29 Mei 2015 pukul 09.27.)

- a. Ruang Lobby (resepsionis, *ticketing*, ruang tunggu, toilet)  
Sebagai sarana informasi bagi para pengunjung.
- b. Ruang pertunjukan (ruang pentas, ruang ganti, ruang make up, ruang kontrol, toilet)  
Sebagai wadah berlangsungnya sebuah pertunjukan, dimana penonton dapat menikmati pertunjukan tersebut. Sebelum pertunjukan berlangsung, pemain (penyaji pertunjukan) dapat mempersiapkan diri di ruang ganti dan ruang *make up*.
- c. Ruang pameran (ruang display pameran, ruang kurator, ruang penyimpanan karya, toilet)  
Sebagai tempat memamerkan karya-karya seni. Setelah pameran selesai, karya disimpan di ruang penyimpanan sebelum diambil oleh pemilik.

#### d. Ruang Pengelola

Fasilitas bagi pengelola untuk mengelola gedung kesenian.

## 2. Pendekatan Ergonomi

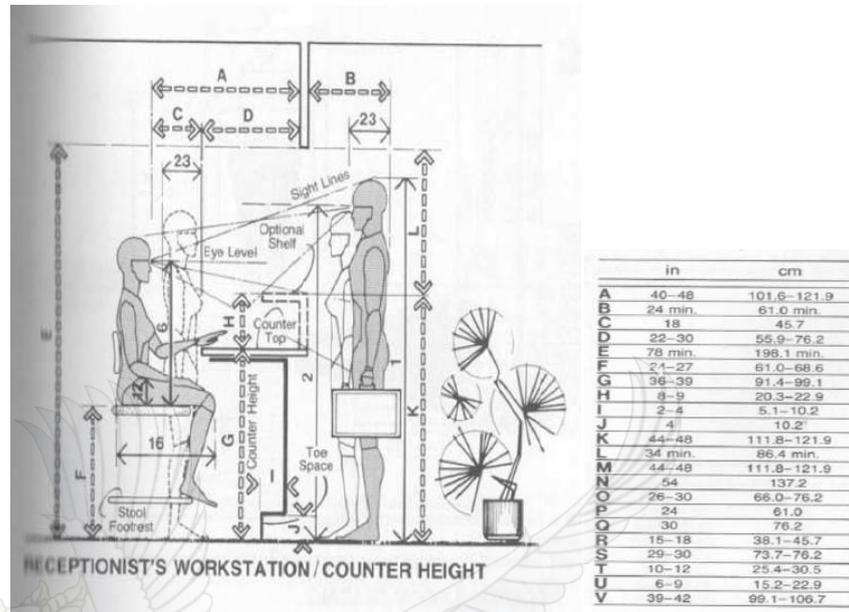
Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari ilmu terapan yang berusaha untuk menyesuaikan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia seoptimalnya. Sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.<sup>13</sup>

Pendekatan Ergonomi ini diterapkan pada Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar untuk mendapatkan kondisi yang EASNE (Efektif, Aman, Sehat, Nyaman, Efisien). Lingkup teknis yang dibahas adalah tentang kenyamanan, keamanan, dan kesehatan. Sehingga *point* yang terpenting dalam ruang lingkup interior secara teknis adalah meliputi bahan dan finishing, konstruksi, dan bentuk dasar. Sehingga kesemua itu dapat dicermati secara jelas tentang *system* pemasangan, detail pemasangan dan *system* pengerjaan dengan bahan material serta ukuran. Aplikasi konsep ergonomis berbeda-beda untuk setiap penggunaannya. Hal ini berdasarkan ukuran fisik pengguna dan fasilitas yang digunakan. Ukuran fisik pengguna ditentukan oleh usia, ras dan karakter

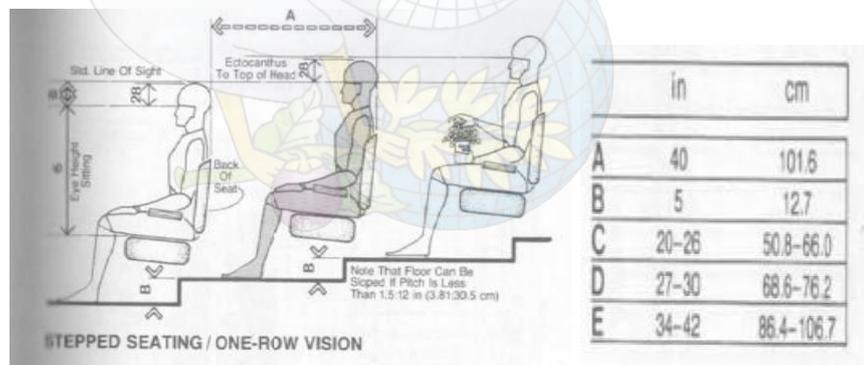
---

<sup>13</sup> Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya* (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal 4.

khusus masing-masing, sehingga fasilitasnya pun akan disesuaikan dengan ukuran pengguna<sup>14</sup>.

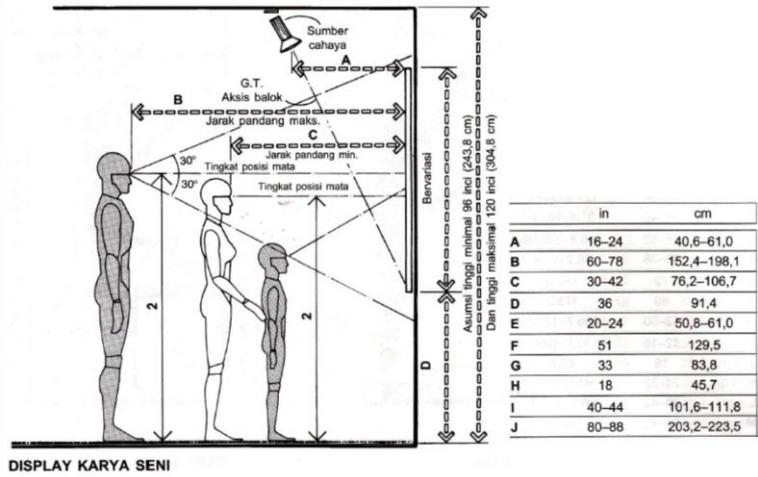


**Gambar 01.** Standar Ukuran Meja Resepsionis  
(Sumber : Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*,1979,189)

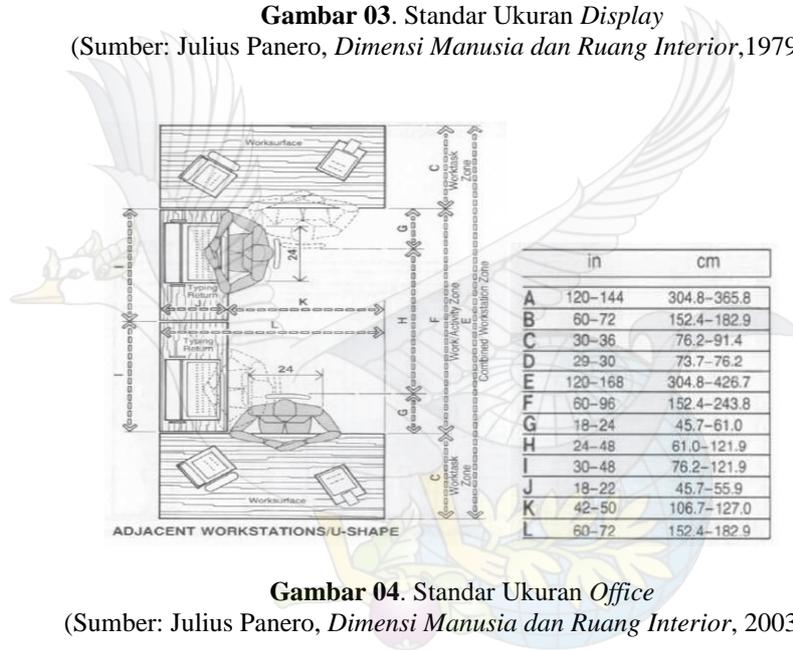


**Gambar 02.** Standar Ukuran Seating  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 2003, 295)

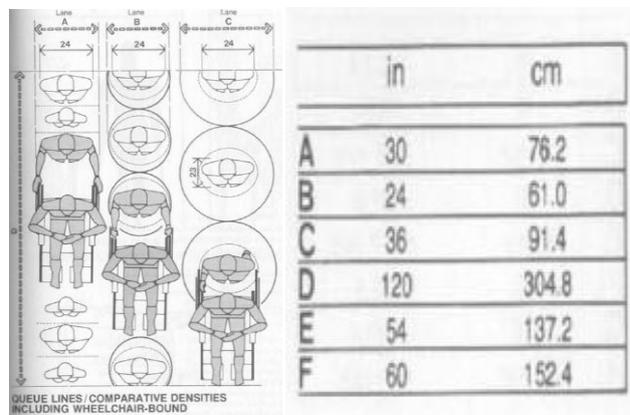
<sup>14</sup> Teguh Prihanto, 2011, "Aspek Ergonomis", diakses dari <http://www.rihants.com/2011/07/aspek-ergonomis.html>, pada tanggal 17 November 2015 pukul 14.28.



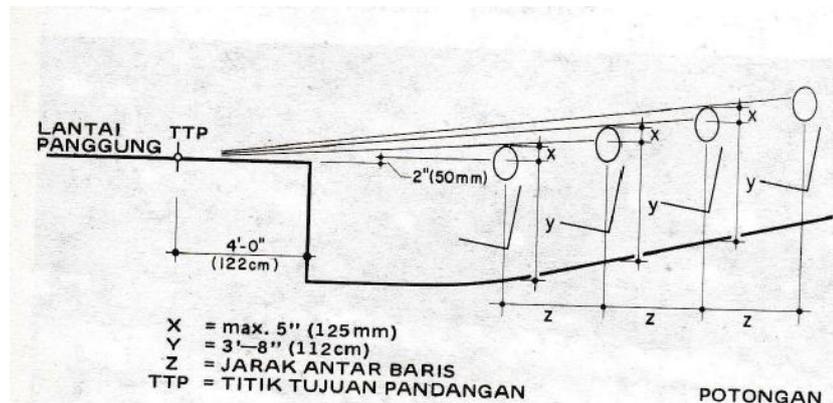
**Gambar 03.** Standar Ukuran Display  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979, 202)



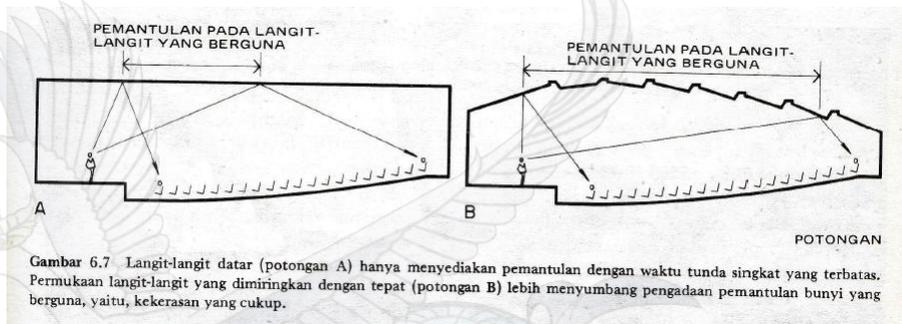
**Gambar 04.** Standar Ukuran Office  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 2003, 271)



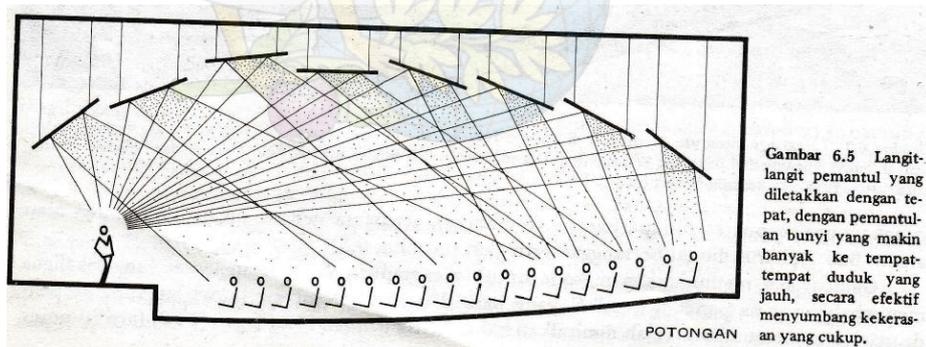
**Gambar 05.** Standar Ukuran Sirkulasi  
(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 2003, 269)



**Gambar 06.** Standar Garis Pandang ke Panggung  
 (Sumber: Leslie L Doelle, 200, 56)

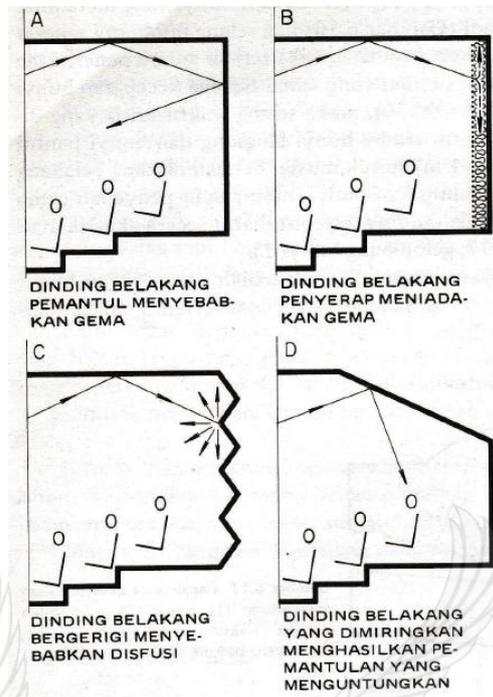


**Gambar 07.** Standar Bentuk Langit-Langit untuk Sistem Akustik  
 (Sumber: Leslie L Doelle, 200, 57)



**Gambar 08.** Pemantulan Bunyi melalui Langit-langit  
 (Sumber: Leslie L Doelle, 56)

Gambar di atas menunjukkan bahwa langit-langit yang diletakkan dengan tepat, dengan pemantulan bunyi yang semakin banyak ke tempat duduk yang jauh, secara efektif menyumbang kekerasan yang cukup.



**Gambar 09.** Bidang Belakang Ruang Pertunjukan  
(Sumber: Leslie L Doelle, 66)

Musik gamelan pada dasarnya memiliki komponen yang sama, entah itu gamelan jawa, gamelan bali, gamelan sunda, dan gamelan-gamelan lain yang ada di Indonesia. I Gde Nyoman Merthayasa mengatakan bahwa dari segi ilmu akustik, gamelan lebih memerlukan ruangan jika dibandingkan dengan musik barat. Namun anggapan bahwa musik gamelan hanya dapat dimainkan pada ruangan terbuka secara objektif dapat diabaikan. Dari simulasi teknis dengan memanfaatkan perangkat komputer, kondisi objektif tersebut dapat dibuktikan. Secara umum, kondisi fisik dari medan suara di dalam gedung konser yang dapat memenuhi keinginan dari semua penonton di tempat duduknya masing-masing, dapat disebutkan terdiri dari empat faktor utama sebagai berikut:

- a. Tingkat kekerasan suara yang didengar masing-masing penonton. Hal ini sangat tergantung dari karakteristik akustik alat musiknya sendiri, posisi

penempatannya di panggung, kondisi di dalam ruangan pertunjukan, dan cara memainkan alat musiknya. Hal ini dapat ditunjang dengan pemanfaatan sistem tata suara.

- b. Adanya waktu tunda dari sampainya suara pantulan pertama akibat bidang bagian dalam gedung pertunjukan, misalnya dinding, panggung, ataupun langit-langit. Hal ini menyebabkan penonton merasakan arah suara dan juga kelebaran dari sumber suara tersebut.
- c. Adanya waktu dengung ruangan yang dirasakan oleh masing-masing penonton di tempat duduknya. Karakteristik ini dipengaruhi oleh kondisi dimensi, ukuran, kapasitas tempat duduk, jumlah penonton, dan karakteristik material bangunannya. Penonton akan merasakan dirinya diselimuti oleh keindahan dan keagungan musik yang dipegelarkan yang sebenarnya secara teknis tidak akan mereka rasakan selain melihat pertunjukan secara langsung.
- d. Kondisi suara yang diterima berbeda antara telinga kanan dan telinga kiri masing-masing penonton. Perbedaan ini menyebabkan penonton merasakan ruang dari gedung pertunjukan itu sendiri.<sup>15</sup>

Pada Gedung Kesenian di Kota Blitar, pengolahan akustik ruang pertunjukan ditempuh dengan cara :

- a. Posisi Panggung

---

<sup>15</sup> I Gde Nyoman Merthayasa, Gedung Konser untuk Gamelan Bali, Bali Post edisi 31 Juli 2005

- 1) Posisi panggung pementasan diletakan pada tengah-tengah untuk memberikan orientasi visual yang baik kepada penonton.
- 2) Posisi panggung gamelan berada pada panggung bagian samping kanan dan kiri. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan dan memudahkan distribusi suara yang merata kepada penonton.

b. Material Penunjang

Distribusi suara diperoleh dari pemanfaatan material pemantul dan penyerap bunyi pada lantai, dinding, dan ceiling.

### **3. Pendekatan Tema dan Gaya**

Pendekatan pemecahan desain kaitannya pendekatan tema, perancang dapat menggunakan pendekatan dengan identitas sebuah wadah untuk penciptaan suasana. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan, dengan harapan orang akan menangkap pesan rasa dari interior yang dirancang, akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali hadir menikmati suasana tersebut. Kondisi demikian sangat diperlukan untuk bangunan umum, baik bangunan umum sebagai wadah menjual jasa maupun kebutuhan sehari-hari manusia. Suasana interior dapat dihadirkan melalui gaya interior ataupun sistem pelayanan. Melalui gaya interior dapat menghadirkan bagian dari gaya Interior dalam unsur pembentuk ruang ataupun isian ruang.<sup>16</sup> Sebuah tema harus dapat menjawab dan memberikan pemecahan bagi permasalahan desain, sehingga tampilan desain yang dihasilkan dapat memenuhi tuntutan kegiatan dan fungsi

---

<sup>16</sup> Edy Tri Sulistyono, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto, 2012, hlm 63.

ruang yang sesungguhnya. Gaya juga dapat merujuk pada ungkapan era atau periode atau budaya tertentu.

#### a. Tema

Tema Perancangan Desain Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar adalah Candi Penataran. Pengambilan tema ini didasarkan pada analisis penulis yang melihat Candi Penataran sebagai salah satu ikon Kota Blitar dan merupakan candi terbesar di Jawa Timur. Pada Candi Penataran juga selalu diadakan Purnama Seruling Penataran tiap satu tahun sekali pada malam 1 Suro, dimana berbagai macam pementasan dilaksanakan disana baik penyaji (seniman) dari dalam maupun luar negeri.



**Gambar 10.** Candi Penataran  
(Foto : Indy Rafia)

Candi Panataran terletak di lereng barat daya Gunung Kelud, sekitar 12 km ke arah utara dari Kota Blitar, tepatnya di Desa Panataran, Kecamatan

Ngleggok, Kotamadya Blitar. Candi ini merupakan sekumpulan bangunan kuno yang berjajar dari barat-laut ke timur kemudian berlanjut ke tenggara, menempati lahan seluas 12.946 m<sup>2</sup>.<sup>17</sup> Penerapan tema Candi Penataran pada desain interior gedung kesenian ini dengan memanfaatkan tiga bagian candi.

**1) Gerbang dan Pelataran Depan (diterapkan pada area *lobby*, ruang pertunjukan dan ruang pameran)**

Gerbang masuk ke areal candi terletak sisi barat. Dari pintu masuk terdapat tangga turun ke pelataran seluas sekitar 6 m<sup>2</sup>. Di pelataran ini terdapat dua buah arca raksasa penjaga pintu (*dwarapala*). Pada tatakan arca tertera tulisan tahun 1242 Saka (1320 M.) dalam huruf Jawa kuno.



**Gambar 11.** Arca Raksasa Penjaga Pintu (*Dwarapala*)  
(Foto : Indy Rafia)

Di pelataran depan terdapat sekitar 6 buah bekas bangunan, 2 buah diantaranya tidak dapat dikenali lagi bentuk aslinya. Salah

---

<sup>17</sup> Perpustakaan Nasional, “Kepustakaan Candi : Candi Penataran”, diakses dari [http://candi.pnri.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_panataran](http://candi.pnri.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_panataran), pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 17.59.

satu bangunan yang penting adalah Bale Agung, yang terletak di sisi kiri (barat-laut) pelataran depan, agak menjorok keluar. Bale Agung ini berbahan batu andesit berdenah segi empat berukuran 39m x 16,5m dengan tinggi 1,5m membujur arah Utara-Selatan. Permukaan dindingnya polos tanpa hiasan, di dinding sisi sebelah (Timur) ada 2 buah tangga naik yang membagi dinding Timur menjadi tiga bagian. Pada dinding sisi samping Utara dan Selatan masing-masing juga ada sebuah tangga naik yang membagi dindingnya menjadi dua bagian. Di kanan-kiri masing-masing tangga naik tersebut ada arca Mahakala yang sudah tidak utuh lagi. Pada sekeliling dinding bawah Bale agung ini dililit oleh ular/naga yang tersembul pada bagian sudut-sudut bangunan. Di atasnya ada umpak-umpak yang mungkin dahulu merupakan umpak penumpu tiang bangunan di atasnya.<sup>18</sup>

Bale Agung ini dahulu digunakan sebagai tempat berkumpulnya rakyat yang akan menyaksikan pertunjukan di Batur Pendopo.<sup>19</sup> Oleh karena itu, arsitektur pada Bale Agung akan diterapkan pada bagian *lobby* dari gedung kesenian.



**Gambar 12.** Bale Agung  
(Foto : Indy Rafia)

---

<sup>18</sup> Ngadiono, Winston S.D. Mambo, dkk, *Kepurbakalaan Candi Penataran*, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, Surabaya, 2003, hlm. 30.

<sup>19</sup> Wawancara dengan Pak Didik Tri Admadi, Juru Bendahara dan Pemandu Wisata di Candi Penataran.

Selanjutnya Batur Pendopo. Bangunan ini berada di tengah-tengah pelataran depan, berdenah empat persegi ukuran 28m x 10m, dengan tinggi 1,5m membujur Utara-Selatan. Di dinding sisi depan (Barat) ada dua buah tangga naik dengan pipi tangga di bagian depannya berbentuk ikal berhias motif tumpal, membagi dindingnya menjadi tiga bagian. Di masing-masing sudut tangga naik ada arca raksasa kecil bersayap dengan lutut ditekuk salah satu tangannya memegang gada. Di sekeliling dinding bawah bagian pendopo dililit oleh naga yang ekornya saling berbelit dan kepalanya tersembul ke atas di antara pilar-pilar bangunan. Permukaan dindingnya dihiasi rangkaian relief yang sebagian sudah diketahui jalan ceritanya yaitu di dinding sisi Timur (mulai dari sudut Tenggara) dan di dinding sisi Barat dan Selatan diperkirakan sebagai relief cerita Sri Tanjung. Di dinding ini juga ditemukan angka tahun 1297 C (1375 M). Di atasnya juga ditemukan umpak-umpak bekas tempat tiang bangunan.<sup>20</sup>

Batur Pendopo dahulu digunakan sebagai tempat berkumpulnya para-raja untuk mengadakan pertemuan, dan juga sebagai tempat melaksanakan pertunjukan sendra tari.<sup>21</sup> Sesuai fungsinya, arsitektur Batur Pendopo sangat tepat untuk diterapkan di ruang pertunjukan.



**Gambar 13.** Batur Pendopo  
(Foto : Indy Rafia)

---

<sup>20</sup> Ngadiono, Winston S.D. Mambo, dkk, *Kepurbakalaan Candi Penataran*, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, Surabaya, 2003, hlm. 30.

<sup>21</sup> Wawancara dengan Pak Didik Tri Admadi, Juru Bendahara dan Pemandu Wisata di Candi Penataran.

Candi Angka Tahun atau biasa disebut juga dengan Candi Brawijaya, berada sekitar 20 m. di sebelah timur Batur Pendapa, seluruhnya terbuat dari batu andesit. Sebagian orang menyebutnya Candi Ganesha, karena di dalam bilik candi terdapat sebuah arca Ganesha (dewa berkepala gajah). Bentuk Candi Angka Tahun ini sangat dikenal masyarakat, sehingga seakan-akan mewakili seluruh candi Panataran. Di halaman depan, di kiri dan kanan bangunan candi, terdapat sepasang arca. Kaki candi cukup tinggi, sehingga untuk mencapai pintu dibuat tangga batu dengan pipi tangga berbentuk 'ukel' (gelung) besar dengan hiasan 'tumpal' berupa bunga-bunga dalam susunan segitiga sama kaki. Dalam tubuh candi terdapat bilik (garba graha), yang di dalamnya terdapat arca Ganesha.<sup>22</sup>

Ganesha merupakan dewa ilmu pengetahuan. Bagian Candi Angka Tahun ini sangat tepat diterapkan pada bagian ruang pameran, karena ruang pameran menyuguhkan pengetahuan berupa barang-barang yang dipamerkan. Selain itu, Candi Angka Tahun merupakan ikon Candi Panataran itu sendiri, dimana Candi Panataran memiliki banyak artefak (benda alam yang dibuat oleh manusia), yang pada ruang pameran ini dapat disimbolkan sebagai benda yang dipamerkan.

---

<sup>22</sup> Perpustakaan Nasional, "Kepustakaan Candi : Candi Panataran", diakses dari [http://candi.pnri.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_panataran](http://candi.pnri.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_panataran), pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 17.59.



**Gambar 14.** Candi Angka Tahun  
(Foto : Indy Rafia)

## 2) Pelataran Tengah (diterapkan pada area *back stage*)

Pada bagian pelataran tengah terdapat Candi Naga. Disebut Candi Naga karena ada pahatan naga yang melingkari tubuhnya. Candi ini terbuat dari andesit berdenah segi empat berpenampil di sisi depan (Barat) berukuran 6m x 9,5m dengan tinggi 4,5m. bagian kakinya berupa batur yang agak tinggi, berupa tingkatan pelipit yang mengecil ke tengah, dengan bagian tengah berupa dinding/bidang, pada sisi depan (Barat) ada sebuah tangga naik yang di ujung pipi tengahnya dihiasi bentuk kepala naga.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Ngadiono, Winston S.D. Mambo, dkk, *Kepurbakalaan Candi Penataran*, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, Surabaya, 2003, hlm. 32.

Tubuhnya berdenah segi empat, sisi depan ada pintu masuk sedang sisi lainnya berupa bidang tanpa penampil. Pada tiap-tiap sudut dan tengah-tengah bidang sisi samping dan belakang, serta di kanan-kiri pintu masuk ada seorang figur dewa yang digambarkan berpakaian mewah dengan *prabha* di bagian belakangnya. Jadi tokoh-tokoh itu semuanya berjumlah 9 figur yang digambarkan berdiri dan menjadi pilaster bangunan, tangan kirinya menyangga naga yang meliliti bagian atas tubuh candi, sedangkan tangan kanannya membawa semacam genta kecil (tempat minum) (*The Regional Government of East Java*, 1992, hal. 52 dalam *Kepurbakalaan Candi Penataran*). Di bawah masing-masing figur ada satu blok batu yang berhias relief flora, geometris, dan sebagian motif binatang. Pada bidang dinding tubuh di antara figur-figur tersebut juga dihiasi motif medallion yang di dalamnya dipahat motif daun-daunan dan bunga-bunga dengan berbagai jenis binatang dan huruf, di antara medallion ada relief binatang dalam ukuran lebih kecil. Bagian atap candi sudah hilang. Candi ini telah dipugar tahun 1917-1918 (Bernet Kempers, 1959, hal.92).<sup>24</sup>

Candi Naga dahulu berfungsi untuk menyimpan alat-alat upacara dan mengisi kekuatan benda-benda pusaka.<sup>25</sup> Hal tersebut sesuai dengan fungsi *back stage*, yaitu sebagai ruang persiapan pentas dan menyimpan peralatan untuk pertunjukan.



**Gambar 15.** Candi Naga

---

<sup>24</sup> Ngadiono, Winston S.D. Mambo, dkk, *Kepurbakalaan Candi Penataran*, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, Surabaya, 2003, hlm. 33.

<sup>25</sup> Wawancara dengan Pak Didik Tri Admadi, Juru Bendahara dan Pemandu Wisata di Candi Penataran.

(Foto : Indy Rafia)

### 3) Pelataran Dalam (diterapkan pada ruang kantor pengelola Kota Blitar)

Bangunan Candi Induk terletak di tengah-tengah pelataran dalam.

Candi ini terbuat dari batu andesit secara umum berdenah segi empat dengan penampil di tiap-tiap sisinya berukuran 32,5m x 29,5m membujur Barat-Timur dengan tinggi 7,2m. Bangunan ini terdiri dari tiga tingkat batur, tingkat pertama berdenah segi empat berpenampil di tiap-tiap sisinya. Bagian sisi depan (Barat) di tangga berujung ikal berhias motif tumpal dipahat bentuk flora, di kanan-kirinya ada arca dwarapala. Bagian tingkat dua berdenah segi empat dengan sebuah tangga naik di sisi depan (Barat), di dindingnya dihiasi relief cerita Kresnayana. Sedangkan tingkat ketiga berdenah segi empat dengan sebuah tangga naik di sisi depan (Barat), di dindingnya ada hiasan relief singa dan naga bersayap. Di atas bangunan ini ada semacam sumuran.<sup>26</sup>

Candi Induk ini dahulu berfungsi sebagai tempat upacara puja resmi kenegaraan dan pertemuan raja-raja.<sup>27</sup> Oleh karenanya, bagian Candi Induk ini sangat tepat diterapkan pada ruang kantor pengelola Kota Blitar yang meliputi ruang pimpinan, ruang pengelola, ruang tamu, ruang rapat, dan mushola.

---

<sup>26</sup> Ngadiono, Winston S.D. Mambo, dkk, *Kepurbakalaan Candi Penataran*, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, Surabaya, 2003, hlm. 33-34.

<sup>27</sup> Wawancara dengan Pak Didik Tri Admadi, Juru Bendahara dan Pemandu Wisata di Candi Penataran.



**Gambar 16.** Candi Induk (Utama)  
(Foto : Indy Rafia)

## **b. Gaya**

Demi mencapai visualisasi dan kesan visual yang sesuai dengan harapan, tema dan gaya menjadi salah satu acuan dalam perancangan desain interior. Perancangan interior gedung kesenian di kota Blitar menggunakan gaya postmodern. Pemilihan gaya pada perancangan interior gedung kesenian ini didasarkan pada konsep perkembangan dan penataan Kota Blitar kedepannya. Kota Blitar mempunyai konsep perkembangan dan penataan kota dengan membawa Kota Blitar lebih ke arah modern dan tetap mempertahankan nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya.<sup>28</sup>

Postmodernism adalah istilah untuk menyebut suatu masa atau zaman yang dipakai berbagai disiplin untuk menguraikan bentuk budaya dari suatu titik pandang dan yang berlawanan atau mengganti istilah modernisme.<sup>29</sup> Postmodernisme yang dimulai sekitar 1980 juga menjadi istilah yang penuh

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Setya Wiratna bagian Prasarana Wilayah dan Cipta Karya Kota Blitar, pada tanggal 29 Mei 2015 pukul 09.27.

<sup>29</sup> Julaihi Wahid dan Bhakti Alamsyah, *Teori Arsitektur*, (Yogyakarta, 2013), hal 58.

dengan konflik dan perbedaan interpretasi. Istilah ini dapat dipakai dalam banyak aspek di bidang seni-budaya dan filsafat, dan pada setiap bidang, istilah ini punya arti dan konteks yang khusus, sehingga sering menyesatkan bila dipakai secara umum.<sup>30</sup> Nilai-nilai Modernisme dianggap telah terlalu mapan sehingga tidak sesuai lagi dengan keadaan masa kini yang penuh dengan pradigma baru. Sementara, modernisme itu sendiri dianggap telah melunturkan atau menyebabkan de-gradasi nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam bidang Arsitektur dan Desain, paham postmodern diawali oleh Charles Jenks yang mengamati sikap kritis para arsitek muda yang tidak mau lagi menciptakan desain dengan pendekatan para pionir modernisme Eropa dan Amerika seperti Walter Gropius dan Miess Van de Rohe. Gagasan alternatif ini disampaikan oleh Robert Venturi dalam bukunya *Complexity and Contradiction in Architecture* (1996). Modernisme dianggap telah sampai pada titik jenuh karena formalisme dan fungsionalisme tidak lagi memberi ruang untuk imajinasi dan kreasi yang unik dan penuh makna. Karya Interior dan produk desain yang dianggap post-modernisme mempunyai ciri antara lain:<sup>31</sup>

- 1) Menghindari aliran formal dan material serta berani menggunakan campuran berbagai material yang terasa dari berbagai campuran unsur-unsur (paradox).
- 2) Menganggap bahwa karya desain harus memungkinkan kebebasan imajinasi dan fantasi serta punya surprise dan intrik tertentu.

---

<sup>30</sup> Wagiono Sunarto, *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*, (Jakarta Pusat, 2013), hal 127.

<sup>31</sup> Wagiono Sunarto, 2013 a, hlm. 128.

- 3) Menghidupkan kembali simbol dan tradisional, serta mengungkapkannya melalui suatu hal yang baru.
- 4) Menghargai keunikan ekspresi individual, regional maupun tribal (etnik) yang memperkaya kemajemukan seni dan desain.
- 5) Menghindari berbagai macam standar ukuran, konvensi bentuk dan keseragaman prosedur penciptaan.
- 6) Menghidupkan sikap experimental dalam penciptaan desain.
- 7) Dikontekstualkan dan diberi warna cerah, sebuah penekanan pada sifat main-main.

Postmodern adalah istilah yang punya banyak arti dan makna dan dipakai berbagai bidang seni budaya secara luas. Arti harfiahnya adalah “sesudah modern” artinya, pikiran dan konsep-konsep baru yang muncul sesudah, dan sebagai reaksi atas akibat dan ekses modern.

Pemilihan warna cerah yang digunakan pada perancangan interior adalah warna-warna yang terdapat pada lambang Kota Blitar dipadukan dengan warna-warna alam pada Candi Penataran. Berikut pemilihan warna yang disimpulkan berdasarkan analisa tema dan gaya yang nantinya akan menjadi skema warna dalam perancangan gedung kesenian :

Lambang	Warna	Arti
	Merah	Berani, semangat, revolusioner
	Kuning	Luhur, murni
	Hijau	Harapan, subur
	Biru	Setia, luas

	Putih	Suci, bersih
	Hitam	Kuat, sentosa, tahan uji

**Tabel 01.** Penggunaan Warna pada Lambang Kota Blitar  
(Sumber : Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar, “Arti dan Lambang Daerah”, diakses dari <http://www.blitarkota.go.id/> pada tanggal 1 Desember 2016 pukul 13.52)

Warna-warna pada lambang Kota Blitar tersebut akan saling dipadukan sehingga mendapatkan warna yang pas dan serasi. Warna utama dari perancangan ini tentu saja abu-abu yang merupakan warna dari Candi Penataran. Abu-abu sendiri merupakan perpaduan warna hitam dan putih.

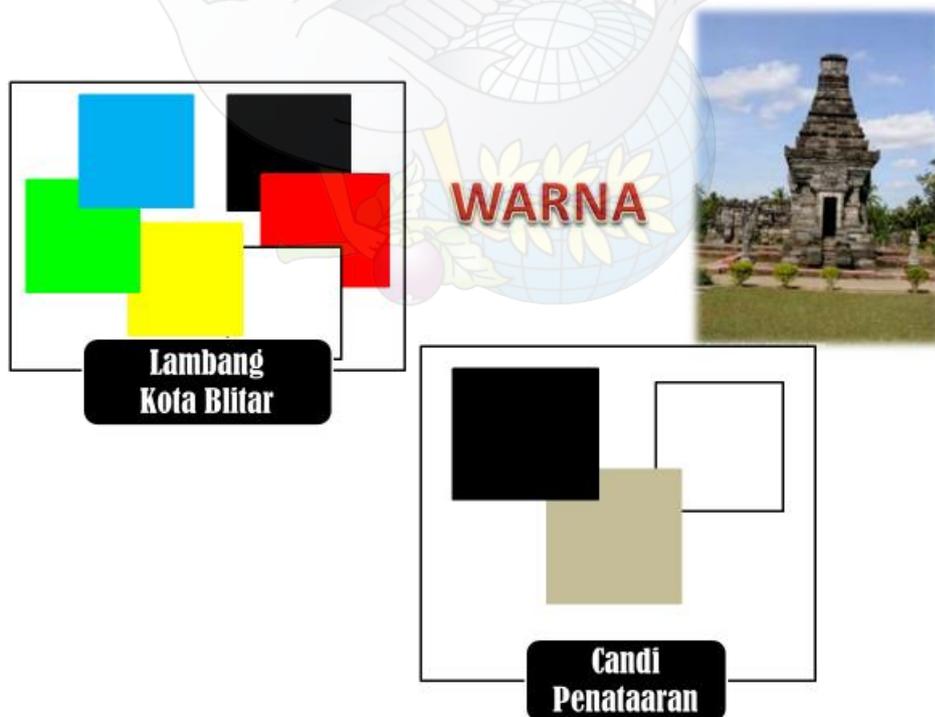
### **B. Ide Perancangan**

Ada beberapa hal yang menjadi perhatian ketika mendesain interior, adalah suasana yang dicapai, kemanan, dan kenyamanan. Bentuk desain harus menghasilkan suatu citra dan menawarkan keindahan yang membuat pesan kepada orang yang mengalaminya.<sup>32</sup> Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar menerapkan tema candi penataran yang dikemas dalam gaya postmodern.

<sup>32</sup> Francis. D.K Ching, 1996, hal. 52.



Skema 02. Penerapan Tema Candi Penataran



Skema 03. Pemilihan Warna

## 1. Elemen Pembentuk Ruang

### **a. Lantai**

Lantai merupakan salah satu bagian yang penting dari ruang. Secara makro disebut lantai, yaitu bumi dimana kita berpijak, dan dalam perancangan interior fungsi lantai dalam ruang sangat berperan. Lantai dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat memberi karakter dan dapat memperjelas sifat ruang, penghubung antara satu ruang dengan ruang lainnya.<sup>33</sup> Penggunaan lantai pada *Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar* menggunakan beranekaragam bahan dan bentuk seperti granit, marmer, dan parket akan menjadi pilihan sebagai penunjang atmosfer ruang. Pola lantai secara tidak langsung akan berpengaruh sebagai pemola aktifitas atau penunjuk sirkulasi manusia. Oleh sebab itu perbedaan warna pada pola dan lantai utama harus dibedakan. Pemilihan material lantai juga sangat penting, dilihat pada keamanan dan fungsinya pada tiap ruang, seperti sebagai pemantul suara, penyerap suara, dan sebagainya.

### **b. Dinding**

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting pada bangunan apapun. Sejak lama, dinding bertindak sebagai pendukung struktur bagi lantai diatas tanah, langit-langit dan atap. Dinding melingkupi, memisahkan, dan juga melindungi ruang interior yang diciptakan oleh dinding tersebut.<sup>34</sup> Pada

---

<sup>33</sup> Pamuji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain Dan Arsitektur*, ( Jakarta: Penerbit Djambatan, 1999), hal 167.

<sup>34</sup> Francis D.K Ching, *Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), hal 89.

perancangan gedung kesenian ini, dinding juga memberikan peranan penting dalam memunculkan kesan atau penerapan tema Candi Penataran. Misalnya seperti menonjolkan batu alam dengan ketebalan berbeda seperti yang terdapat pada Candi.



**Gambar 17.** Penggunaan Material Batu Alam pada Dinding

### **c. Ceiling**

Merupakan unsur penting lainnya dalam interior, maka keberadaan plafon tidak lepas dari fungsi, bentuk, dan karakter ruang. Secara umum plafon adalah sebuah bidang datar yang terletak di atas garis pandang manusia, berfungsi sebagai (penutup) lantai dan sekaligus pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.<sup>35</sup> *Ceiling*/plafon pada perancangan interior gedung kesenian juga berpengaruh dalam menonjolkan tema candi penataran.

---

<sup>35</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 161



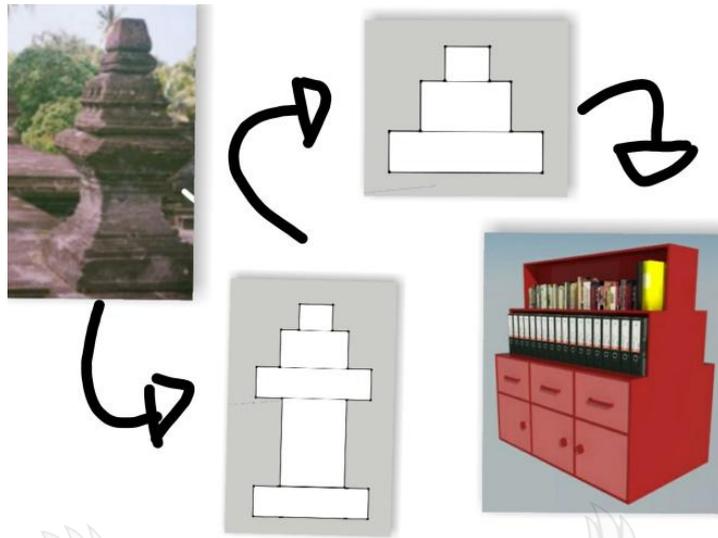
**Gambar 18.** Penerapan Bentuk Tubuh Naga pada *Ceiling*

## 2. Elemen Pengisi Ruang

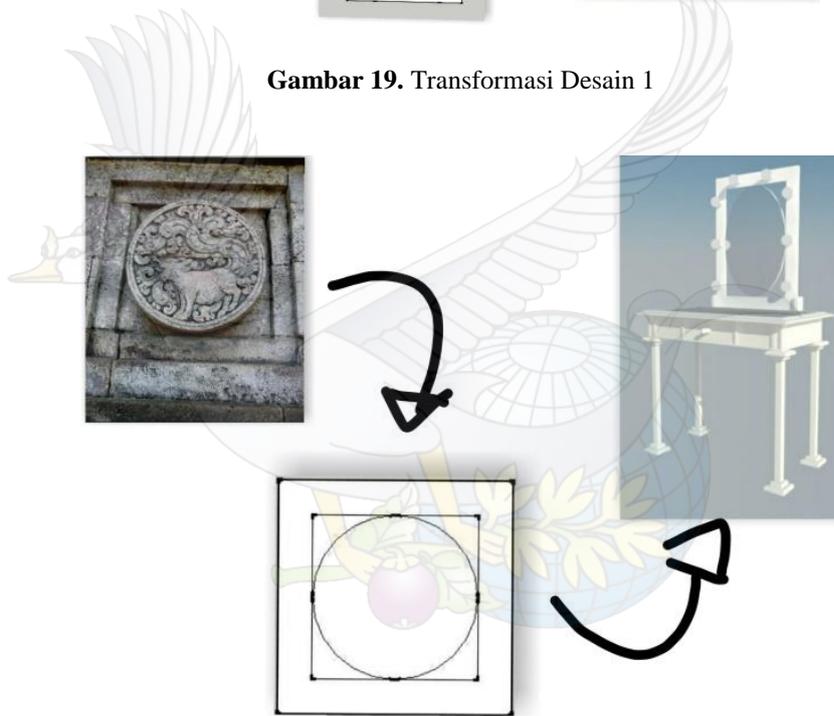
Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.<sup>36</sup> Unsur pengisi ruang pada perancangan ini didesain sesuai dengan tema dan kebutuhan dengan batasan yang telah ditentukan. Beberapa unsur pengisi ruang merupakan transformasi dari bentuk-bentuk yang terdapat pada Candi Penataran.

---

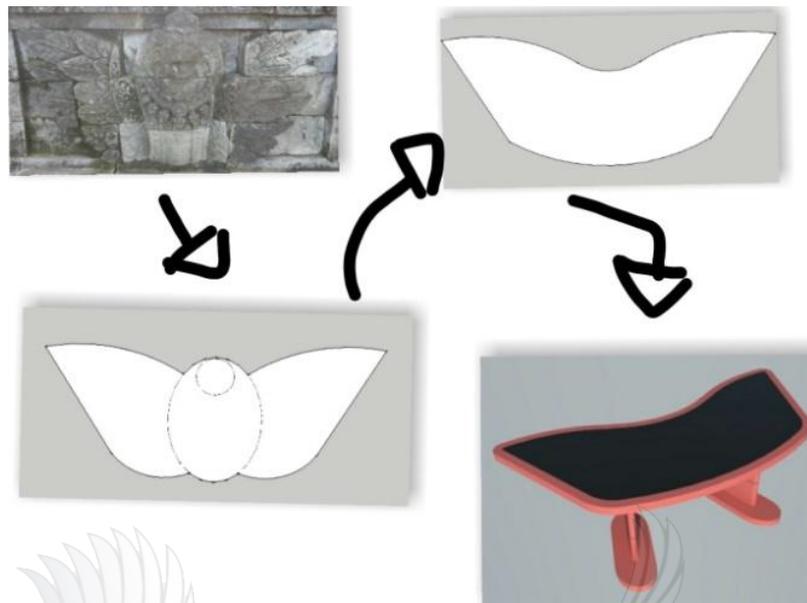
<sup>36</sup> Eddy S Marizar, *Designing Furniture*, (Yogyakarta: Media Presindo Yogyakarta, 2005), hal 36.



**Gambar 19.** Transformasi Desain 1



**Gambar 20.** Transformasi Desain 2



**Gambar 21.** Transformasi Desain 3

### 3. Elemen Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang pada Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar terdiri dari :

#### a. Pencahayaan

Pencahayaan berasal dari kata cahaya yang berarti terang. Cahaya merupakan syarat mutlak bagi manusia untuk melihat dunianya.<sup>37</sup> Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pencahayaan buatan.

<sup>37</sup> H.M. Ramli Rahim, Fisika Bangunan, IPB press, Bogor, 2012, hal. 90

## 1) Sistem pencahayaan alami

Sistem pencahayaan alami ini merupakan sistem yang sangat sederhana, yaitu dengan mengandalkan cahaya matahari pada siang hari.

Sifat dari sistem pencahayaan alami ini antara lain:

- a) Cahaya alami siang tidak berlanjut
- b) Cahaya matahari dapat merusak sebagian benda-benda karena tingkat iluminasinya, dan komposisi spectrum cahaya.
- c) Cahaya campuran, yaitu sebagian dari cahaya matahari dan sebagian dari cahaya lampu yang biasa dipakai saat siang hari. Namun yang banyak adalah lampu, karena bagaimanapun bentuk ruangnya selalu ada lampu yang mendukung. Ruang pameran saat ini lebih menekankan lampu buatan di ruang pameran sehingga tidak mengherankan bila ruangan itu begitu tertutup dari sinar matahari. Jendela merupakan alat tradisional untuk membiarkan udara dan cahaya masuk ke dalam ruangan, tetapi bagi ruang pameran jendela ini sangat terbatas kegunaannya, karena diganti oleh AC dan lampu buatan. Jendela di ruang pameran beralih fungsi sebagai tempat pengunjung dapat melihat ke luar dan membuat suasana baru dengan perpaduan lampu buatan dan terang sinar matahari. Namun jendela ini sering menyilaukan dan memantulkan cahaya terutama jendela yang bisa kita lihat. Jendela dapat diletakkan tinggi di atas batas mata (kurang lebih 8 kaki dari lantai). Jenis ini tepat jika obyeknya tidak lebih dari 5 kaki. Adapula

yang memakai *ribbon-window* (jendela pita) terutama yang beratap rendah. Monitor lentera persegi yang besar di atas ruangan dan dibentuk dengan mengambil bagian tengah langit-langit menaikannya untuk jendela.

- d) Pencahayaan sudut (*Corner Lighting*) paling berguna bagi ruang berukuran sedang, hanya perlu satu jendela di dekat sisi ujung dinding panjang. Obyek display diberi lampu buatan sesuai dengan sifat obyek.
- e) Pencahayaan ujung (*End Lighting*) cahaya siang masuk pada ujung ruangan melalui dinding pendek. Jendela ini memerlukan tirai (*Venetion Blind*) untuk mengatur masuknya cahaya alami. Dinding yang ada akan lebih luas untuk display. Mengatasi hal tersebut cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang pameran terlebih dahulu dipantulkan terhadap bidang dinding yang sudah dicat dengan *sinc oxide* atau *titanium trioxide*. Dengan cara seperti itu cahaya yang masuk akan diserap kadar radiasi ultravioletnya oleh bidang dinding yang sudah dicat.

Cahaya yang dipantulkan ke dalam ruang pameran atau vitrin sebagai alat pameran, hanyalah cahaya yang dapat dilihat dan tidak mengandung kadar ultra violet lagi. Hal ini untuk melindungi koleksi yang rentan seperti yang terbuat dari kertas, tekstil dan benda yang berwarna karena dicat akan terlindung dari bahaya kerusakan akibat sinar alami.

## 2) Sistem pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan yang sering digunakan dapat dibagi dua macam, yaitu:

- a) Lampu *Fluoresensi* disini proses pengubahan energi listrik menjadi energi panas yang berlangsung dalam suatu gas dalam tingkat atom, dan tidak disertai oleh penghasilan energi panas, biasanya lampu ini berbentuk pipa.
- b) Lampu pijar yang terangnya datang dari benda kawat yang panas, dimana sebagian energi berubah menjadi energi panas dan sebagian menampakkan diri sebagai energi cahaya. Disini energi cahaya timbul dari energi listrik yang berlangsung pada tingkat molekul dan disertai pengeluaran energi panas.

Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya, antara lain :

a) Fungsi Dasar

Fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer.<sup>38</sup>

➤ Penerangan

Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi

---

<sup>38</sup> Mark Carpenter, 1988, (dalam <http://bakemonoid.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-tata-cahaya-tata-cahaya.html>), tanggal 1 Oktober 2016, 13.48.

memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui laku aktor di atas pentas.

➤ Dimensi

Dengan tata cahaya kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.

➤ Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam pementasan tertentu, penonton secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu sutradara memanfaatkan cahaya. Pemilihan ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

➤ Atmosfir

Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari. Sinar mentari pagi membawa kehangatan sedangkan sinar mentari siang hari terasa panas. Inilah gambaran suasana dan emosi yang dapat dimunculkan oleh tata cahaya.

#### b) Fungsi Pendukung

Selain keempat fungsi pokok di atas, tata cahaya memiliki fungsi pendukung yang dikembangkan secara berlainan oleh masing-masing ahli tata cahaya. Beberapa fungsi pendukung yang dapat ditemukan dalam tata cahaya adalah sebagai berikut.<sup>30</sup>

##### ➤ Gerak

Tata cahaya tidaklah statis. Sepanjang pementasan, cahaya selalu bergerak dan berpindah dari area satu ke area lain, dari objek satu ke objek lain. Gerak perpindahan cahaya ini mengalir sehingga kadang-kadang perubahannya disadari oleh penonton dan kadang tidak. Jika perpindahan cahaya bergerak dari aktor satu ke aktor lain dalam area yang berbeda, penonton dapat melihatnya dengan jelas.

Tetapi pergantian cahaya dalam satu area ketika adegan tengah berlangsung terkadang tidak secara langsung disadari. Tanpa sadar penonton dibawa ke dalam suasana yang berbeda melalui perubahan cahaya.

➤ Gaya

Cahaya dapat menunjukkan gaya pementasan yang sedang dilakukan. Gaya realis atau naturalis yang mensyaratkan detail kenyataan mengharuskan tata cahaya mengikuti cahaya alami seperti matahari, bulan atau lampu meja. Dalam gaya Surrealis tata cahaya diproyeksikan untuk menyajikan imajinasi atau fantasi di luar kenyataan sehari-hari. Dalam pementasan komedi atau dagelan tata cahaya membutuhkan tingkat penerangan yang tinggi sehingga setiap gerak lucu yang dilakukan oleh aktor dapat tertangkap jelas oleh penonton.

➤ Komposisi

Cahaya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lukisan panggung melalui tatanan warna yang dihasilkannya.

➤ Penekanan

Tata cahaya dapat memberikan penekanan tertentu pada adegan atau objek yang diinginkan. Penggunaan warna serta intensitas dapat menarik perhatian penonton sehingga membantu pesan yang hendak disampaikan. Sebuah bagian bangunan yang

tinggi yang senantiasa disinari cahaya sepanjang pertunjukan akan menarik perhatian penonton dan menimbulkan pertanyaan sehingga membuat penonton menyelidiki maksud dari hal tersebut.

➤ Pemberian tanda

Cahaya berfungsi untuk memberi tanda selama pertunjukan berlangsung. Misalnya, *fade out* untuk mengakhiri sebuah adegan, *fade in* untuk memulai adegan dan *black out* sebagai akhir dari cerita. Dalam pementasan teater tradisional, *black out* biasanya digunakan sebagai tanda ganti adegan diiringi dengan pergantian set.

c) Jenis Pencahayaan Berdasarkan Posisi Sumber Cahaya

Ditinjau dari penempatan posisi sumber cahayanya, maka pencahayaan terbagai menjadi beberapa macam seperti dibawah ini:

➤ *Front Light*

*Front light* artinya sumber cahaya ada di depan subyek yang di foto sehingga biasanya sumber cahaya ada di belakang kamera kita. Cahaya depan bisa datang lurus terhadap subyek, seperti kalau kita menghadap ke matahari saat sunrise di pantai. Cahaya depan juga bisa membentuk sudut, seperti saat kita menghadap matahari jam 10 siang. Dengan flash, kita bisa membuat *front light* tepat di depan wajah atau membentuk sudut terhadap

wajah. Mayoritas foto dihasilkan dengan sumber cahaya yang ada di depan subyek.<sup>39</sup>

➤ *Back Light*

*Back Light* adalah penyinaran dari belakang objek mengenai kepala dan bahu, membentuk garis tepi atau rim dari objek yang berfungsi untuk dimensi agar objek tidak terlihat menyatu dengan latar belakang.<sup>40</sup>

➤ *Side Light*

*Side Light* merupakan cahaya yang mengenai subyek dari samping kiri atau kanan. Cahaya samping ini memberi kesan dimensional yang kuat sehingga banyak dipakai pada foto arsitektur atau landscape pada foto diatas. Pencahayaan dari samping juga akan menguatkan tekstur sebuah subyek seperti bisa anda lihat pada permukaan gurun diatas. Juga kalau memotret wajah, jerawat akan makin diperkuat kalau kita menggunakan side light. Foto side light biasanya akan bagus saat dipakai memotret hitam putih.<sup>27</sup>

➤ *Down Light*

*Down light* merupakan arah pencahayaan yang datang dari atas dan menyinari objek di bawahnya. Cahaya yang jatuh tepat

---

<sup>39</sup> <http://belfot.com/arah-cahaya/>, tanggal 1 Oktober 2016, 14.32.

<sup>40</sup> <https://qwertymm.wordpress.com/2013/04/25/pengertian-tata-cahayalighting>, tanggal 1 oktober 2016, 15.06.

tegak lurus di atas pemain. Namun ada kemungkinan bohlam cepat putus karena panas yang tak tersalur akibat posisi tersebut.<sup>32</sup>

➤ *Over Head*

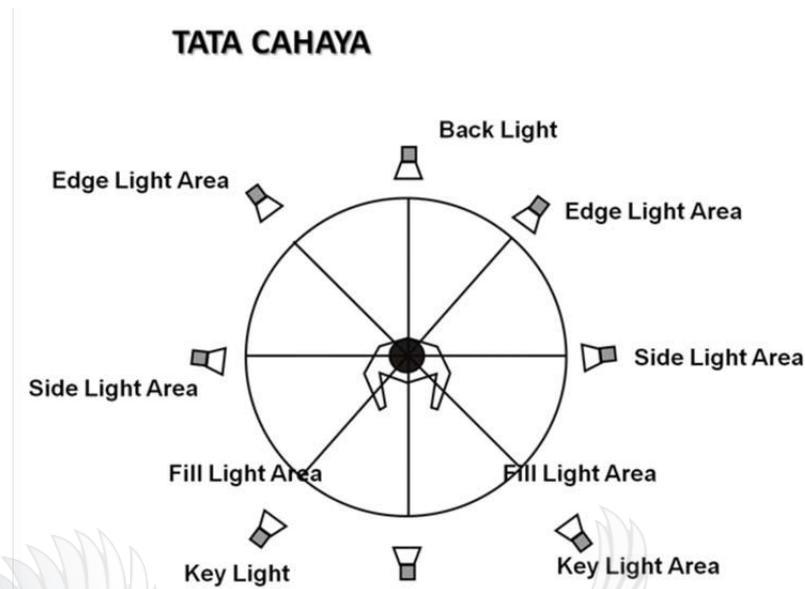
Cahaya berasal dari atas kepala pemain dengan tujuan mencahayai area panggung dari atas. Area khusus bagi pemain dengan menjatuhkan cahaya tegak lurus diatas kepala pemain (downlight) meskipun beresiko bohlam menjadi lebih mudah putus oleh panas yang tidak tersalur akibat posisi tersebut. Karena jarak yang tidak terlalu jauh, type Fresnell dan Plano Convex (PC) menjadi pilihan. Namun karena pertimbangan ekonomis PAR CAN Medium menjadi alternatif.<sup>41</sup>

➤ *Cyclorama*

Cahaya yang lembut dari atas (upper horizone) dan dari lantai panggung ( lower horizone) yang berfungsi memberikan cakrawala dan perubahan-perubahan suasana. Flood dan Striplight dengan berbagai variasinya menjadi pilihan.<sup>34</sup>

---

<sup>41</sup> <http://yunita-lighting.blogspot.co.id/2010/08/mengenal-jenis-pencahayaan.html>, tanggal 1 Oktober 2016, 15.24.



**Gambar 22.** Contoh Tata Cahaya

(Sumber : <http://bakemonoid.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-tata-cahaya-tata-cahaya.html>, diakses pada tanggal 1 Oktober 2016, pukul 15.30)

d) Jenis-Jenis Lampu Panggung Berdasarkan *Fixture/Housing*

Terdapat berbagai macam jenis lampu panggung. Berikut

jenis-jenis lampu panggung berdasarkan *fixture/housing*<sup>42</sup> :

Jenis Lampu	Keterangan
<p>PAR</p> 	<p>PAR / PARcan (singkatan dari <i>Parabolic Aluminized Reflector</i>), adalah <i>fixture</i> yang paling umum kita jumpai dalam <i>stage lighting</i>. Pada umumnya, PAR adalah <i>fixture</i> statik/tidak bergerak, yang</p>

<sup>42</sup> <http://www.legatomusiccenter.com/learn-more/stage-lighting/jenis-jenis-lampu-panggung#sthash.GlbLIUfB.dpbs>, diakses pada tanggal 1 Oktober 2016, pukul 16.32.

	<p>menembakkan beam/cahaya yang berpendar tanpa mempunyai batasan yang jelas, dan berperan sebagai <i>ambient/flood light</i> untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu.</p>
<p>BAR</p> 	<p>Bar <i>fixture</i> serupa dengan PAR dimana berfungsi untuk mengisi ruangan dengan cahaya, namun mempunyai bentuk linier (batang) yang memanjang, sehingga hasil tembakan cahaya lebih merata dan tidak terpusat atau berbentuk oval seperti pada PAR.</p>
<p>Panel</p> 	<p><i>Fixture panel</i>, sesuai namanya mempunyai bentuk berupa panel, yang keseluruhan permukaannya memancarkan cahaya. Ada panel yang digunakan sebagai <i>wash/flood</i>, untuk menghasilkan cahaya yang sangat merata pada ruangan, dan ada pula panel yang sifatnya modular (dapat disambung-sambungkan menjadi panel yang lebih besar), dan berfungsi sebagai pengganti layar <i>video/lighting</i> raksasa dan dapat diprogram dengan metode <i>pixel mapping</i>.</p>
<p>Pinspot</p> 	<p>Pinspot adalah <i>fixture</i> yang mempunyai dimensi kecil, yang umumnya dipasang dalam jumlah yang banyak, dan mudah dipasangkan pada berbagai posisi, serta menembakkan cahaya <i>spot light</i>.</p>
<p>Cannon</p>	<p>Cannon adalah <i>fixture</i> yang kompak, dan biasanya bertugas menghasilkan beam yang terpusat dengan output yang besar</p>

	<p>untuk memberikan efek aerial pada light show. Biasanya mempunyai beam angle yang kecil tidak seperti PAR, tetapi juga tidak mempunyai batasan jelas seperti <i>spot light</i>.</p>
<p><i>Centerpiece</i></p> 	<p><i>Centerpiece</i> merujuk pada semua <i>fixture</i> yang biasanya ditempatkan di tengah-tengah ruangan, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi, dan juga memancarkan cahaya ke segala arah dengan beam <i>angle</i> yang sangat luas. <i>Centerpiece</i> bisa berupa <i>fixture</i> yang menyerupai bola/dome seperti <i>mirror ball</i> yang biasanya memberikan efek <i>moonflower</i>, atau bahkan <i>moving head</i> yang menembakkan berbagai macam efek <i>lighting</i> ke segala arah.</p>
<p><i>Moving Head</i></p> 	<p><i>Moving head</i>, salah satu yang paling sering kita jumpai selain PAR, adalah <i>fixture</i> yang mempunyai <i>head/kepala</i> yang dapat bergerak karena terdapat motor di dalamnya yang mengatur posisi, arah, dan kecepatan gerakan.</p>
<p><i>Scanner</i></p> 	<p><i>Scanner</i> adalah semua <i>fixture</i> yang mempunyai fungsi serupa dengan <i>moving head</i>, yaitu menembakkan cahaya bergerak ke segala arah. Tetapi berbeda dengan <i>moving head</i>, <i>scanner</i> tidak benar-benar menggerakkan <i>head/kepala</i> lampu, tapi menggerakkan <i>mirror/cermin</i> yang memantulkan cahaya ditembakkan</p>

	<p>kepadanya. Karena yang digerakkan hanya cermin, <i>scanner</i> pada umumnya dapat memantulkan cahaya dengan jauh lebih cepat, tetapi mempunyai <i>beam angle</i> yang lebih sempit, dan biasanya lebih murah.</p>
<p><i>Follow Spot</i></p> 	<p><i>Follow spot</i> adalah <i>fixture</i> yang menembakkan cahaya dengan <i>output</i> besar (biasanya berupa <i>spot light</i>), yang dapat dioperasikan secara manual oleh operator <i>lighting</i>. Biasanya <i>follow spot</i> digunakan untuk menyorot figur/obyek tertentu di panggung agar seluruh penonton fokus pada obyek yang disorot.</p>
<p><i>Projector</i></p> 	<p>Projector adalah seluruh <i>fixture</i> yang bertugas memproyeksikan suatu gambar/motif/animasi yang dapat diubah-ubah, termasuk di dalamnya adalah proyektor gobo dan laser.</p>
<p><i>Decorative</i></p> 	<p><i>Fixture dekorative</i> biasanya mengacu pada semua <i>fixture</i> yang berperan sebagai dekorasi sehingga lebih menghidupkan suasana. <i>Lighting dekoratifve</i> ini bisa berupa apa saja, dan muncul dalam berbagai bentuk.</p>

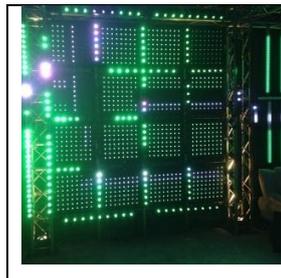
**Tabel 02.** Jenis-Jenis Lampu Panggung Berdasarkan *Fixture/Housing*  
(Sumber : <http://www.legatomusiccenter.com/learn-more/stage-lighting/jenis-jenis-lampu-panggung#sthash.GlbLIUfB.dpbs>, diakses pada tanggal 1 Oktober 2016, pukul 16.32)

e) Jenis-Jenis Lampu Panggung Berdasarkan Beam

Selain jenis-jenis lampu panggung berdasarkan *fixture/housing*, ada pula jenis-jenis lampu kategori lampu panggung berdasarkan *beam*/cahaya yang dihasilkan, antara lain:

Jenis Lampu	Keterangan
<p data-bbox="483 645 644 678"><i>Wash/Flood</i></p> 	<p data-bbox="786 645 1347 1227"><i>Wash</i> atau <i>flood</i> adalah cahaya yang penyebarannya merata dan sifatnya berpendar. Biasanya dihasilkan oleh <i>fixture</i> PAR, Bar, atau panel, dan ada pula beberapa yang berupa <i>moving head</i>. <i>Lighting</i> jenis ini biasanya digunakan untuk mengisi ruangan dan memberikan <i>background</i> suasana tertentu. <i>Blitz/strobe</i> juga termasuk dalam wash tapi hanya menembakkan cahaya dengan durasi waktu yang sangat singkat/berkedip.</p>
<p data-bbox="483 1249 620 1283"><i>Spot Light</i></p> 	<p data-bbox="786 1249 1347 1832">Lampu sorot atau dikenal sebagai <i>spot light</i> adalah jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi, dan arah pencahayaannya terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyorotinya. Fungsi lainnya adalah untuk memberikan efek aerial beam jika ditembakkan ke langit-langit dalam kondisi ketika banyak partikel beterbangan di udara.</p>
<p data-bbox="483 1910 555 1944">Gobo</p>	<p data-bbox="786 1910 1347 2000">Gobo pada dasarnya adalah lampu sorot yang dipasangkan plat metal yang</p>

	<p>mempunyai motif tertentu di depan lensanya sehingga menghasilkan motif/gambar yang menarik. Gobo projector dapat juga dipasangkan motif berupa logo dengan tujuan mempromosikan sesuatu.</p>
<p><i>Moon Flower</i></p> 	<p><i>Moonflower</i> adalah efek cahaya warna warna yang bergerak membentuk pola tertentu, serta penyebarannya ke segala arah sehingga mengisi ruangan dengan efek tersebut. Biasanya digunakan pada ruang gelap seperti ruang karaoke, cafe/restaurant, club, dance floor, atau panggung apa saja.</p>
<p>Laser</p> 	<p>Laser seperti yang sering dijumpai pada <i>club</i> dan <i>event</i>/konser besar, adalah cahaya yang dihasilkan menggunakan teknologi laser. Laser merupakan cahaya yang mempunyai intensitas yang sangat tinggi tapi ditembakkan dengan kecepatan sangat tinggi dan dengan sangat terfokus pada satu titik. Pada space yang dilewatinya, laser dapat memberikan efek aerial yang sangat memukau, sementara pada obyek yang ditembakkan, laser dapat menghasilkan gambar atau bahkan animasi ketika ditembakkan dengan kecepatan <i>scanning</i> yang tinggi.</p>
<p><i>Pixel</i></p>	<p><i>Pixel lighting</i> adalah cahaya yang dihasilkan pada <i>fixture lighting</i> yang biasanya berupa LED panel atau batang yang terdiri dari deretan lampu di dalamnya.</p>



*Pixel-pixel* ini kemudian dapat diprogram untuk menghasilkan gambar/animasi tertentu jika dilihat dari jarak jauh. Layar monitor dan televisi juga sebenarnya terdiri dari *pixel* cahaya yang sangat rapat.

**Tabel 04.** Jenis-Jenis Lampu Panggung Berdasarkan *Beam*/Cahaya yang Dihasilkan (Sumber : <http://www.legatomusiccenter.com/learn-more/stage-lighting/jenis-jenis-lampu-panggung#sthash.GlBLIUfB.dpbs>, diakses pada tanggal 1 Oktober 2016, pukul 16.32)

#### f) Jenis-Jenis Lampu Berdasarkan Bohlam Lampu

Terakhir adalah jenis-jenis lampu panggung berdasarkan bohlam lampu/*bulp*. Ada beberapa jenis bohlam lampu yang digunakan pada *fixture lighting*. Diantaranya HID (*High Intensity Discharge*), HIR (*Halogen Infra Red*), dan yang paling terkini adalah LED (*Light Emitting Diode*). Dibandingkan lampu Discharge dan Halogen, teknologi LED mempunyai beberapa kelebihan diantaranya mempunyai umur lampu yang sangat panjang (20.000-30.000 jam), tidak membutuhkan waktu untuk *cooling down* seperti Discharge, dan tidak mengeluarkan panas yang berlebihan seperti Halogen.

Pencahayaan buatan dengan kualitas terbaik dengan indeks penampakan warna minimal 90, suhu warna kurang lebih 4000 kelvin. Untuk itu dapat digunakan sebagai pencahayaan umum, lampu-lampu TL putih yang mempunyai arus cahaya khusus.

#### **b. Penghawaan**

Udara merupakan unsur terpenting dalam kehidupan. Manusia agar tetap bertahan hidup memerlukan udara jenis gas O<sub>2</sub> yang berfungsi untuk pernafasan sel di dalam tubuh. Oleh karena itu, sebuah ruangan harus memenuhi kebutuhan udara di dalam ruangan tersebut agar tidak pengap. Kebutuhan udara tersebut didapat dari sistem penghawaan yang ada. Sistem penghawaan terbagi menjadi 2, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami yaitu proses mendapatkan/memasukan udara yang didapat dari proses alami ke dalam ruangan. Sedangkan penghawaan buatan yaitu proses memperoleh udara di dalam ruangan dengan bantuan mesin ataupun alat lainnya. Untuk mendapatkan penghawaan alami di dalam sebuah ruangan biasanya dengan cara membuat banyak bukaan atau jendela. Penghawaan buatan biasanya berasal dari AC.

### c. Akustik

Sistem akustik adalah salah satu unsur yang penting dan perlu diperhatikan dalam perancangan gedung kesenian ini. Gedung kesenian sangat membutuhkan penanganan pada area-area pementasan *indoor* karena suara pada ruangan-ruangan tersebut merupakan faktor kenyamanan bagi pengguna saat menyaksikan pementasan. Kesalahan yang terjadi saat penanganan sistem akustik ini akan menimbulkan bising yang sangat mengganggu di dalam ruangan. Namun hal-hal tersebut dapat dikendalikan dengan beberapa cara seperti berikut<sup>43</sup> :

---

<sup>43</sup> Francis D.K Ching, 1996, 308. Tanggal 1 Oktober 2016, 16.52.

- 1) Mengisolasi suara pada sumbernya.
- 2) Mengatur denah bangunan, sedemikian rupa sehingga daerah yang dapat menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang dan menghilangkan kemungkinan rambatan suaranya melalui udara/ struktur bangunan, di mana suara bising dapat bergerak dari sumbernya dalam ruang.
- 3) Penggunaan bahan penyerap bunyi dapat diterapkan pada ruang dan unsur pengisi ruang, seperti : gypsum board, kayu, karpet dan parket.

Pada gedung kesenian ini ada beberapa ruang yang memerlukan penanganan akustik khusus, yaitu pada ruang pertunjukan dan ruang rapat. Penangan sistem akustik yang dilakukan pada ruang pertunjukan adalah dengan memasang *ceiling* berbahan kayu yang berguna untuk memantulkan bunyi. Sedangkan pada lantai menggunakan material karpet yang dapat menyerap bunyi. Dinding ruang pertunjukan menggunakan material berbahan *acoustical board* yang memiliki pori-pori yang berguna untuk penyerapan bunyi. Usaha-usaha tersebut dilakukan agar bunyi yang keluar dari sumbernya dapat disampaikan kepada penonton dengan rata.

Ruangan lain yang membutuhkan penanganan akustik adalah ruang rapat. Di dalam ruang rapat sering kali terdengar suara kaki ataupun meja yang berisik saat digeser. Suara tersebut sangatlah mengganggu saat rapat sedang berlangsung. Usaha yang dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut adalah dengan pemasangan karpet pada lantai.

Sistem akustik bukan tidak hanya meliputi terjadinya gema dan

gaung, namun juga tata suara. Suara dari bagian informasi dan juga suara-suara musik akan dibutuhkan untuk didengar dari semua ruangan. Oleh karena itu, pada ceiling lobby, galeri, dan restoran dipasang *speaker built in* pada *ceiling* agar suara dapat menyebar keseluruh ruangan dengan waktu yang sama.

#### **d. Sistem keamanan**

Faktor kewanan yang akan digunakan pada perancangan ini di antaranya security, CCTV (*Close Circuit Television*), *smoke detector*, *automatic sprinkler*, dan *fire hydrant*.

#### **e. Keselamatan**

Hal utama yang menjadi pertimbangan dan pemilihan desain maupun elemen desain adalah faktor keselamatan. Pertimbangan penempatan ruang dengan pengelompokkan fungsi sejenis dan arah masuk maupun keluar ruangan harus jelas. Dalam mendukung sistem tersebut, maka perlu adanya perhatian yang detail, misalnya seperti bukaan pintu akan dibuat dua arah, rambu penunjuk, dan alarm tanda bahaya.

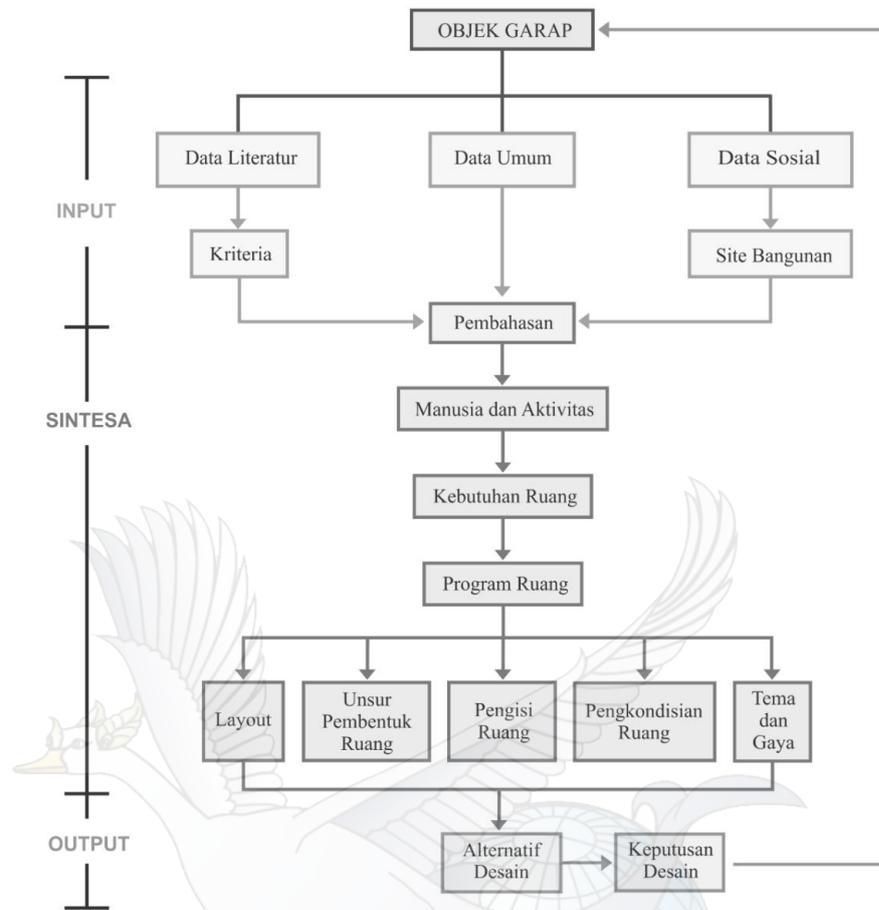
## **BAB III**

### **PROSES DESAIN**

Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kecintaan terhadap kesenian, baik seni rupa maupun seni pertunjukan. Hal ini dikarenakan Perancangan Interior Gedung Kesenian ini mempunyai tujuan utama yaitu sebagai wadah untuk menampung atau sebagai tempat mengapresiasi karya-karya seni, mengingat selama ini segala kegiatan kesenian di Kota Blitar tidak memiliki tempat khusus untuk melakukan pertunjukan maupun pameran seni. Oleh karena itu, perancangan Gedung Kesenian ini harus melalui beberapa tahapan proses desain seperti di bawah ini :

#### **A. Tahapan Proses Desain**

Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar menggunakan skema tahapan proses desain seperti pada gambar skema di bawah ini:



**Skema 04.** Tahapan Proses Desain

(Sumber : Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, 1999 : 15, telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar)

Berkaitan dengan skema di atas, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu (I) *input*, (II) sintesa / analisis, dan (III) *output*. *Input* dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dibahas atau dianalisis dalam rangka menemukan permasalahan desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan, tulisan, maupun fisik. Tahap sintesa / analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintes / analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa

konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain. Sejalan dengan hal tersebut, perwujudan Perancangan Interior Gedung Kesenian dengan Tema Candi Penataran di Kota Blitar menggunakan data–data dalam bentuk tulis, lisan dan observasi langsung.

Pada tahap *input*, data-data yang digunakan untuk perancangan adalah data tertulis dan data data lisan. Data tertulis berupa data literatur tentang gedung, kesenian, dan Candi Penataran. Pengumpulan data tertulis menggunakan metode studi literatur. Dalam Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar ini data tertulis bersumber dari buku, jurnal, majalah, dan web. Untuk data lisan diperoleh dari data wawancara. Wawancara dilakukan dengan orang-orang yang berwenang dan berkompetensi. Dalam Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar ini data lisan diperoleh dari wawancara dengan juru kunci Candi Penataran dan Pemerintah Kota Blitar. Data lisan dan tertulis yang berhubungan dengan tema Candi Penataran diperoleh dari observasi di Candi Penataran, Blitar, Jawa Timur. Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber seperti tersebut di atas selanjutnya dianalisis untuk mengetahui aktivitas pengguna dan kebutuhan ruangnya. Analisis juga dilakukan untuk menentukan program ruang yang mencakup kapasitas ruang, hubungan antar ruang, *grouping zoning*, dan sirkulasi. Hasil analisis tersebut kemudian diolah berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain. Tahapan inilah yang termasuk tahapan sintesa. Beberapa alternatif desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif.

Data yang telah dikumpulkan melalui proses di atas kemudian diolah, dianalisis, dan dicari pemecahan permasalahannya. Dengan demikian akan dihasilkan beberapa alternatif desain yang dapat diterapkan. Hal-hal yang menjadi bahan analisis meliputi:

1. Aktivitas/kegiatan dalam ruang
2. Kebutuhan ruang
3. Hubungan antar ruang
4. Unsur pengisi ruang (furniture dan pelengkap / aksesoris ruang)
5. Pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik)
6. Unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, *ceiling*)

Hasil dari proses sintesa (*output*) kemudian menghasilkan keputusan desain yang dapat diwujudkan dalam bentuk visualisasi gambar kerja yang meliputi:

1. Gambar *Existing*/ Denah Awal                      Skala 1:50
2. Gambar Denah Layout                                Skala 1:50
3. Gambar Rencana Lantai (*Floor Plan*)            Skala 1:50
4. Gambar Rencana *Ceiling*                         Skala 1:50
5. Gambar Potongan (*Section*)                        Skala 1:50
6. Gambar Potongan (*Section*)                        Skala 1:20
7. Gambar Detail Konstruksi Interior                Skala 1:1/ 1:2/ 1:5/ 1:10
8. Gambar *Furniture* Terpilih                         Skala 1:10
9. Gambar Perspektif Ruang
10. Maket

## **B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih**

Analisa desain terpilih merupakan kegiatan menganalisa data-data yang sudah dikumpulkan, baik itu data lapangan fisik, data lapangan non-fisik, maupun data literatur. Dari bagian inilah akan dikembangkan alternatif desain dan selanjutnya akan diperumuskan dari berbagai alternatif yang dianggap tepat untuk desain Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar. Proses analisis ini meliputi :

### **1. Definisi Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar**

Memiliki pengertian/definisi masing-masing, yaitu :

#### **a. Perancangan**

- 1) Proses, cara, perbuatan merancang.<sup>44</sup>
- 2) Ide gagasan, penarikan konsep permulaan, selanjutnya dipilah dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah perbuatan merancang.<sup>45</sup>

#### **b. Interior**

- 1) Interior seringkali diartikan sebagai komponen pendukung yang bisa mempercantik ruang di dalam rumah.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisike III, (Jakarta, BalaiPustaka), hal 972,tanggal 12 Desember 2015, 09.37.

<sup>45</sup> Laseau Paul, *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang*, Bandung : ITB,1986, 5a

<sup>46</sup> Bimbingan, "Pengertian Interior dan Eksterior", diakses dari <http://www.bimbingan.org/pengertian-interior-dan-eksterior.htm>, pada tanggal 12 Desember 2015 pukul 10.31.

<sup>7</sup> Pamuji Suptandar, 1999:5

- 2) Karya arsitek atau desainer yang khususnya menyangkut bagian dalam dari sebuah bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan dan ilmu teknologi yang dalam perancangannya selalu di pengaruhi unsur geografi setempat dan kebiasaan sosial yang di wujudkan dalam gaya kontemporer.<sup>7</sup>
- 3) Interior adalah sesuatu yang di batasi dengan lantai ,dinding, dan *ceiling*.

### **c. Gedung**

Gedung merupakan bangunan tembok dan sebagainya yang berukuran besar sebagai tempat kegiatan, seperti perkantoran, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olahraga, dan sebagainya.<sup>47</sup> Gedung juga biasa disebut dengan bangunan, yang berarti struktur buatan manusia yang terdiri atas dinding dan atap yang didirikan secara permanen di suatu tempat.

### **d. Kesenian**

Kesenian berasal dari kata seni, yang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia Seni adalah kecakapan membuat (menciptakan) sesuatu yang elok-elok atau indah. Sesuatu karya yang dibuat (diciptakan) dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, ukir-ukiran dan sebagainya.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses dari <http://kbbi.web.id/gedung>, pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 14.27.

<sup>48</sup> Sri Widayati, "Devinisi dan Pengertian dari Kesenian", diakses dari <http://www.g-excess.com/definisi-dan-pengertian-dari-kesenian.html>, pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 14.34.

#### e. Kota

Menurut Prof. Bintarto (1983) Kota sebagai kesatuan jaringan kehidupan manusia yang ditandai dengan kepadatan penduduk yang tinggi dan diwarnai dengan strata sosial ekonomi yang heterogen serta coraknya *materialistis*. Masyarakat kota terdiri atas penduduk asli daerah tersebut dan pendatang. Masyarakat kota merupakan suatu masyarakat yang heterogen, baik dalam hal mata pencaharian, agama, adat, dan kebudayaan.<sup>49</sup>

#### f. Blitar

**Kota Blitar** merupakan salah satu daerah di wilayah Propinsi Jawa Timur yang secara geografis terletak diujung selatan Jawa Timur dengan ketinggian 156 m dari permukaan air laut, pada koordinat 112° 14 - 112° 28 Bujur Timur dan 8° 2 - 8° 10 Lintang Selatan, memiliki suhu udara cukup sejuk rata-rata 24° C- 34° C karena Kota Blitar berada di kaki Gunung Kelud dan dengan jarak 160 Km arah tenggara dari Ibukota Propinsi Surabaya.<sup>50</sup>

Wilayah Kota Blitar dikelilingi oleh Kabupaten Blitar dengan batas:<sup>7</sup>

- 1) Sebelah Utara : Kecamatan Garum dan Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar
- 2) Sebelah Timur: Kecamatan Kanigoro dan Kecamatan Garum Kabupaten Blitar
- 3) Sebelah Selatan : Kecamatan Sanankulon dan Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar
- 4) Sebelah Barat : Kecamatan Sanankulon dan Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

---

<sup>49</sup> Seputar Pengetahuan, "24 Pengertian Kota Menurut Para Ahli Terlengkap", diakses dari <http://www.seputarpengetahuan.com/2016/07/24-pengertian-kota-menurut-para-ahli-terlengkap.html>, pada tanggal 12 Desember 2015 pukul 10.49.

<sup>50</sup> Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar, "Gambaran Umum", diakses dari <http://www.blitarkota.go.id/> pada tanggal 2 Desember 2015 pukul 10.56.

Secara legal tanggal 1 April 1906 merupakan Hari Didirikan Kota Blitar yang kemudian ditetapkan sebagai Hari Jadi kota Blitar. Sesuai dengan penetapan Blitar sebagai Gemeente Blitar pada 1 April 1906 berdasarkan peraturan *Staatsblad van Nederlandche Indie* 150/1906 oleh pemerintahan Hindia Belanda. Kota Blitar memiliki Sesanti : ” Kridha Hangudi Jaya ”, artinya : Semangat Gerak yang timbul dari kita masing – masing untuk berusaha mencari atau mengupayakan segala sesuatu agar berhasil dengan gemilang, dimaksudkan untuk memberi motivasi dan daya penggerak yang lebih dinamis, lebih aktif dalam pelaksanaan pembangunan, baik, dan terarah kepada masyarakat guna berpartisipasi, baik dari sumber dana maupun daya yang ada.



**Gambar 23.** Lambang Kota Blitar

(Sumber : Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar, “Arti dan Lambang Daerah, diakses dari <http://www.blitarkota.go.id/> pada tanggal 2 Desember 2015 pukul 11.05.)

Jadi, “Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar” adalah kegiatan menemukan ide/gagasan mengenai pembuatan Desain Interior untuk Gedung Kesenian yang ada di Kota Blitar. Adapun fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pada tempat ini adalah : *lobby*,

ruang pameran karya, ruang pertunjukan, *back stage*, ruang penyimpanan barang, ruang pengelola, mushola, toilet.

## 2. *Site Plan* Gedung Kesenian dengan Tema Candi Penataran di Kota Blitar

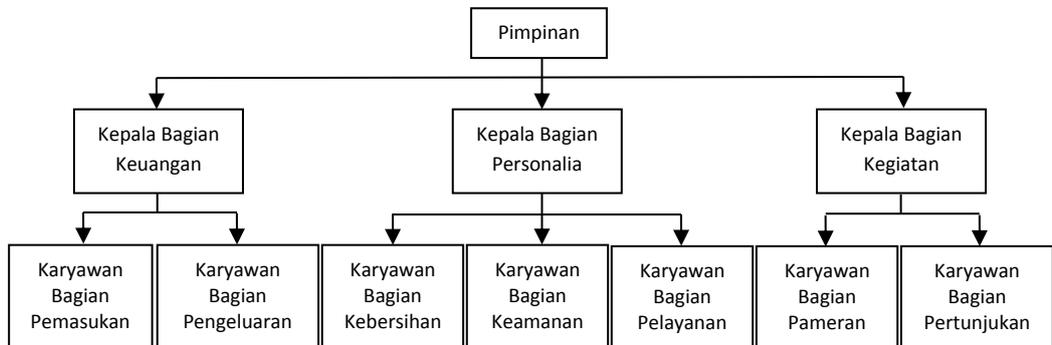
Perancangan Interior Gedung Kesenian ini akan dibangun di Jl. Kenari, Kelurahan Plosokerep, Kecamatan Sananwetan, tepatnya di sebelah SMKN 1 Blitar. Lokasi pembangunan tersebut ditentukan oleh pemerintah Kota Blitar. Lahan tersebut dirasa layak untuk membangun sebuah gedung kesenian oleh pemerintah Kota Blitar karena terletak di tengah kota dan jauh dari tempat wisata alam, sehingga tidak akan mengganggu kelestarian wisata alam di Kota Blitar.



**Gambar 24.** *Site Plan* Gedung Kesenian  
(Sumber : maps.google.com, pada tanggal 3 Desember 2015 pukul 15.40)

## 3. Struktur Organisasi Gedung Kesenian dengan Tema Candi Penataran di Kota Blitar

Adapun susunan struktur organisasi tergambaran seperti berikut :



**Skema 05.** Struktur Organisasi Gedung Kesenian di Kota Blitar  
(Sumber : Pemerintah Kota Blitar tahun 2015)

#### a. Tugas Pokok

Dari struktur organisasi di atas, dapat dijelaskan secara detail tugas pokok struktur organisasi sebagai berikut :

- 1) Pimpinan
  - a) Melakukan pengawasan selama kegiatan yang terjadi di dalamnya.
  - b) Bertanggung jawab penuh atas Gedung Kesenian.
  - c) Melakukan *review* terhadap kepala bagian.
  - d) Pembinaan, monitoring, dan melakukan evaluasi.
- 2) Kepala Bagian Keuangan
  - a) Bertanggung jawab atas pengembangan keuangan Gedung Kesenian.
  - b) Koordinator karyawan bagian keuangan.
  - c) Melakukan review grafik keuangan.
  - d) Membuat laporan keuangan.
- 3) Karyawan Bagian Pemasukan

Bertanggung jawab atas segala *income* yang didapatkan baik dari *event* maupun dari pemerintah.

4) Karyawan Bagian Pengeluaran

Bertanggung jawab atas segala pengeluaran baik untuk *event* maupun untuk sekretariat.

5) Kepala Bagian Personalia

a) Mengawasi pekerjaan karyawan.

b) Bertanggung jawab tentang kinerja karyawan.

c) Mengkoordinasi karyawan di bagian personalia.

6) Karyawan Bagian Kebersihan

Bertanggung jawab atas kebersihan seluruh ruangan.

7) Karyawan Bagian Keamanan

a) Bertanggung jawab atas keamanan dan kenyamanan seluruh pengguna Gedung Kesenian.

b) Bertanggung jawab atas keamanan Gedung Kesenian.

8) Karyawan Bagian Pelayanan

Bertanggung jawab atas setiap pelayanan kepada pelaksana kegiatan dan pengunjung.

9) Kepala Bagian Kegiatan

a) Mengawasi kinerja karyawan bagian pameran dan pertunjukan.

b) Bertanggung jawab atas kepuasan pelaksana kegiatan maupun penonton.

10) Karyawan Bagian Pameran

a) Mengawasikegiatan menata ruang pameran.

b) Bertanggung jawab atas jalannya kegiatan pameran.

11) Karyawan Bagian Pertunjukan

a) Mengawasi kegiatan menata panggung pertunjukan.

b) Bertanggung jawab atas jalannya kegiatan pertunjukan.

**b. Kegiatan/Aktivitas**

Berdasarkan struktur organisasi tersebut, maka kegiatan/aktivitas yang memungkinkan untuk dilakukan dalam gedung kesenian antara lain :

- 1) Pengelola : datang => bekerja (mengelola sekretariat gedung kesenian)  
=> sholat (bagi yang menjalankan) => BAB/BAK => pulang
- 2) Penyelenggara kegiatan pertunjukan : datang => mendaftarkan kegiatan kepada pengelola => melaksanakan kegiatan => merias diri => mengganti pakaian => mengontrol pertunjukan =>sholat (bagi yang menjalankan) =>BAB/BAK => pulang
- 3) Penyelenggara kegiatan pameran : datang => mendaftarkan kegiatan pada pengelola => melaksanakan kegiatan => menyimpan karya => mengambil karya =>sholat (bagi yang menjalankan) =>BAB/BAK => pulang
- 4) Pengunjung : datang => bertanya pada resepsionis => membeli tiket => menunggu pelaksanaan kegiatan => melihat/menonton berlangsungnya kegiatan =>sholat (bagi yang menjalankan) =>BAB/BAK => pulang

#### 4. Sistem Operasional

Ruang	Hari	Waktu
Lobby	Senin – Minggu (Menyesuaikan Kegiatan)	08.00 - Menyesuaikan
Ruang Pameran (area pameran, ruang kurator, ruang penyimpanan)	Menyesuaikan Kegiatan	Menyesuaikan Kegiatan
Ruang Pertunjukan (area pertunjukan, ruang ganti & <i>makeup</i> , ruang kontrol)	Menyesuaikan Kegiatan	Menyesuaikan Kegiatan
Kantor	Senin - Sabtu	08.00 – 16.00
Ruang Pimpinan	Senin - Sabtu	08.00 – 16.00
Ruang Rapat	Senin - Sabtu	08.00 – 16.00

**Tabel 04.** Sistem Operasional Gedung Kesenian

Jam operasional yang berlaku pada gedung kesenian adalah selama hari kerja yaitu Senin-Sabtu pukul 08.00 s/d 16.00 untuk bagian *office*, yang melingkupi ruang pimpinan, ruang karyawan, dan ruang rapat. Sedangkan untuk ruang lain seperti *lobby*, ruang pameran dan ruang pertunjukan menyesuaikan waktu kegiatan berlangsung, dikarenakan jadwal kegiatan ditentukan oleh panitia atau pelaksana kegiatan.

#### 5. Kesenian yang dapat Ditampung di Gedung Kesenian

Kesenian yang dapat dilakukan di dalam gedung kesenian Kota Blitar adalah seni rupa dan seni pertunjukan. Segala jenis seni rupa dapat dipamerkan dalam ruang pameran, mulai dari fotografi, kerajinan tangan (*craft*), lukisan,

busana, dan masih banyak lagi. Sedangkan untuk pertunjukan, tidak semua jenis seni pertunjukan dapat dilakukan di dalam gedung kesenian ini mengingat panggung yang disediakan adalah panggung *indoor*. Beberapa contoh seni pertunjukan yang dapat dilakukan dalam Gedung Kesenian di Kota Blitar antara lain seni komedi/lawak, seni musik, tari (yang tidak terdapat adegan berbahaya), opera, teater modern, ketoprak, ludruk, dan masih banyak lagi.

## 6. Pola Aktivitas dalam Ruang

Aktivitas di dalam ruang dapat menentukan kebutuhan dalam ruang sehingga tercipta hubungan antar ruang yang dapat memudahkan pengunjung dan pengelola. Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan dalam Gedung Kesenian :

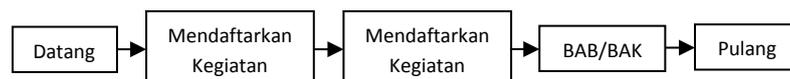
### a. Aktivitas yang dilakukan di *Lobby*

#### 1) Aktivitas Pengelola



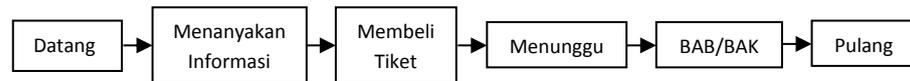
**Skema 06.** Aktivitas Pengelola

#### 2) Aktivitas Penyelenggara Kegiatan Pameran dan Pertunjukan



**Skema 07.** Aktivitas Penyelenggara Kegiatan Pameran dan Pertunjukan

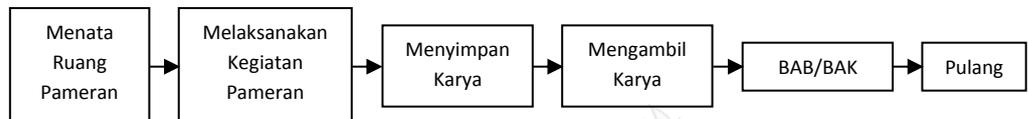
#### 3) Aktivitas Pengunjung



**Skema 08.** Aktivitas Pengunjung

**b. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pameran**

1) Aktivitas Penyelenggara Kegiatan



**Skema 09.** Aktivitas Penyelenggara Kegiatan

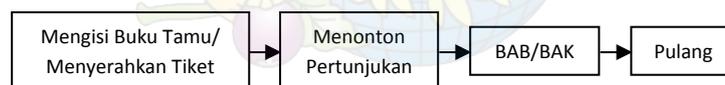
2) Aktivitas Pengunjung



**Skema 10.** Aktivitas Pengunjung

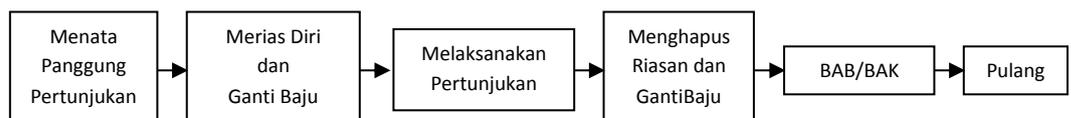
**c. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pertunjukan**

1) Aktivitas Penonton



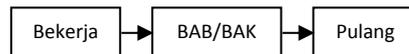
**Skema 11.** Aktivitas Penonton

2) Aktivitas Penyelenggara Kegiatan



**Skema 12.** Aktivitas Penyelenggara Kegiatan

**d. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pengelola :**



Skema 13. Aktivitas Pengelola

## 7. Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot

Aktivitas manusia/pengguna, kebutuhan ruang, dan kebutuhan perabot merupakan tiga hal yang harus dianalisa secara lebih mendalam agar tercipta desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas Francis D. K.Ching menyatakan bahwa Ruang Interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, dan beristirahat.<sup>51</sup> Perancangan Interior Gedung Kesenian ini ditujukan untuk mewadahi segala bentuk kesenian baik pertunjukan maupun seni rupa yang ada di Kota Blitar. Berikut ini tabel analisa aktivitas, kebutuhan ruang, dan kebutuhan aksesoris :

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang		Kapasitas
			<i>Furniture</i>	<i>Pelengkap Ruang</i>	
Pimpinan	Bekerja	Ruang Pimpinan	Meja kerja Kursi kerja Almari arsip Rak	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	3 Orang
	Menemui Tamu	Ruang Tamu	Meja Sofa	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i>	7 Orang
	Beribadah	Mushola	Almari alat sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet</i> <i>Washtafel</i> <i>Dust bin</i>	Menyesuaikan
Staff Keuangan	Bekerja	Ruang Staff Keuangan	Meja kerja Kursi kerja Almari arsip	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	Menyesuaikan

<sup>51</sup> Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996), Hal. 58.

Staff Personalia	Laporan dengan Pimpinan	Ruang Pimpinan	Meja Kursi	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	3 orang
	Bertemu tamu	Ruang tamu	Meja Sofa	<i>Art Work</i> Jam dinding	-
	Beribadah	Mushola	Almari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet</i> <i>Washtafel</i> <i>Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Bekerja	Ruang Staff Personalia	Meja kerja Kursi kerja Almari arsip	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	Menyesuaikan
Staff Keuangan	Laporan dengan Pimpinan	Ruang Pimpinan	Meja Kursi	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	3 orang
	Bertemu tamu	Ruang tamu	Meja Sofa	<i>Art Work</i> Jam dinding	-
	Beribadah	Mushola	Lemari alat sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet</i> <i>Washtafel</i> <i>Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Bekerja	Ruang Staff Keuangan	Meja kerja Kursi kerja Almari arsip	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	Menyesuaikan
Resepsionis	Laporan dengan Pimpinan	Ruang Pimpinan	Meja Kursi	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	3 orang
	Bertemu tamu	Ruang tamu	Meja Sofa	<i>Art Work</i> Jam dinding	-
	Beribadah	Mushola	Almari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet</i> <i>Washtafel</i> <i>Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Menerima dan melayani pengunjung	Area Resepsionis	Meja Resepsionis Kursi	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	- 2 orang

<b>Ticketing</b>	Beribadah	Mushola	Almari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Melakukan transaksi pembayaran dengan pengunjung	Area <i>Ticketing</i>	Meja Kursi	-	2 orang
	Beribadah	Mushola	Lemari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
	<b>Bagian Kebersihan</b>	Membersihkan gedung kesenian	<i>Pantry</i>	Almari alat kebersihan	-
Beribadah		Mushola	Lemari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
BAB/BAK		Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
<b>Bagian Pelayanan</b>	Menyiapkan minum	<i>Pantry</i>	<i>Kitchen Set Meja makan Kursi makan</i>	<i>Dust bin Artwork</i>	Menyesuaikan
	Beribadah	Mushola	Lemari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
<b>Penyelenggara pameran</b>	Mencari informasi	Area Resepsionis	Meja Resepsionis Kursi	<i>Dust bin Artwork Jam dinding</i>	-
	Menemui bagian personalia	Ruang tamu	Sofa Meja	<i>Dust bin Art Work</i>	-
	Menyeleksi barang yang akan dipamerkan	Ruang kurator	Meja Kursi	<i>Dust bin Jam dinding</i>	-
	Menata barang yang dipamerkan	Ruang pameran	Vitrin tunggal Vitrin dinding	Sketsel	Menyesuaikan

Penyelenggara pertunjukan	Menyimpan barang pameran	Ruang penyimpanan	Rak penyimpanan	-	-
	Beribadah	Mushola	Lemari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Mencari informasi	Area Resepsionis	Meja Resepsionis Kursi	<i>Dust bin Artwork Jam dinding</i>	-
	Menemui bagian personalia	Ruang tamu	Sofa Meja	<i>Dust bin Art Work</i>	-
	Menata panggung	Ruang pertunjukan	-	-	Menyesuaikan
	Menata cahaya dan suara	Ruang kontrol	Meja kontrol Kursi	Alat kontrol <i>Dust bin</i>	2 Orang
	Merias diri	Ruang rias	Meja rias Kursi	Cermin <i>Dust bin</i>	-
	Mengganti pakaian	Ruang ganti	-	Cermin Gantungan baju	-
	Beribadah	Mushola	Lemari Alat Sholat	Jam Dinding	Menyesuaikan
Pengunjung pameran	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Mencari informasi	Area Resepsionis	Meja Resepsionis Kursi	<i>Dust bin Artwork Jam dinding</i>	-
	Membeli tiket	Area <i>ticketing</i>	Meja tiket Kursi	-	-
	Menunggu	<i>Lobby</i>	Sofa	<i>Dust bin Artwork Jam dinding</i>	-
	Melihat pameran	Ruang pameran	Vitrin tunggal Vitrin dinding	Sketsel	Menyesuaikan
	BAB/BAK	Toilet	-	<i>Closet Washtafel Dust bin</i>	Menyesuaikan
	Penonton pertunjukan	Mencari informasi	Area Resepsionis	Meja Resepsionis	<i>Dust bin Artwork</i>

			Kursi	Jam dinding	
Membeli tiket	Area <i>ticketing</i>		Meja tiket Kursi	-	-
Menunggu	<i>Lobby</i>		Sofa	<i>Dust bin</i> <i>Artwork</i> Jam dinding	-
Menonton pertunjukan	Ruang pertunjukan		Kursi	-	-
BAB/BAK	Toilet		-	<i>Closet</i> <i>Washtafel</i> <i>Dust bin</i>	Menyesuaikan

**Tabel 05.** Tabel Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot

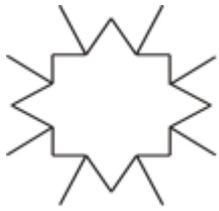
## 8. Hubungan Antar Ruang

Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aktivitas di dalam ruang, berkaitan hal ini tiap ruang memiliki fungsi masing – masing dan mempunyai hubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Agar sesuai antara aktivitas dan hubungan ruang, maka dalam sebuah perancangan haruslah merumuskan organisasi ruang dengan benar. Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain sebagai berikut<sup>52</sup> :

### a. Organisasi Ruang Terpusat

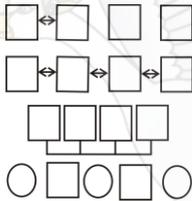
Bentuk	Keterangan
--------	------------

<sup>52</sup> J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hlm. 112 – 114.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang – ruang di sekitarnya</li> <li>2) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya.</li> <li>3) Ruang di sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.</li> </ol>
---	--

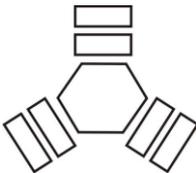
Tabel 06. Organisasi Ruang Terpusat

### b. Organisasi Ruang Linier

Bentuk	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merupakan deretan ruang – ruang.</li> <li>2) Masing – masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.</li> <li>3) Masing – masing ruang berhubungan secara langsung.</li> <li>4) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.</li> </ol>

Tabel 07. Organisasi Ruang Linier

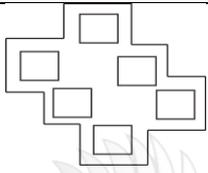
### c. Organisasi Ruang Radial

Bentuk	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.</li> <li>2) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.</li> </ol>

	3) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
--	--

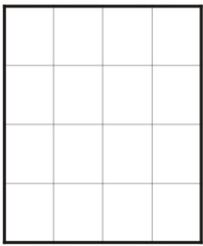
**Tabel 08.** Organisasi Ruang Radial

#### d. Organisasi Ruang Mengelompok

Bentuk	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang – ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.</li> <li>2) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.</li> </ol>

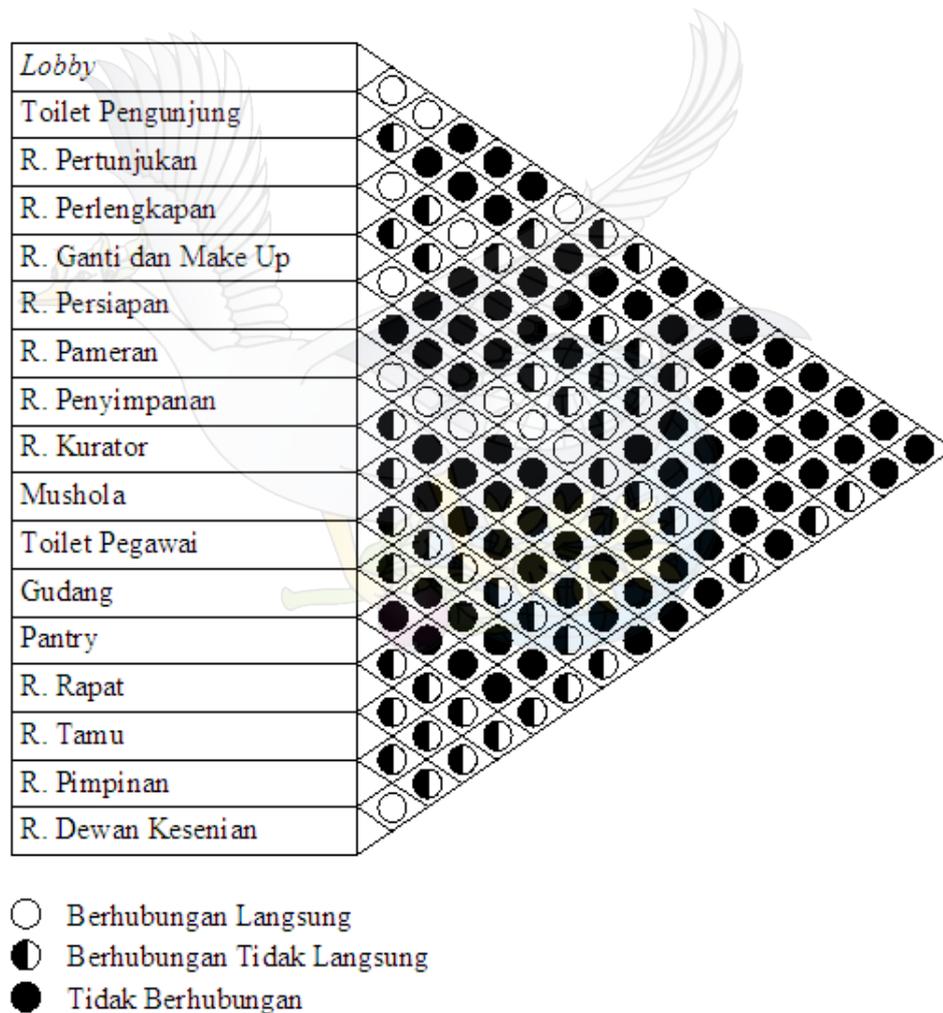
**Tabel 09.** Organisasi Ruang Mengelompok

#### e. Organisasi Ruang Grid

Bentuk	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi)</li> <li>2) Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.</li> <li>3) Penggunaan ruang yang disusun secara grid banyak kita jumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau bagian – bagian untuk karyawan yang menduduki jabatan.</li> </ol>

**Tabel 10.** Organisasi Ruang Grid

Perancangan Interior Gedung Kesenian ini menggunakan pola hubungan antar ruang secara linier, dimana pola tersebut merupakan deretan ruang-ruang yang masing-masing ruang dihubungkan dengan ruang lain dengan sifat memanjang. Masing-masing ruang berhubungan secara langsung. Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang yang sama.<sup>53</sup> Skema hubungan antar ruang pada perancangan ini sebagai berikut :



**Tabel 11.** Hubungan Antar Ruang  
 (Sumber : diadopsi dari Neufert Ernst, *Data Arsitek*, 1997, hlm.200)

<sup>53</sup> Suptandar, Pamudji. 1999, 113, tanggal 28 September 2016, 19.51.

**Keterangan :**

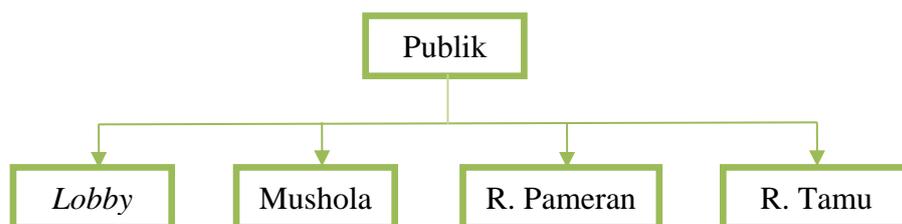
- a. **Berhubungan Langsung** (dua ruang menuntut letak yang berdekatan dan dihubungkan oleh pemisah dinding yaitu pintu).
- b. **Berhubungan tidak langsung** (ruangan tidak harus berdekatan atau jika berdekatan harus melewati beberapa ruang).
- c. **Tidak Berhubungan** (kedua ruangan tidak ada hubungan kegiatan, sehingga tidak menuntut kedekatan).

**9. Zoning dan Grouping**

Ruang- ruang pada gedung kesenian ini dikategorikan dalam empat jenis area yang berbeda-beda, yaitu area publik, area semi privat, area privat, area servis, dan sirkulasi ruang.

**a. Area Publik**

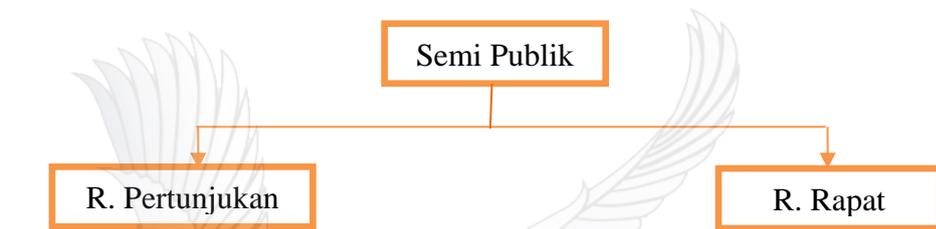
Ruang Publik adalah ruang yang bisa diakses dengan relatif mudah bagi semua orang atau untuk kalangan umum (pengunjung dan pengelola). Untuk pengelompokan ruang atau area secara langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang publik yaitu:



**Skema 14.** Skema Pembagian Area Publik

## b. Area Semi Publik

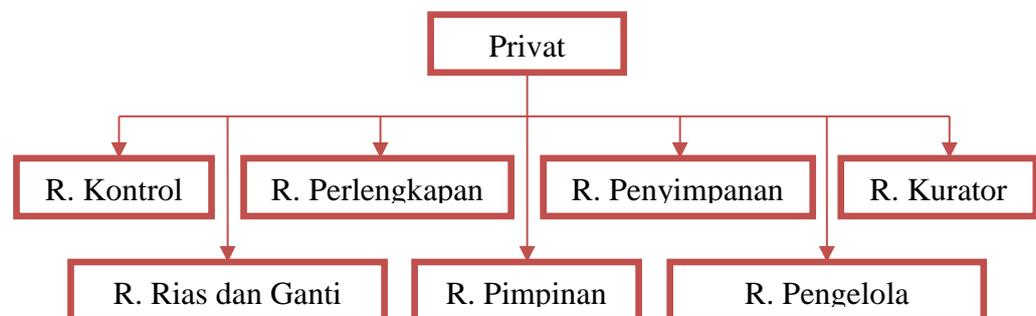
Ruang Semi Publik adalah ruang turunan dari ruang privat. Hal ini sifatnya lebih sedikit kearah umum serta memiliki akses yang lebih sedikit longgar. Untuk pengelompokan ruang yang aktifitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang semi publik yaitu:



Skema 15. Skema Pembagian Area Semi Publik

## c. Area Privat

Ruang *Privat* adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi atau dapat dimasuki oleh tertentu saja dan tidak langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk ruang *privat* yaitu :

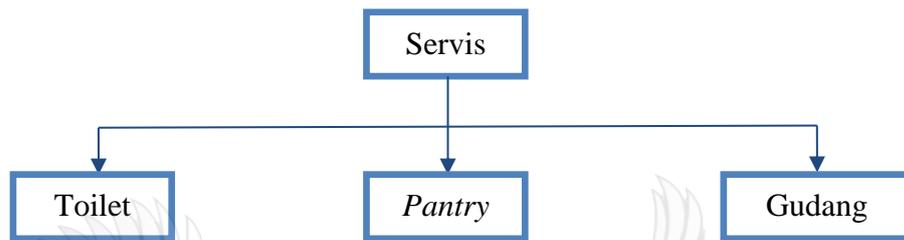


Skema 16. Skema Pembagian Area Privat

**d. Area Servis**

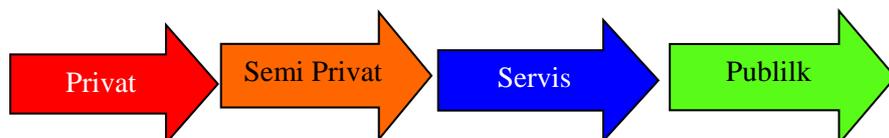
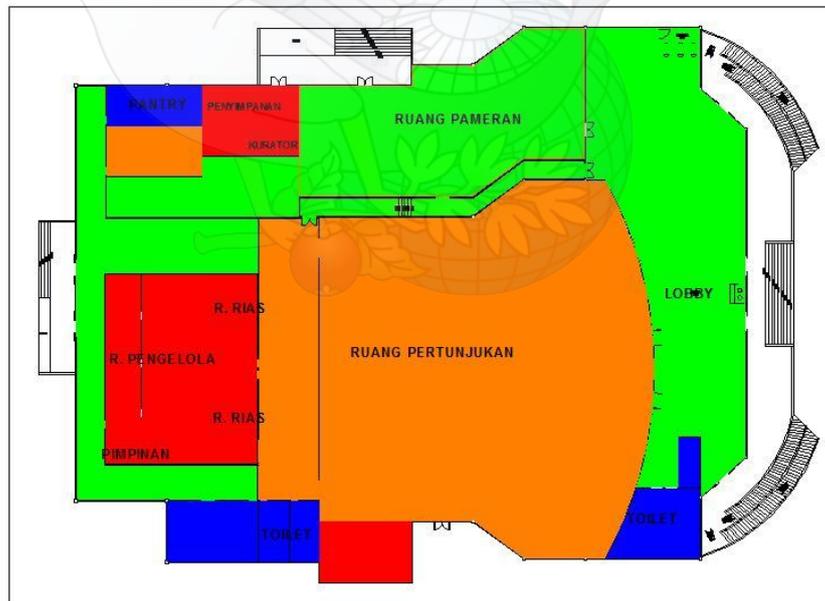
Ruang *Service* adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktifitasnya meliputi pelayanan publik dan pemeliharaan intern.

Pengelompokan yang termasuk ruang *service* yaitu :

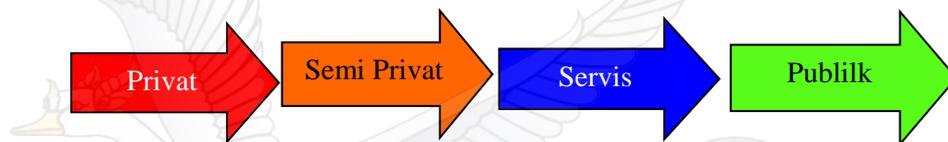
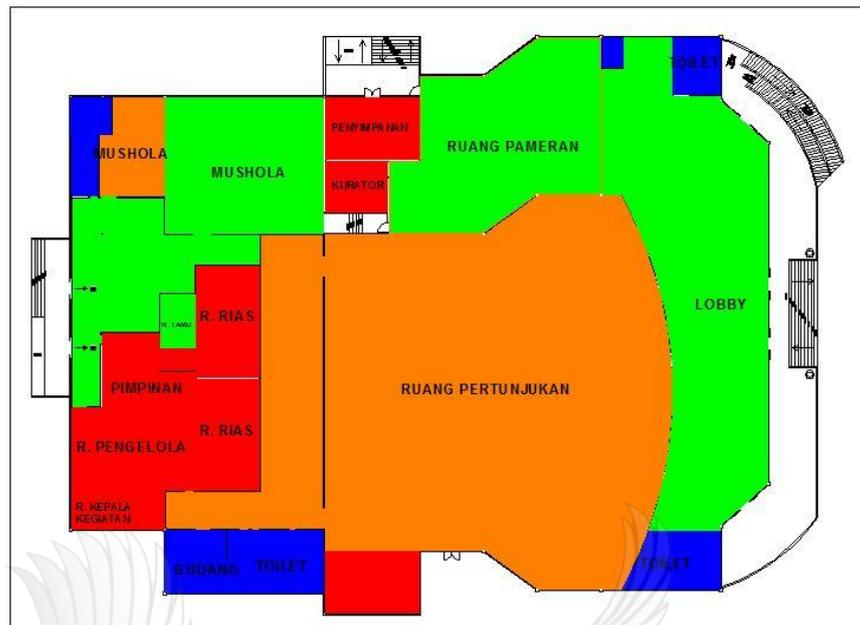


**Skema 17.** Skema Pembagian Area Servis

Berikut alternatif *zoning* dan *grouping* gedung kesenian di Kota Blitar :



**Gambar 25.** Zoning dan Grouping alternatif 1



Gambar 26. Zoning dan Grouping alternatif 2

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	**	***
Keamanan	**	***
Kenyamanan	**	***
Visual	**	***
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Tabel 12. Indikator Penilaian Alternatif Zoning dan Grouping

**Keterangan :**

Fungsi : Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.

Keamanan :Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunaannya.

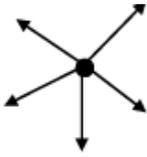
**Kenyamanan** : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunanya.

**Visual** : Bentuk susunan ruang sudah sesuai dengan penerapan tema Candi Penataran.

## 10. Pola Sirkulasi

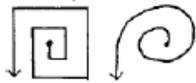
Perancangan Interior secara otomatis akan mempolakan aktivitas manusia di dalamnya, termasuk sirkulasi. Sirkulasi pada ruangan diakibatkan oleh pola penataan atau peletakan ruang. Pola-pola sirkulasi antar ruang yang mengikuti sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perancangannya. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain :

### a. Radial

Bentuk	Keterangan
	Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.

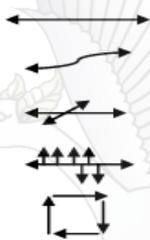
**Tabel 14.** Pola Sirkulasi Radial

**b. Spiral**

Bentuk	Keterangan
	<p>Jalan menerus yang berasal dari titik pusat dan berputar terus hingga menjauhinya.</p>

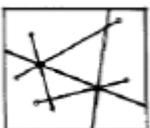
**Tabel 14.** Pola Sirkulasi Spiral

**c. Linear**

Bentuk	Keterangan
	<p>Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.</p>

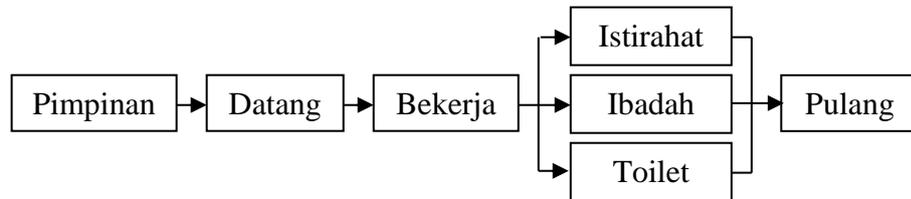
**Table 15.** Pola Sirkulasi Linier

**d. Campuran**

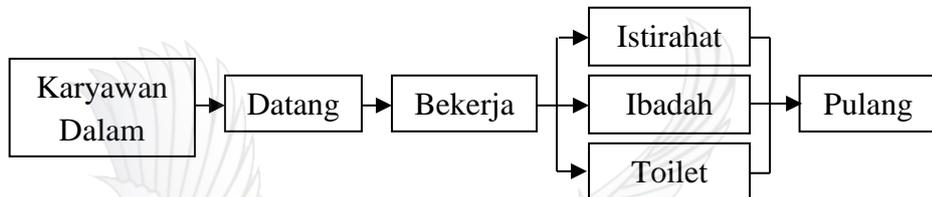
Bentuk	Keterangan
	<p>Kombinasi dari sirkulasi pada suatu bangunan, misalnya. Karena terbentuk orientasi yang membingungkan.</p>

**Tabel 16.** Pola Sirkulasi Campuran

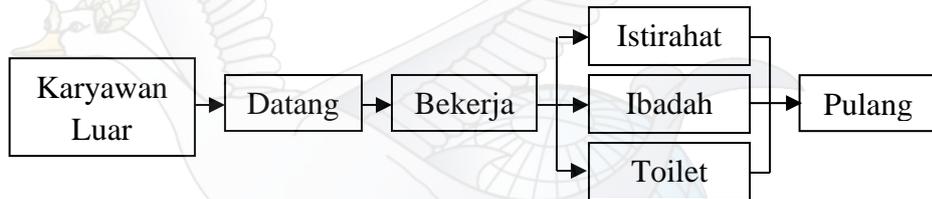
Pada perancangan gedung keseian ini menggunakan pola sirkulasi campuran, yang mana kombinasi dari sirkulasi pada suatu bangunan. Misalnya karena terbentuk orientasi yang membingungkan.



**Skema 18.** Skema Pola Sirkulasi Pimpinan



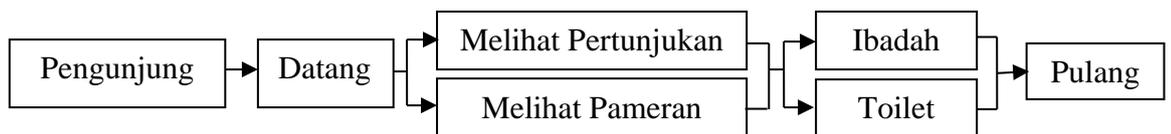
**Skema 19.** Skema Pola Sirkulasi Karyawan Dalam



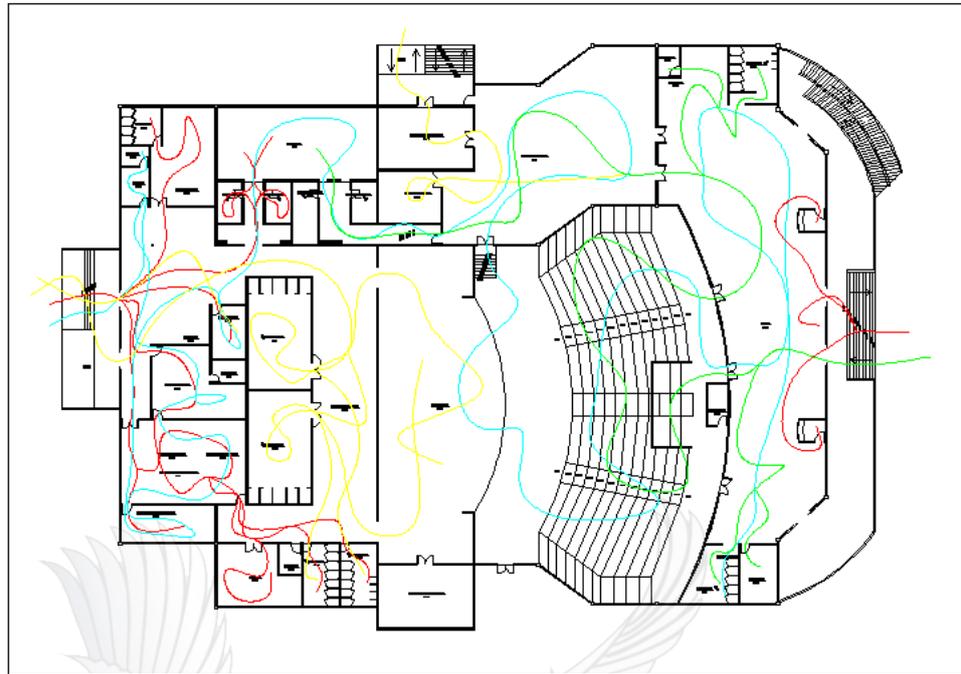
**Skema 20.** Skema Pola Sirkulasi Karyawan Luar



**Skema 21.** Skema Pola Sirkulasi Penyelenggara Kegiatan



**Skema 22.** Skema Pola Sirkulasi Pengunjung

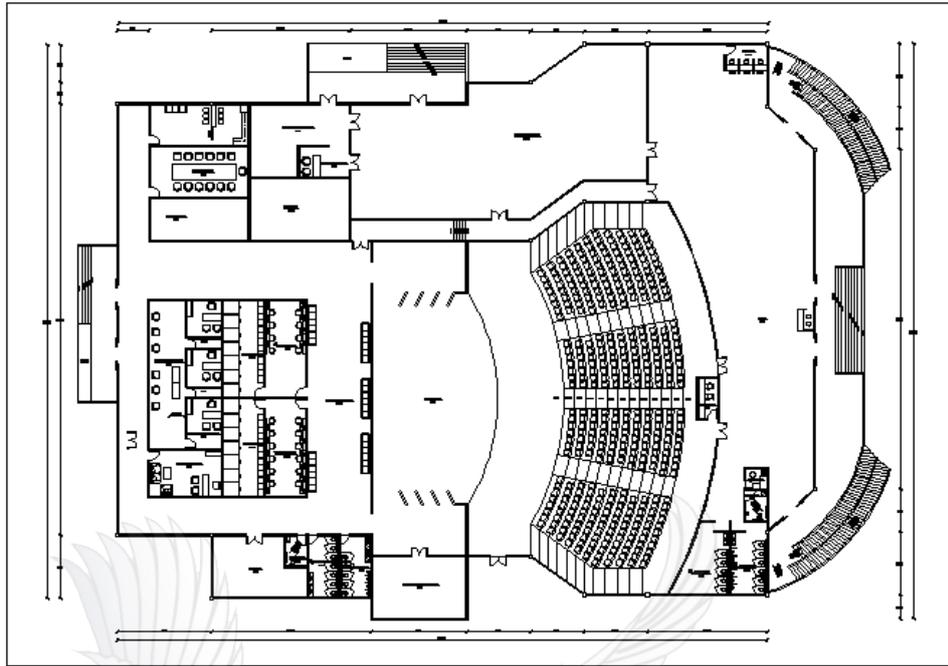


**Gambar 29.** Pola Sirkulasi

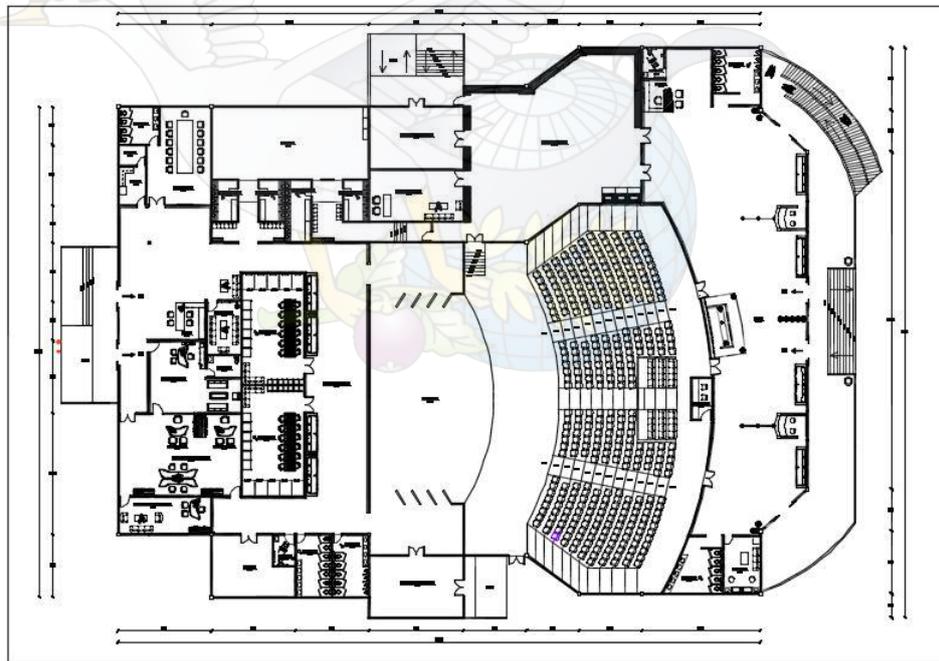


## 11. Konsep *Layout*

Perancangan Interior secara otomatis membutuhkan *layout* untuk dapat melihat pola-pola ruang yang digunakan dan diterapkan. Tanpa adanya *layout*, perancangan tidak dapat dilakukan. Maka dalam Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar akan dipertimbangkan dan dipilih dari alternatif sebagai berikut.



Gambar 28. *Layout Alternatif 1*



Gambar 29. *Layout Alternatif 2*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
--------------------	--------------	--------------

Fungsi	**	***
Keamanan	**	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 2</b>	

**Tabel 17.** Indikator Penilaian Alternatif *Layout*

**Keterangan :**

Fungsi : Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.

Keamanan :Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunaanya.

Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunaanya.

*Visual* : Bentuk susunan ruang sudah sesuai dengan penerapan tema Candi Penataran.

**12. Elemen Pembentuk Ruang**

Ruang – ruang Interior dalam bangunan dibentuk oleh elemen- elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya yaitu kolom-kolom, dinding, lantai, dan *ceiling*. Elemen- elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang- ruang interior.<sup>54</sup> Unsur pembentuk ruang atau elemen- elemen interior

<sup>54</sup> Francis D. K. Ching, “*Ilustrasi Desain Interior*”, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996), 160.

ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sehingga memperindah interior yang dapat dihuni dan cocok dari segi fungsi, menyenangkan dari segi estetika, dan memuaskan dari segi psikologi untuk berlangsungnya aktivitas dari penggunaannya. Elemen pembentuk ruang adalah dinding, lantai dan *ceiling*. Ketiganya merupakan satu – kesatuan yang dapat membentuk sebuah ruang Interior yang dapat dihuni.

#### **a. Lantai**

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan yang terus menerus.<sup>55</sup> Dari kriteria fungsional maka permukaan lantai harus benar-benar diperhatikan apakah menimbulkan suara yang terlalu keras atau tidak, dan juga menyilaukan penglihatan atau tidak. Sedangkan dari segi keamanan dan kenyamanan, harus diperhatikan bahan yang digunakan apakah licin atau tidak. Kemudian dari kriteria estetika, permukaan lantai yang netral dan tidak bermotif dapat digunakan sebagai latar belakang yang sederhana untuk penghuni dan perabotnya. Sedangkan lantai berpola dapat menjadi elemen yang dominan dalam ruang Interior. Pola tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian

---

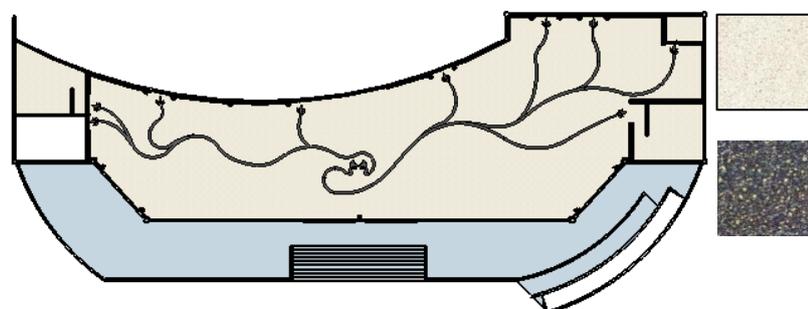
<sup>55</sup> Francis D. K. Ching, 1996, Hlm.182.

ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi, atau sekedar sebagai daya tarik tekstur. Berikut alternatif nilai pada Gedung Kesenian di Kota Blitar.

1) *Lobby*

*Lobby* merupakan area publik yang paling sering dilewati. Kegiatan yang dilakukan di dalam *lobby* meliputi layanan tiket, layanan informasi, dan juga kegiatan pengunjung menunggu sambil berbincang-bincang. Fungsi lantai adalah sebagai penahan berat benda dan juga manusia yang sedang beraktifitas di atasnya, sehingga lantai yang dibutuhkan adalah lantai yang kuat, tahan gores, aman, tidak licin dan juga mudah dalam perawatan. Pengunjung pertunjukan maupun pameran dari semua kalangan, termasuk yang berkebutuhan khusus (difabel). Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih material lantai yang tidak licin. Kategori bahan yang masuk dalam ciri dan syarat tersebut adalah keramik, marmer, granit, *terrazzo*, *flamed marble*, dll. Alternatif pola dan material lantai pada *lobby* adalah sebagai berikut :

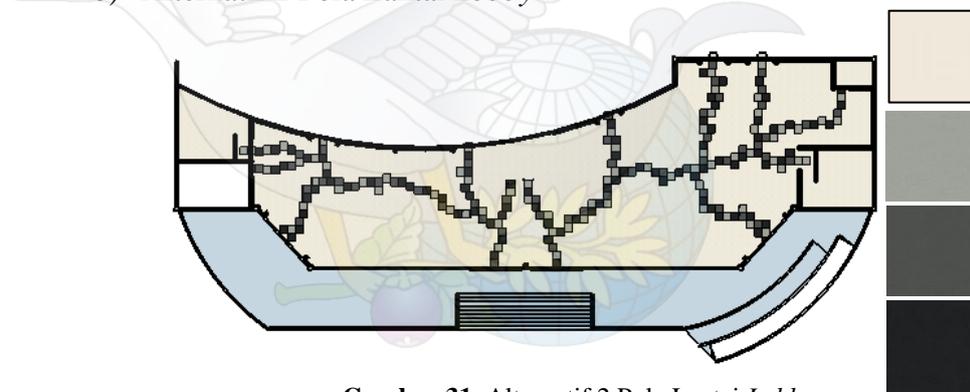
a) Alternatif 1 Pola Lantai *Lobby*



**Gambar 30.** Alternatif 1 Pola Lantai *Lobby*

Alternatif 1 Bahan penutup lantai pada *lobby* menggunakan material lantai granit (*ex. Granito*). Granit dapat dipotong sesuai bentuk yang diinginkan. Pola lantai yang digunakan adalah pola tubuh naga yang meliuk-liuk, dan kepala naga berada di depan pintu masuk area *lobby*. Ekornya bercabang-cabang dan berakhir pada tiap pintu ruang pertunjukan, pameran, dan toilet. Bentuk naga sesuai dengan tema Candi Penataran yang diterapkan pada area *lobby*, yaitu Bale Agung. Pola lantai ini juga berguna untuk menunjukkan sirkulasi di *lobby*.

b) Alternatif 2 Pola Lantai *Lobby*



**Gambar 31.** Alternatif 2 Pola Lantai *Lobby*

Bahan penutup lantai pada *lobby* menggunakan material lantai keramik (*ex. Roman*). Material keramik tahan lama, bahkan mampu bertahan hingga puluhan tahun. Keramik tersedia dalam beragam bentuk, ukuran, warna, pola, dan tekstur. Perawatannya mudah, cukup dibersihkan dengan menggunakan kain basah. Harga keramik bervariasi, dari murah sampai mahal, tergantung kualitas dan ukuran. Keramik menciptakan kesan dingin, karena

termasuk material yang keras dan licin. Nat antar keramik yang kotor akibat noda sulit dibersihkan. Keramik ditata dengan warna dasar krem. Sebagian pola keramik ditata meliuk-liuk dengan tiga warna abu-abu yang berbeda untuk menunjukkan sirkulasi.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	**
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 18.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai *Lobby*

**Keterangan :**

**Fungsi** : Kuat terhadap beban di atasnya, tahan gores, dan mudah dibersihkan.

**Keamanan** : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

**Kenyamanan** : Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya.

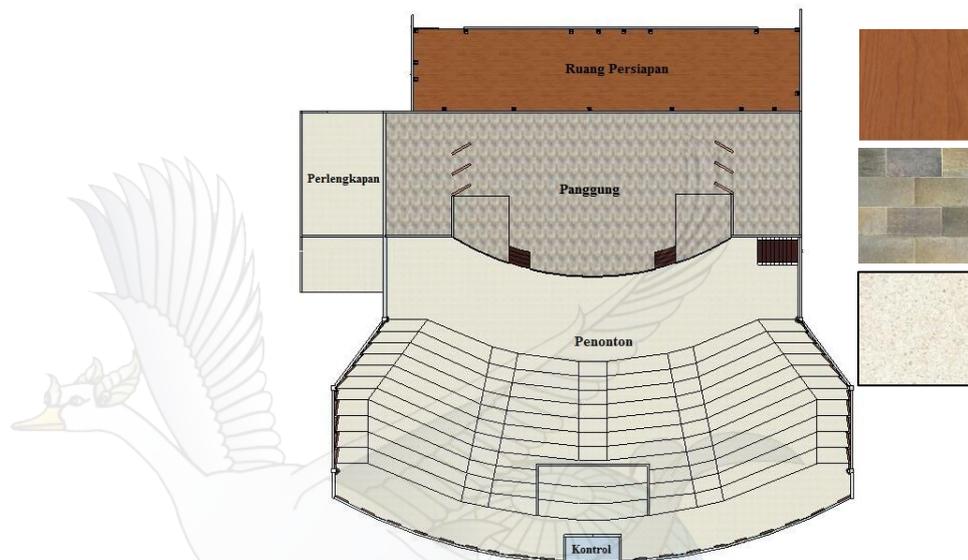
***Visual*** : Tampilan yang diberikan sesuai dengan tema.

2) Ruang Pertunjukan

Jenis kegiatan yang dilakukan di ruang pertunjukan adalah kegiatan-kegiatan dengan hentakan kaki yang menimbulkan beban berat, seperti : berjalan kesana kemari untuk menyiapkan pertunjukan, melaksanakan pertunjukan, dan menonton pertunjukan. Kegiatan tersebut dilakukan oleh banyak orang sehingga lantai yang digunakan haruslah lantai yang memiliki ketahanan kuat terhadap beban yang ada di atasnya, tahan gores, tidak licin, tidak menghantarkan listrik, mempunyai fenomena akustik yang baik, dan mudah dalam

perawatannya. Sebagian dari material tersebut juga harus memiliki fungsi sebagai system akustik. Material yang memenuhi kriteria tersebut antara lain *vinyl*, parket, karpet, dll. Alternatif pola dan material lantai pada ruang pertunjukan adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pertunjukan

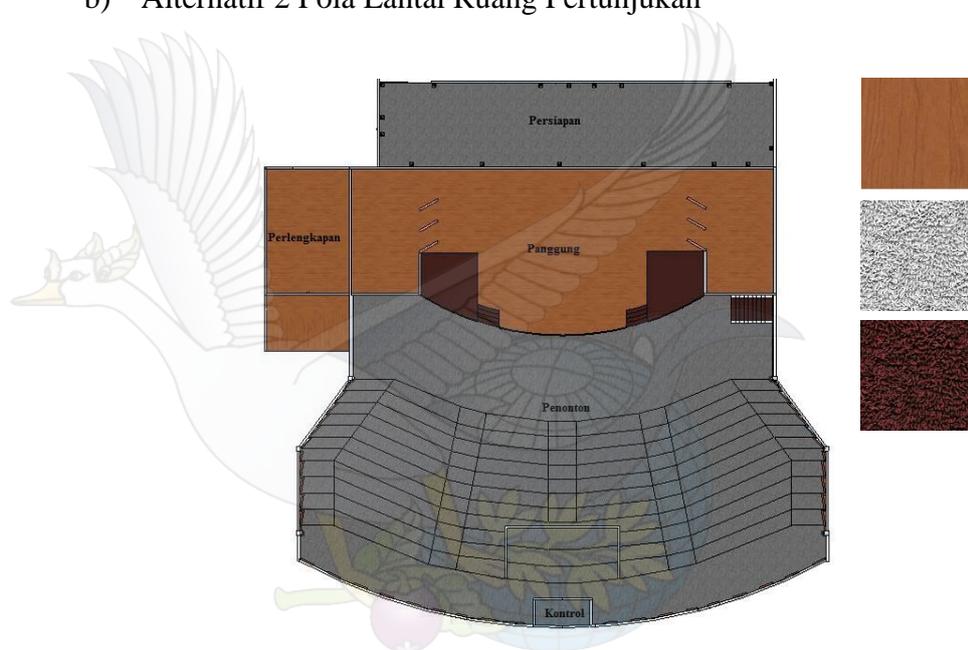


**Gambar 32.** Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pertunjukan

Material lantai yang digunakan pada ruang persiapan adalah parket (*ex. Teka*). Parket memiliki tekstur yang halus. Tampilannya dan warna sesuai kayu yang digunakan sebagai bahan material pembuatnya. Parket merupakan bahan yang tidak menghantarkan listrik. Berjalan di atas parket sedikit menimbulkan suara hentakan kaki. Material yang digunakan pada area panggung adalah andesit dengan finishing dibakar. Andesit merupakan batu alam yang banyak ditemukan di daerah sekitar gunung berapi. Andesit memiliki tekstur yang kuat dan agak kasar. Material yang digunakan pada area penonton dan ruang

perlengkapan adalah *terrazzo* (ex. Reborn) dengan teknik pemasangan cor ditempat. *Terrazzo* merupakan campuran antara semen, pewarna, dan juga potongan-potongan marmer. *Terrazzo* memiliki banyak corak dan warna. Modelnya pun bisa disesuaikan dengan keinginan. Material lantai *terrazzo* memantulkan bunyi.

b) Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pertunjukan



**Gambar 33.** Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pertunjukan

Material lantai yang digunakan pada ruang persiapan, area gamelan, dan area penonton adalah cor beton yang difinishing dengan bahan karpet (ex. *Goodrich*). Karpet merupakan bahan sejenis kain/wol yang memiliki tekstur halus dan lembut. Karpet memiliki banyak motif dan warna. Bahan penyusun dan ketebalannya pun berbeda-beda. Karpet merupakan bahan penyerap bunyi yang baik. Keberadaan lantai karpet juga dapat

dijadikan sebagai pendukung sistem akustik. Berjalan di atas karpet tidak menimbulkan suara hentakan kaki, sehingga suara orang yang berjalan di ruang persiapan tidak akan mengganggu pertunjukan di panggung. Material lantai pada panggung dan ruang perlengkapan adalah parket (*ex. Teka*). Parket memiliki tekstur yang halus. Tampilannya dan warna sesuai kayu yang digunakan sebagai bahan material pembuatnya. Parket merupakan bahan yang tidak menghantarkan listrik dan kuat menahan beban.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	*	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	***	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 19.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pertunjukan

**Keterangan :**

Fungsi : Kuat terhadap beban di atasnya, tahan gores, dan memiliki fenomena akustik yang baik.

Keamanan : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

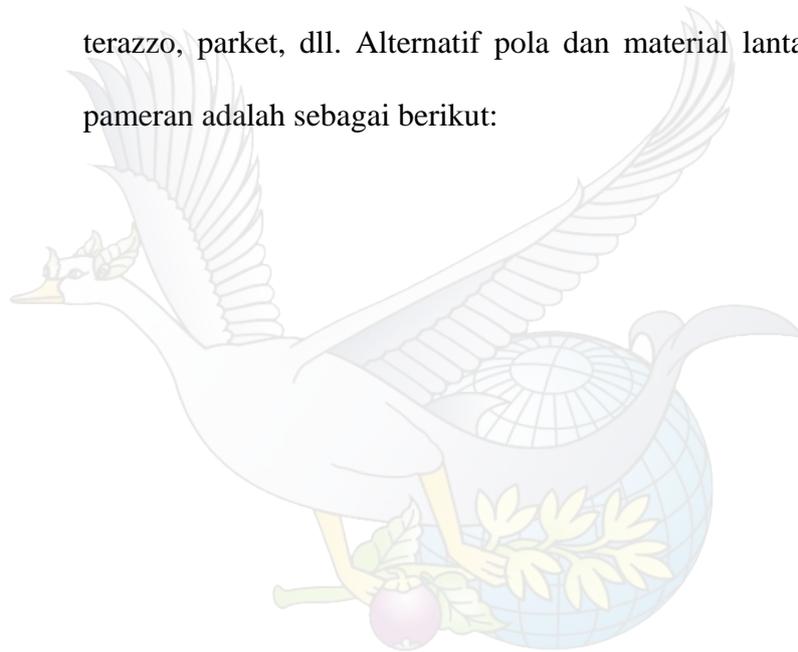
Kenyamanan : Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya, tidak menimbulkan suara hentakan di area tertentu.

*Visual* : Tampilan warna yang diberikan sesuai dengan tema.

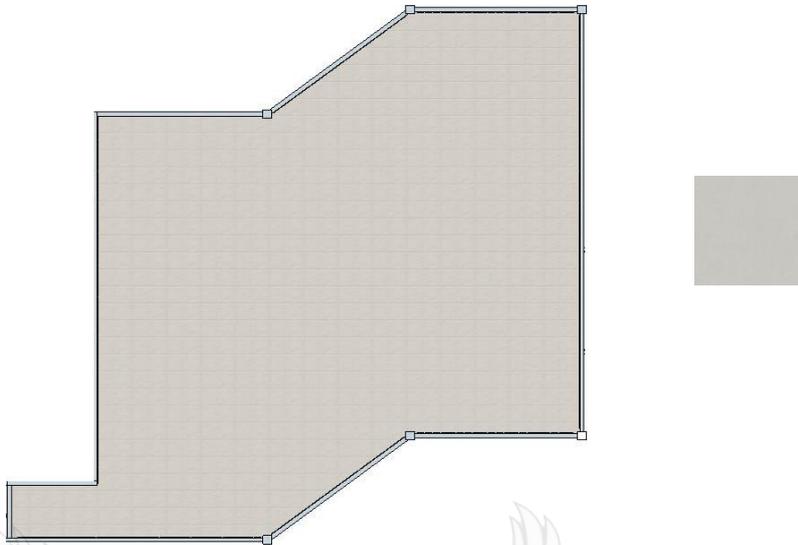
3) Ruang Pameran

Kegiatan yang dilakukan di dalam ruang pameran antara lain adalah kegiatan berjalan melihat-lihat benda pameran, melihat dan

membaca sejarah tentang Candi Penataran, dan berbincang-bincang. Lantai pada galeri tetap ini juga berfungsi untuk meletakkan *display* dengan menggunakan rak *display* yang memiliki beban berat. Jenis kegiatan tersebut memerlukan lantai yang kuat, tidak licin, mudah dipersihkan, tahan gores, dan tidak bermotif supaya pengunjung fokus pada barang-barang yang dipamerkan. Bahan-bahan yang memenuhi kriteria tersebut antara lain adalah marmer, granit, andesit, cor beton, terazzo, parket, dll. Alternatif pola dan material lantai pada ruang pameran adalah sebagai berikut:



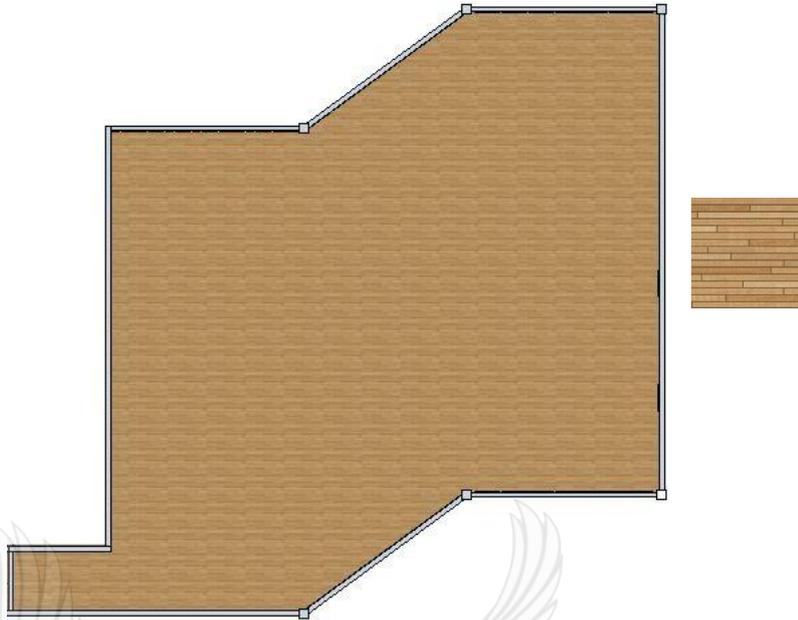
a) Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pameran



**Gambar 34.** Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pameran

Material lantai yang digunakan pada ruang pameran adalah granit (*ex. Granito*). Granit tahan lama, tahan pula di macam-macam cuaca, dan kedap udara. Granit lebih murah dari marmmer, namun tampilan granit dapat dipoles sedemikian rupa menjadi lebih cantik tanpa meninggalkan kesan alaminya. Granit termasuk material yang mudah dibersihkan. Granit tahan akan segala macam goresan, sehingga cocok untuk digunakan di ruangan dengan aktifitas tinggi.

b) Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pameran



**Gambar 35.** Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pameran

Material yang digunakan adalah parket (*ex. Teka*). Parket memiliki tekstur yang halus. Tampilannya dan warna sesuai kayu yang digunakan sebagai bahan material pembuatnya. Parket merupakan bahan yang tidak menghantarkan listrik dan kuat menahan beban.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Tabel 20.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pameran

**Keterangan :**

Fungsi : Kuat terhadap beban di atasnya, tahan gores, dan mudah dibersihkan.

Keamanan : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

Kenyamanan : Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya, tidak bermotif sehingga pengunjung fokus pada barang yang dipamerkan.

*Visual* : Tampilan warna yang diberikan sesuai dengan tema.

#### 4) Ruang Ganti dan Rias

Kegiatan yang dilakukan di ruangan ini adalah merias diri dan mengganti pakaian (kostum). Kegiatan tersebut dilakukan oleh banyak orang sehingga lantai yang digunakan haruslah lantai yang memiliki ketahanan kuat terhadap beban yang ada di atasnya dan tahan gores. Permukaan lantai tidak licin dan tidak bertekstur, karena kursi rias yang dipakai menggunakan roda, sehingga dapat mengatur posisi dengan mudah saat merias diri. Material yang memenuhi kriteria-kriteria tersebut antara lain adalah granit, *terrazzo*, parket, dll. Alternatif pola dan material lantai pada ruang ganti dan rias adalah sebagai berikut :

##### a) Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Ganti dan Rias



**Gambar 36.** Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Ganti dan Rias

Material lantai yang digunakan adalah parket (*ex. Teka*). Parket memiliki tekstur yang halus dan tidak licin. Tampilannya dan warna sesuai kayu yang digunakan sebagai bahan material pembuatnya. Parket merupakan bahan yang tidak menghantarkan listrik dan kuat menahan beban.

b) Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Ganti dan Rias



**Gambar 37.** Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Ganti dan Rias

Material yang digunakan adalah karpet (*ex. Goodrich*). Karpet merupakan bahan sejenis kain/wol yang memiliki tekstur. Karpet memiliki banyak motif dan warna. Bahan penyusun dan ketebalannya pun berbeda-beda.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 21.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Ganti dan Rias

**Keterangan :**

Fungsi : Kuat terhadap beban di atasnya, tahan gores, dan mudah dibersihkan.

Keamanan : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

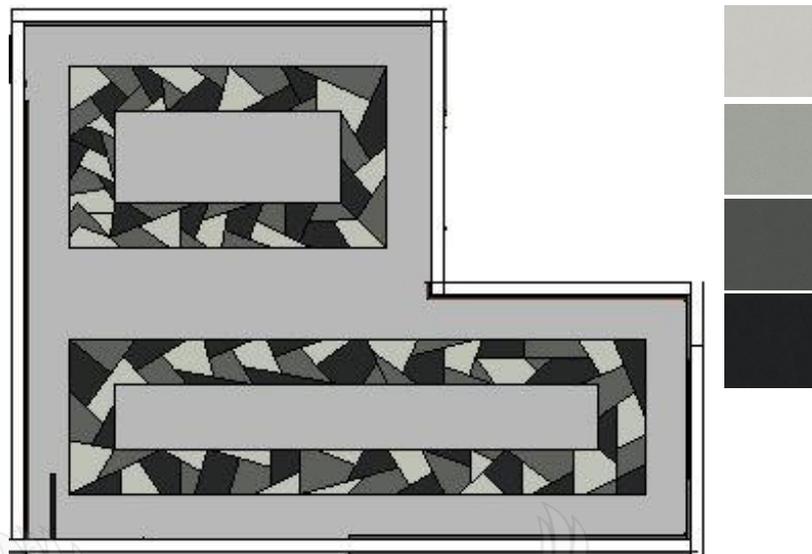
Kenyamanan : Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya, tekstur rata, mudah untuk roda berjalan di atasnya.

*Visual* : Tampilan yang diberikan sesuai dengan tema.

5) Ruang Pimpinan

Ruang pimpinan adalah tempat dimana pimpinan melakukan pekerjaannya. Kegiatan yang dilakukan di ruang pimpinan adalah duduk, bekerja, dan menerima tamu. Ruang pimpinan memerlukan lantai yang kuat, tidak licin, dan tidak banyak motif. Pola lantai diperlukan untuk menonjolkan tema perancangan. Alternatif pola dan material lantai pada ruang pimpinan adalah sebagai berikut :

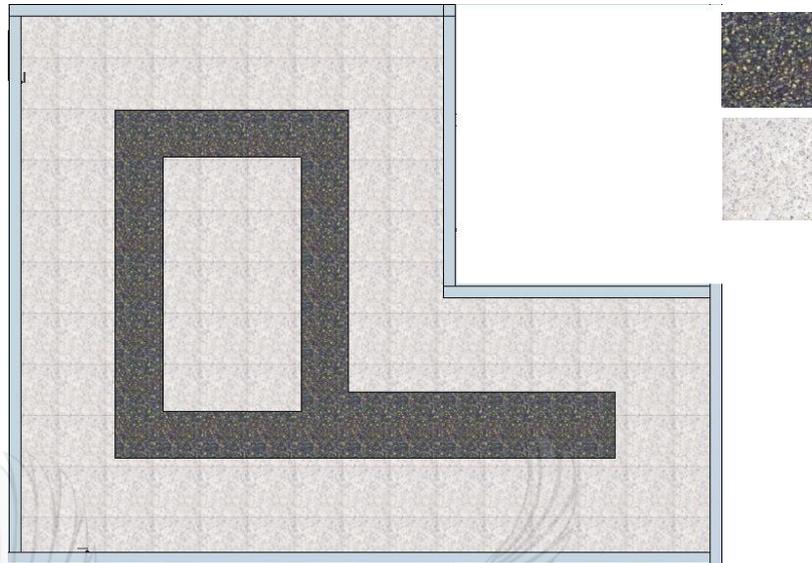
a) Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pimpinan



**Gambar 38.** Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pimpinan

Material lantai yang digunakan adalah granit (*ex. Granito*) dengan empat warna dari abu-abu muda hingga hitam. Granit dapat dipotong sesuai bentuk yang diinginkan. Pada ruang ini, potongan granit disusun untuk memberikan kesan tidak teratur sesuai dengan gaya postmodern. Dalam ketidakteraturan, potongan granit disusun membentuk persegi panjang seperti undak-undak Candi Induk Penataran tampak atas. Granit tahan lama, tahan pula di macam-macam cuaca, dan kedap udara. Granit lebih murah dari marmer, namun tampilan granit dapat dipoles sedemikian rupa menjadi lebih cantik tanpa meninggalkan kesan alaminya. Granit termasuk material yang mudah dibersihkan.

b) Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pimpinan



**Gambar 39.** Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pimpinan

Material lantai yang digunakan adalah *terrazzo* (ex. Reborn) dengan teknik pemasangan cor di tempat. *Terrazzo* merupakan campuran dari potongan batu koral dan semen, sehingga sebagian besar *terrazzo* memiliki corak yang hampir mirip dengan marmer, sehingga memberikan kesan mewah. *Terrazzo* memiliki ukuran, warna, dan corak yang bervariasi, bahkan dapat dipesan sesuai permintaan pelanggan. Pola lantai dibentuk sesuai dengan bentuk ruang.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 22.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pimpinan

**Keterangan :**

Fungsi : Kuat terhadap beban di atasnya, tahan gores, dan mudah dibersihkan.

Keamanan : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

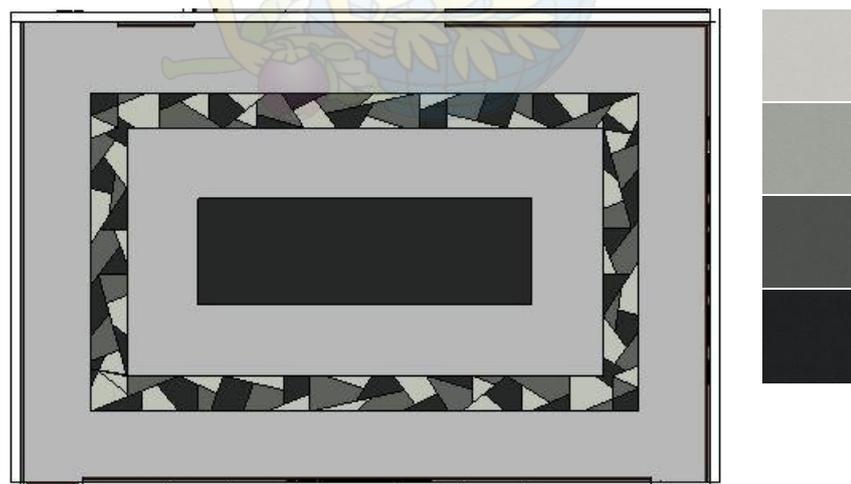
Kenyamanan : Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya, tidak bercorak sehingga tidak mengganggu konsentrasi.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

#### 6) Ruang Pengelola

Merupakan tempat untuk pengelola melakukan pekerjaannya. Kegiatan yang dilakukan dalam ruangan ini adalah bekerja, konsultasi, berjalan, dan berbincang. Pada ruang pimpinan diperlukan lantai yang kuat, tidak licin, dan tidak banyak motif. Pola lantai diperlukan untuk menonjolkan tema dan gaya perancangan. Alternatif pola dan material lantai pada ruang pengelola adalah sebagai berikut :

##### a) Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pengelola

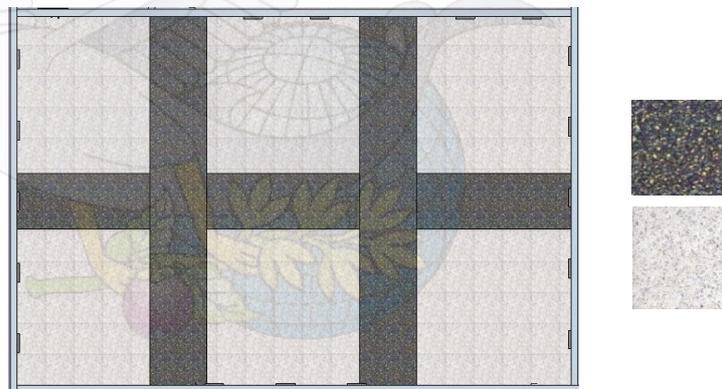


**Gambar 40.** Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Pengelola

Material lantai yang digunakan adalah granit (*ex. Granito*) dengan empat warna dari abu-abu muda hingga hitam. Granit dapat

dipotong sesuai bentuk yang diinginkan. Lantai Ruang Pengelola menggunakan potongan granit disusun untuk memberikan kesan tidak teratur sesuai dengan gaya postmodern. Potongan granit disusun dalam ketidakteraturan, membentuk persegi panjang seperti undak-undak Candi Induk Penataran tampak atas. Granit tahan lama, tahan pula di macam-macam cuaca dan kedap udara. Granit lebih murah dari marmer, namun tampilan granit dapat dipoles sedemikian rupa menjadi lebih cantik tanpa meninggalkan kesan alaminya. Granit termasuk material yang mudah dibersihkan.

b) Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pengelola



**Gambar 41.** Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Pengelola

Material lantai yang digunakan adalah *terrazzo* (ex. Reborn) dengan teknik pemasangan cor di tempat. *Terrazzo* merupakan campuran dari potongan batu koral dan semen, sehingga sebagian besar *terrazzo* memiliki corak yang hampir mirip dengan marmer, sehingga memberikan kesan mewah. *Terrazzo* memiliki ukuran, warna, dan corak yang bervariasi,

bahkan dapat dipesan sesuai permintaan pelanggan. Pola lantai dibentuk sesuai dengan posisi *furnituree* pada ruang tersebut.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 23.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Kuat terhadap beban di atasnya, tahan gores, dan mudah dibersihkan.

Keamanan : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

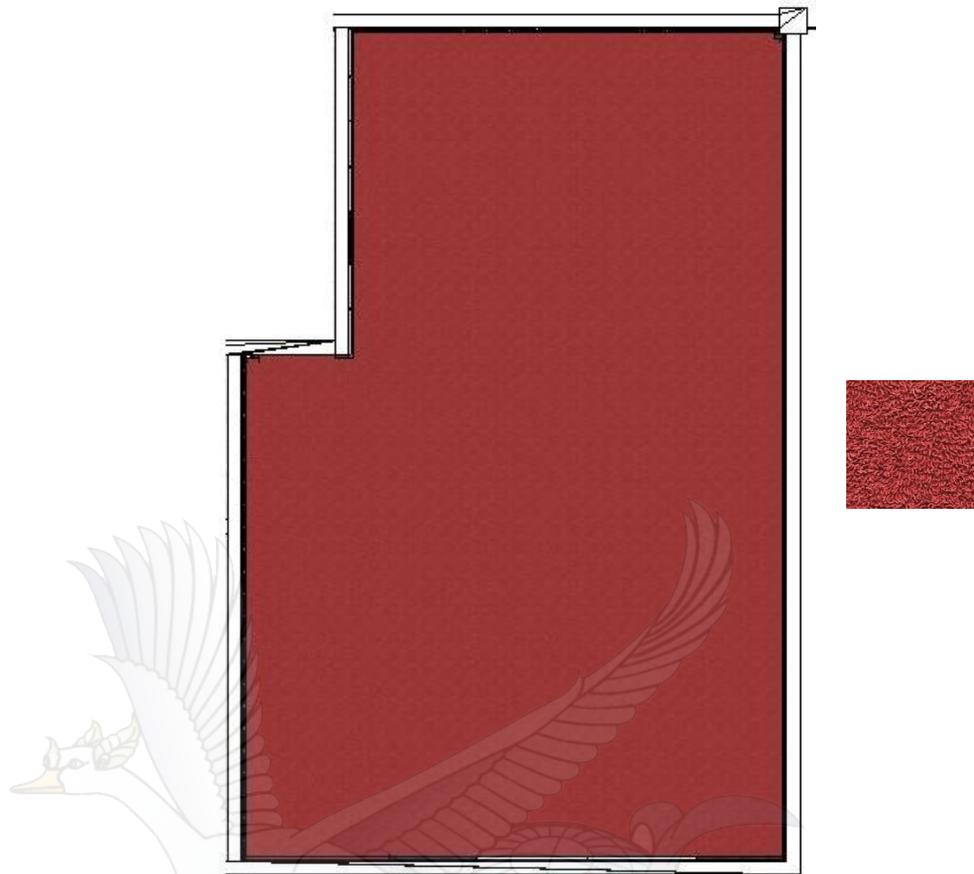
Kenyamanan : Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya, tidak bercorak sehingga tidak mengganggu konsentrasi.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

7) Ruang Rapat

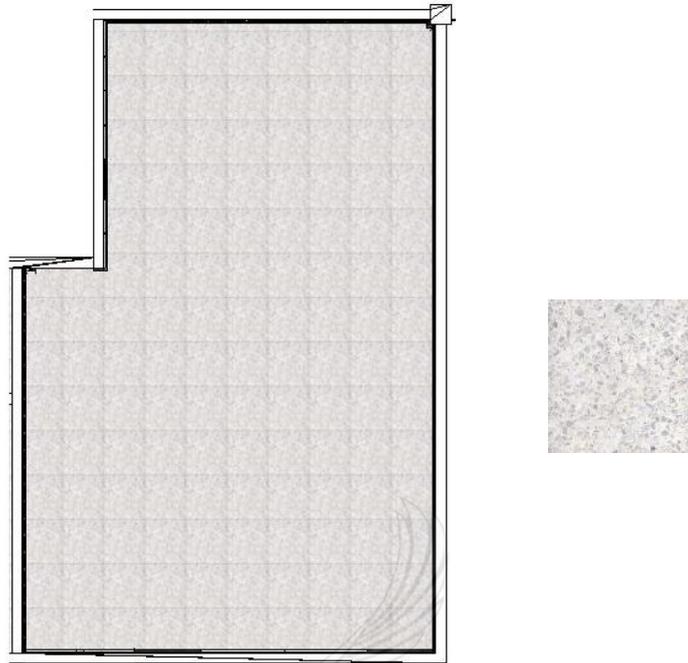
Kegiatan yang dilakukan pada ruang rapat adalah orang duduk saat rapat, berbicara-bincang, dan berjalan. Ruang rapat merupakan ruang yang membutuhkan keheningan dari suara-suara bising saat kegiatan rapat sedang berlangsung. Material lantai yang dibutuhkan adalah material yang memiliki kriteria kuat, mudah dibersihkan, dapat meredam suara saat kegiatan rapat sedang berlangsung. Alternatif pola dan material lantai pada ruang rapat adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Rapat



**Gambar 42.** Alternatif 1 Pola Lantai Ruang Rapat

Bahan lantai yang digunakan adalah karpet (*ex. Goodrich*). Karpet merupakan material dengan tekstur halus dan lembut serta dapat meredam bunyi-bunyi yang mengganggu. Material karpet sesuai dengan kebutuhan kegiatan di dalam ruangan. Dimana saat sedang rapat seringkali kaki peserta rapat menghentak ke lantai, sehingga menimbulkan suara berisik yang mengganggu. Suara tersebut dapat diantisipasi dengan pemasangan karpet pada lantai.



**Gambar 43.** Alternatif 2 Pola Lantai Ruang Rapat

Material lantai yang digunakan adalah *terrazzo* (ex. Reborn) dengan teknik pemasangan cor di tempat. *Terrazzo* merupakan campuran dari potongan batu koral dan semen, sehingga sebagian besar *terrazzo* memiliki corak yang hampir mirip dengan marmer, sehingga memberikan kesan mewah. *Terrazzo* memiliki ukuran, warna, dan corak yang bervariasi, bahkan dapat dipesan sesuai permintaan pelanggan. Namun, *terrazzo* menimbulkan suara hentakan dan decitan jika ada yang tergores di atasnya.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 24.** Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Rapat

**Keterangan :**

Fungsi : Kuat terhadap beban di atasnya, mudah dibersihkan, dan dapat meredam suara.

Keamanan : Tidak licin, aman untuk semua pengguna.

Kenyamanan: Tidak membuat was-was saat berpijak di atasnya, tidak menimbulkan suara hentakan maupun decitan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**b. Dinding**

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan dan memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.<sup>56</sup> Analisa desain dinding pada gedung kesenian adalah sebagai berikut :

1) *Lobby*

Fungsi dinding pada lobby gedung kesenian adalah sebagai pembatas dengan luar gedung, ruang pertunjukan, dan ruang pameran.

Alternatif desain dan material dinding pada *lobby* adalah sebagai berikut :

---

<sup>56</sup> Francis D. K. Ching, 1996, Hlm.176, tanggal 30 September 2016, 21.25.

a) Alternatif 1 Desain Dinding *Lobby*



Cat Dulux



Cat Dulux



Kaca

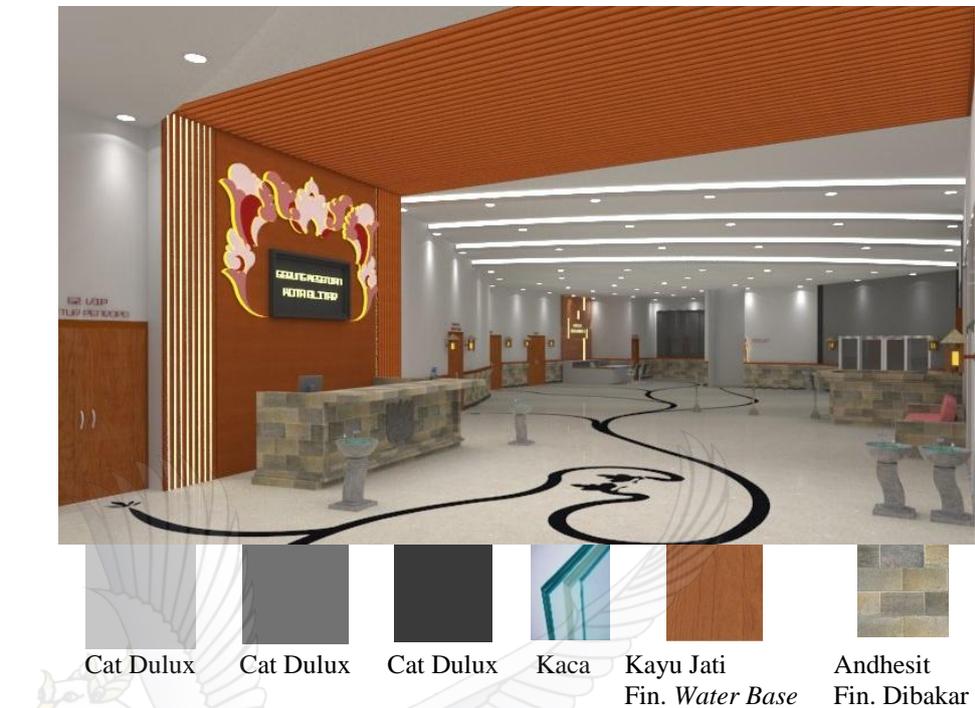


Kayu Jati  
Fin. Water Base

**Gambar 44.** Alternatif 1 Desain Dinding *Lobby*

Dinding terluar area *Lobby* menggunakan material kaca dengan ketebalan 8mm. Penggunaan kaca bertujuan untuk memanfaatkan cahaya alami pada siang hari. Dinding lain menggunakan bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Pada bagian bawah dilapisi batu *andhesit* dengan *finishing* dibakar setinggi 1m. Bagian paling bawah dinding terdapat tubuh naga yang meliuk-liuk mengelilingi ruangan. Bagian atas batu *andhesit* diberi *list* setengah lingkaran dengan material kayu jati untuk keamanan (supaya tidak tergores sudut batu *andhesit*). Dinding belakang area *ticketing* diberi cat warna merah marun sebagai penekanan area. Sedangkan dinding belakang area *receptionist* diberi panel kayu dengan material kayu jati sebagai *point of interest* ruang.

b) Alternatif 2 Desain Dinding *Lobby*



**Gambar 45.** Alternatif 2 Desain Dinding *Lobby*

Dinding pada *lobby* menggunakan bata plaster dengan *finishing* cat dinding tiga warna, mulai dari abu-abu muda hingga tua. Warna abu-abu tua sebagai penekanan pada sebagian sisi yang dirasa sebagai salah satu poin penting pada *lobby*, seperti pada dinding di belakang area *ticketing*. Panel kayu diterapkan pada dinding di belakang resepsionis sebagai *point of interest* ruang *lobby*. Dinding yang memisahkan *lobby* dengan bagian luar bangunan diberi material kaca. Bahan kaca yang bersifat transparan akan menyebabkan *lobby* dapat terlihat dari luar dan juga mendapatkan cahaya alami pada siang hari.

Dinding *lobby* bagian bawah dilapisi batu andhesit setinggi 1 m dengan *finishing* dibakar. Bagian bawah di depan lapisan batu andhesit ditambahkan bentuk tubuh naga yang meliuk-liuk mengelilingi

ruangan. Penggunaan material batu andhesit dan bentuk tubuh naga di bagian bawah bertujuan untuk memunculkan tema Bale Agung pada Candi Penataran. Di atas batu andhesit diberi *list* kayu setengah lingkaran untuk keamanan (supaya tidak tergores sudut batu andhesit).

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	**	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

Tabel 25. Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding *Lobby*

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi area *lobby* dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

2) Ruang Pameran

Dinding pada ruang pameran berfungsi sebagai pembatas dengan ruangan lain. Selain itu, dinding pada ruanga ini juga berfungsi sebagai tempat *display* benda pajangan dan juga penguat tema serta suasana. Sehingga material dinding harus kuat dan tahan terhadap beban dari benda. Alternatif desain dan material dinding pada ruang pameran adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1 Desain Dinding ruang Pameran



Cat Dulux

**Gambar 46.** Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pameran

Material yang digunakan pada dinding ruang pameran adalah bata plesteran dengan *finishing* cat dinding abu-abu muda. Bata yang sudah diplester terlihat bersih dan rapi. Cat polos membuat pengunjung fokus pada benda yang dipamerkan. Bagian atas dihiasi dengan salah satu ornamen Candi Angka tahun pada Candi Penataran.

b) Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pameran



Cat Dulux  
Ex. Sunlight 1190

Batu Alam

**Gambar 47.** Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pameran

Material yang digunakan adalah bata plasteran dengan finishing batu alam yang dipasang dengan teknik ditempel. Batu alam memberikan kesan berat. Coraknya mengganggu pandangan pengunjung, sehingga tidak dapat fokus pada barang yang dipamerkan. Sulit pula untuk menggantung barang pada dinding.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	**
Keamanan	***	**
Kenyamanan	***	*
Visual	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 26.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pameran

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang pamer dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

### 3) Ruang Pertunjukan

Fungsi dinding pada ruang pertunjukan adalah sebagai pembatas antara ruang dalam dan luar. Disamping itu, ada fungsi yang lebih penting yaitu sebagai peredam suara agar suara bising diluar tidak didengar dari dalam, begitu pula sebaliknya. Alternatif desain dan material dinding pada ruang pertunjukan adalah sebagai berikut :

#### a) Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pertunjukan



**Gambar 48.** Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pertunjukan

Pada area panggung, dinding bata plesteran dengan finishing cat warna abu-abu muda. Kolom-kolom diberi cat warna abu-abu tua. Kolom bagian bawah dililit oleh tubuh naga. Dinding bawah panggung diukir dengan relief seperti pada Batur Pendopo, Candi Penataran. Lilitan naga pada kolom dan ukiran pada dinding bawah panggung sebagai wujud penerapan tema.

Dinding ruang pertunjukan menggunakan material bata plesteran yang dilapisi dengan *acoustical board*. *Acoustical board* memiliki permukaan dengan pori-pori yang berguna untuk penyerapan suara. Pementasan di dalam *indoor stage* memerlukan suara yang baik dan dapat didengar secara merata oleh semua penonton di dalam ruangan. Dinding bagian belakang diselang-seling antara *acoustical board* dan batu alam supaya suara yang dihasilkan tidak hanya diserap, namun sebagian juga dipantulkan. Hal tersebut diperlukan saat menggunakan gamelan, karena bila seluruh permukaan dinding berfungsi penyerap, suara dari gamelan tidak dapat menyebar ke seluruh ruangan dengan sempurna.

b) Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pertunjukan



**Gambar 49.** Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pertunjukan

Dinding ruang pertunjukan menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Kolom-kolom diberi

cat warna merah marun. Dinding ruang bagian belakang dan dinding bawah panggung diberi lapisan batu alam. Seluruh material dinding ruangan memantulkan suara. Hal tersebut tidak baik bagi akustik ruang yang membutuhkan peredam suara.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	*
Keamanan	***	**
Kenyamanan	***	*
<i>Visual</i>	***	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 27.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pertunjukan

**Keterangan :**

**Fungsi** : Membatasi ruang pertunjukan dengan ruang lain dan sebagai control akustik.

**Keamanan** : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

**Kenyamanan** : Suara yang dihasilkan tidak mengganggu pendengaran.

**Visual** : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

4) Ruang Ganti dan Rias

Dinding pada ruang ganti dan rias berfungsi sebagai pembatas antara ruang rias dengan ruang lain. Alternatif desain dan material dinding pada ruang ganti dan rias adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias



**Gambar 50.** Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias

Dinding pada ruang rias menggunakan material bata plesteran dengan finishing cat warna abu-abu. Dinding bagian lain diberi partisi berbentuk lengkungan dan diberi cat dengan motif sisik naga, cat warna merah muda dan merah marun. Dinding pada bagian bawah partisi diberi cat warna coklat. Partisi pada pinggiran lengkungan diberi *list* dengan material batu alam. Dinding plesteran memberi kesan bersih. Ruang ganti menggunakan dinding partisi dengan material *PVC* (*polyvinyl chloride*) warna abu-abu.

b) Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias



Cat Dulux Ex. *Urban Grey* 1113

**Gambar 51.** Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias

Dinding pada ruang rias menggunakan material bata plesteran dengan finishing cat warna abu-abu. Dinding plesteran memberi kesan bersih. Pada ruang ganti menggunakan dinding partisi dengan material PVC (*polyvinyl chloride*) warna abu-abu.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Tabel 28.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Ganti dan Rias

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang ganti dan rias dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 5) Ruang Pimpinan

Dinding pada ruang pimpinan berfungsi sebagai pembatas dengan ruangan lain. Disamping itu, dinding pada ruang pimpinan berfungsi untuk penciptaan tema dan suasana ruang. Kegiatan bekerja yang menjenuhkan dimungkinkan akan menyenangkan jika ruang yang digunakan nyaman dan juga estetis. Alternatif desain dan material dinding pada ruang pimpinan adalah sebagai berikut :

### a) Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pimpinan



Cat Dulux  
Ex. Sunlight 1190

Kayu Jati  
Fin. Water Base

Batu Alam

**Gambar 52.** Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pimpinan

Dinding pada ruang pimpinan menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Dinding bagian bawah dilapisi dengan panel kayu setinggi 1m. *list* bawah menggunakan material kayu. *List* di atas dinding batu alam menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat dulux. Dinding bagian belakang meja pimpinan diberi simbol Kota Bitar dengan

tambahan sayap, sebagai replica relief naga bersayap khas Candi Induk Penataran.

b) Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pimpinan



**Gambar 53.** Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pimpinan

Dinding pada ruang pimpinan menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Dinding bagian bawah dilapisi dengan batu alam setinggi 1m. *list* bawah menggunakan material kayu. *List* di atas dinding batu alam menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat dulux. Dinding bagian belakang meja pimpinan diberi simbol Kota Bitar dengan tambahan sayap, sebagai replika relief naga bersayap khas Candi Induk Penataran. Dinding ruang pimpinan area tamu dicat dengan motif kotak-kotak gradasi warna abu-abu muda hingga tua pada kedua sisinya. Dinding sisi belakang dihiasi dengan motif Candi Penataran dan terdapat slogan kesenian di tengahnya.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	**	**
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 29.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pimpinan

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang pimpinan dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

6) Ruang Pengelola

Dinding pada ruang pengelola berfungsi sebagai pembatas dengan ruangan lain. Disamping itu, dinding pada ruang pengelola berfungsi untuk penciptaan tema dan suasana ruang. Kegiatan bekerja yang menjenuhkan dimungkinkan akan menyenangkan jika ruang yang digunakan nyaman dan juga estetis. Alternatif desain dan material dinding pada ruang pengelola adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pengelola



Cat Dulux  
Ex. Sunlight 1190



Kaca



Kayu Jati  
Fin. Water Base

**Gambar 54.** Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Pengelola

Dinding pada ruang pengelola menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Dinding bagian bawah dilapisi dengan panel kayu setinggi 1m. *List* di atas panel kayu menggunakan material *gypsum* dengan finishing cat coklat. Dinding ujung dihiasi beberapa foto jenis-jenis kesenian di Kota Blitar.

b) Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pengelola





**Gambar 55.** Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Pengelola

Dinding pada ruang pengelola menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Dinding bagian bawah dilapisi dengan batu alam setinggi 1m. *list* bagian bawah menggunakan material kayu. *List* di atas dinding batu alam menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat dulux. Dinding di belakang meja kepala pengelola diberi material kaca terdapat pula pintu kaca untuk menghubungkan ruang pengelola dengan ruang pimpinan. Dinding di belakang meja pengelola dihias dengan mural berbentuk Candi Penataran dan di antara mural Candi Penataran terdapat slogan kesenian. Dinding ujung ruang pengelola dihiasi beberapa foto jenis-jenis kesenian di Kota Blitar.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	**	**
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 30.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang pengelola dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan : Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 7) Ruang Rapat

Dinding pada ruang rapat berfungsi sebagai pembatas dengan ruangan lain. Disamping itu, dinding pada ruang rapat berfungsi untuk penciptaan tema dan suasana ruang. Kegiatan rapat yang menjenuhkan dimungkinkan akan menyenangkan jika ruang yang digunakan nyaman dan juga estetis. Selain itu, dinding ruang rapat juga perlu menggunakan bahan penyerap suara sebagai pengatur akustik ruang. Alternatif desain dan material dinding pada ruang rapat adalah sebagai berikut :

### a) Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Rapat

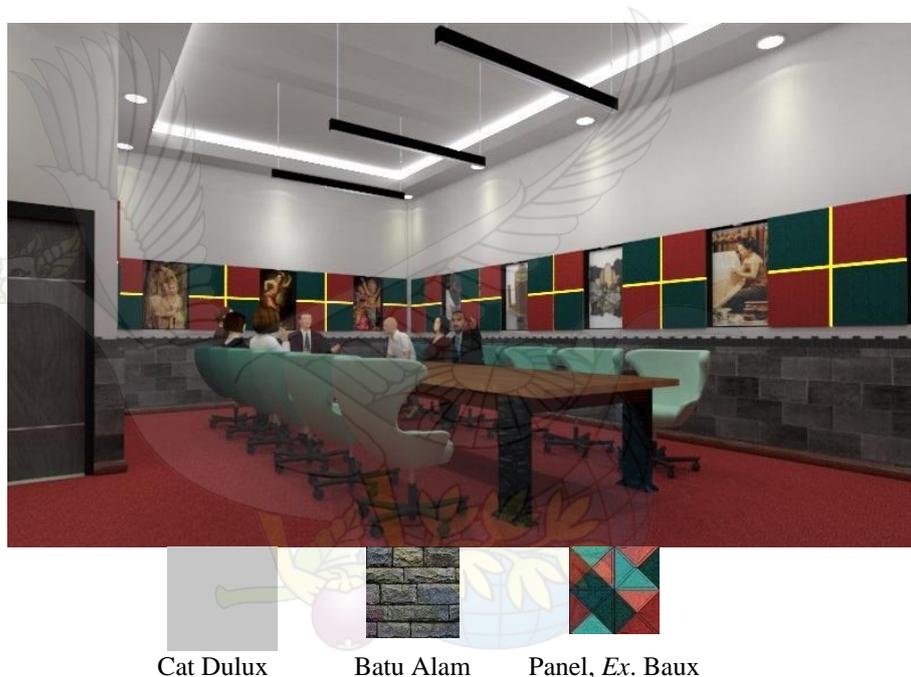


**Gambar 56.** Alternatif 1 Desain Dinding Ruang Rapat

Dinding ruang rapat menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Dinding bagian bawah dilapisi batu alam setinggi 1m. *List* lantai menggunakan material kayu. Bagian

tengah dinding sebagian dilubang seluas 90cm x 150cm untuk meletakkan foto jenis-jenis kesenian di Kota Blitar. Sebagian lagi dihias dengan panel *phenolic board* yang dibingkai dengan *stainless* untuk nilai estetis. Di atas panel *phenolic board* diberi panel penyerap suara. Dinding ruang rapat yang ramau dengan panel menyebabkan pengguna ruangan tidak dapat berkonsentrasi dalam bekerja.

b) Alternatif 2 Desain Dinding ruang Rapat



**Gambar 57.** Alternatif 2 Desain Dinding Ruang Rapat

Dinding ruang rapat menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Bagian bawah dilapisi batu alam setinggi 1 m. Panel penyerap suara (ex. Baux) ditempatkan di atas batu alam. Bagian tengah dinding di antara panel penyerap suara diberi lubang seluas 90cm x 150cm untuk meletakkan foto jenis-jenis kesenian di Kota Blitar.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
--------------------	--------------	--------------

Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 31.** Indikator Penilaian Alternatif Desain Dinding Ruang Rapat

**Keterangan :**

Fungsi : Membatasi ruang rapat dengan ruang lain.

Keamanan : Tidak menyebabkan luka jika tergores.

Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**c. Ceiling**

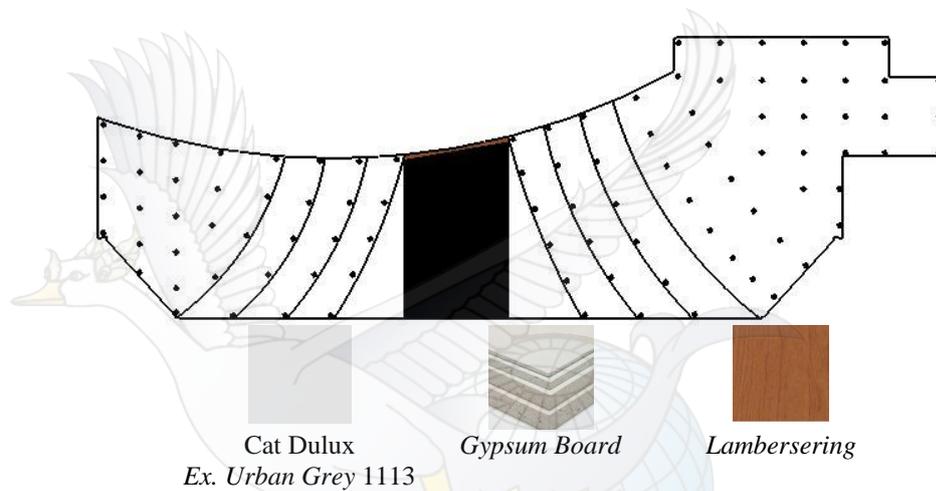
*Ceiling* merupakan elemen yang menjadi naungan dalam Desain Interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.<sup>57</sup> *Ceiling* juga dapat diubah atau dimodifikasi sesuai dengan gaya atau tema ruangan yang digunakan untuk lebih menampilkan pencitraan ruang Interior tersebut. Sebagai elemen fungsional, *ceiling* juga menentukan sifat akustik ruang. Selain itu *ceiling* juga dapat menciptakan karakter ruang yang dipengaruhi fungsi, bentuk, dan bahan yang dipilih. Oleh karena itu pada Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar nantinya akan dijabarkan masing- masing elemen pembentuk ruang sehingga dapat merumuskan karakteristik dan penentuan bahan material dari setiap ruangan yang ada di Gedung Kesenian. Berikut alternative desain *ceiling* pada interior gedung kesenian :

<sup>57</sup> Francis D. K. Ching, 1996, Hal.192, tanggal 30 September 2016, 21.45.

1) *Lobby*

Fungsi ceiling pada lobby adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam lobby. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada *lobby* adalah sebagai berikut :

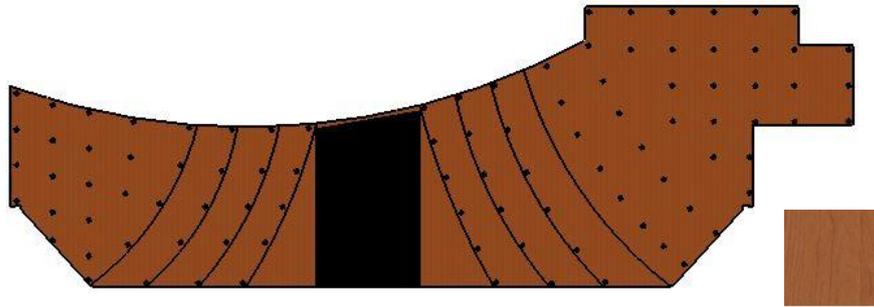
a) Alternatif 1 Desain *Ceiling Lobby*



**Gambar 58.** Alternatif 1 Desain *Ceiling Lobby*

*Ceiling* area *lobby* menggunakan material *gypsum board* dengan finishing cat warna abu-abu. Tepat di atas *receptionist* diberi panel kayu 5x8 cm menggunakan material kayu jati sebagai *point of interest*. Pola berundak diterapkan pada kedua sisi kanan dan kiri *receptionist* sebagai bentuk estetis.

b) Alternatif 2 Desain *ceiling Lobby*



**Gambar 59.** Alternatif 2 Desain *Ceiling Lobby*

*Ceiling* pada *lobby* menggunakan material *lambersering*. Pola dibuat berundak. Pada bagian tengah, tepat di atas resepsionis dibuat pola garis sejajar untuk menonjolkan area resepsionis.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 32.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling Lobby*

**Keterangan :**

Fungsi : *Ceiling* berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

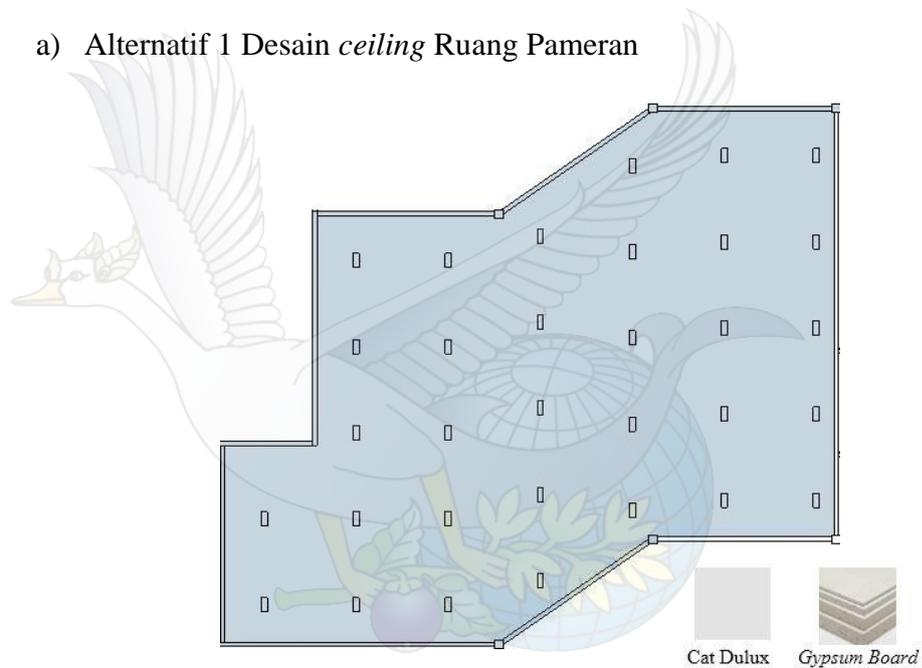
Kenyamanan : Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 2) Ruang Pameran

Fungsi *ceiling* pada ruang pameran adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam galeri tetap. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada ruang pameran adalah sebagai berikut :

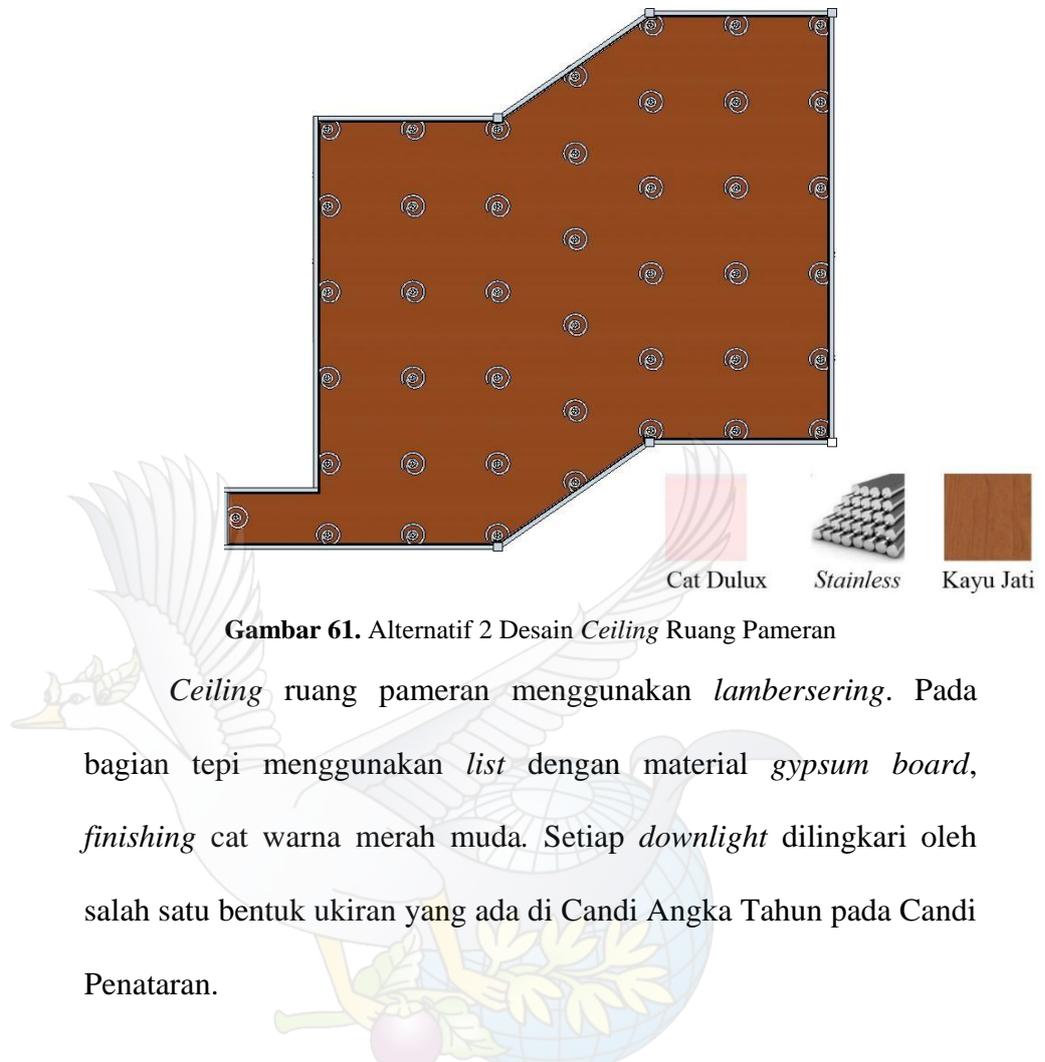
### a) Alternatif 1 Desain *ceiling* Ruang Pameran



**Gambar 60.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pameran

Ceiling di ruang pameran menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing* cat abu-abu muda. Warna abu-abu muda yang terang hampir sama dengan warna lantai, sehingga membuat ruang Nampak terlalu terang.

b) Alternatif 2 *Ceiling*



**Gambar 61.** Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pameran

*Ceiling* ruang pameran menggunakan *lambersering*. Pada bagian tepi menggunakan *list* dengan material *gypsum board*, *finishing* cat warna merah muda. Setiap *downlight* dilingkari oleh salah satu bentuk ukiran yang ada di Candi Angka Tahun pada Candi Penataran.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 33.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling* Ruang Pameran

**Keterangan :**

Fungsi : Ceiling berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

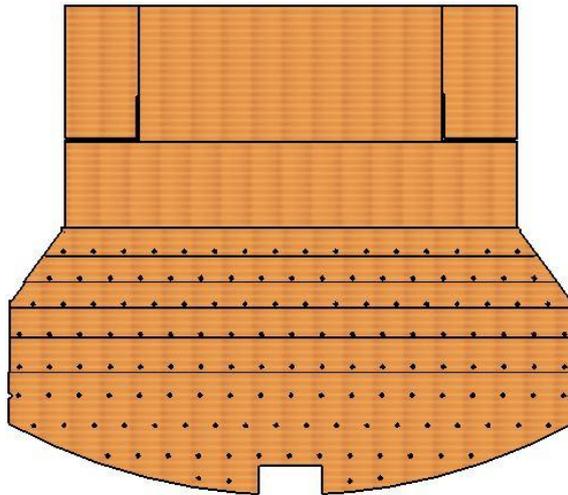
Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

3) Ruang Pertunjukan

Fungsi *ceiling* pada *indoor stage* tetap adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam *indoor stage*. Disamping itu, *ceiling* pada ruang ini juga berfungsi untuk menyebarkan suara melalui permukaan *ceiling* sehingga sistem akustik yang baik akan tercipta. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada ruang pertunjukan adalah sebagai berikut :

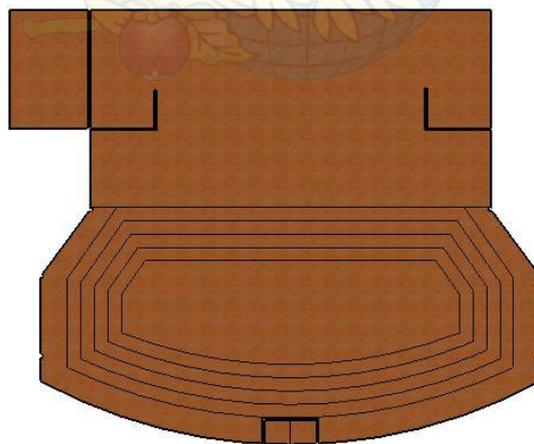
a) Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pertunjukan



**Gambar 62.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pertunjukan

*Ceiling* pada ruang pertunjukan menggunakan material *lambersering* dengan warna coklat muda. *Lambersering* memiliki sifat keras, sehingga dapat memantulkan bunyi. *Lambersering* dipasang berundak-undak supaya suara yang dipantulkan dapat merata ke seluruh ruangan.

b) Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pertunjukan



**Gambar 63.** Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pertunjukan

*Ceiling* pada ruang pertunjukan menggunakan material *lambersering* berwarna coklat tua, dengan pola berundak ke tengah.

Warna coklat tua memberikan kesan gelap pada ruangan. Pola ceiling sulit untuk memantulkan suara secara merata ke seluruh ruangan.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 34.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling* Ruang Pertunjukan

**Keterangan :**

Fungsi : Ceiling berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang dan pengatur akustik ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

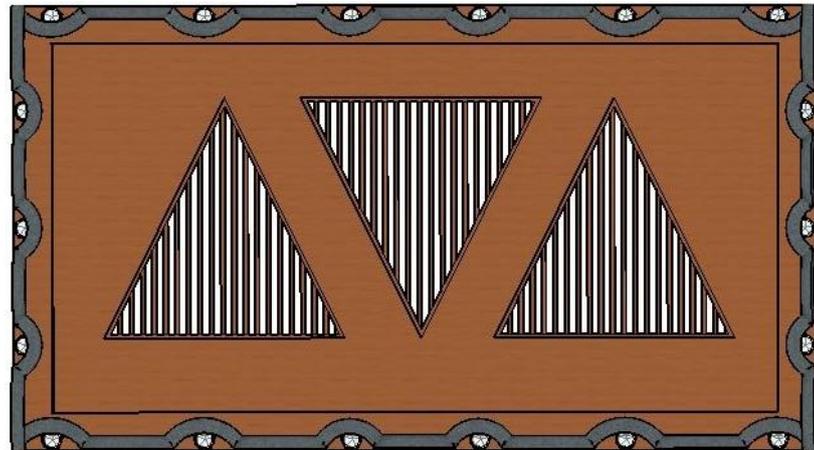
Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

4) Ruang Ganti dan Rias

Fungsi *ceiling* pada ruang ganti dan rias adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam ruang. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada ruang ganti dan rias adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Ganti dan Rias



*Gypsum*

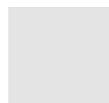
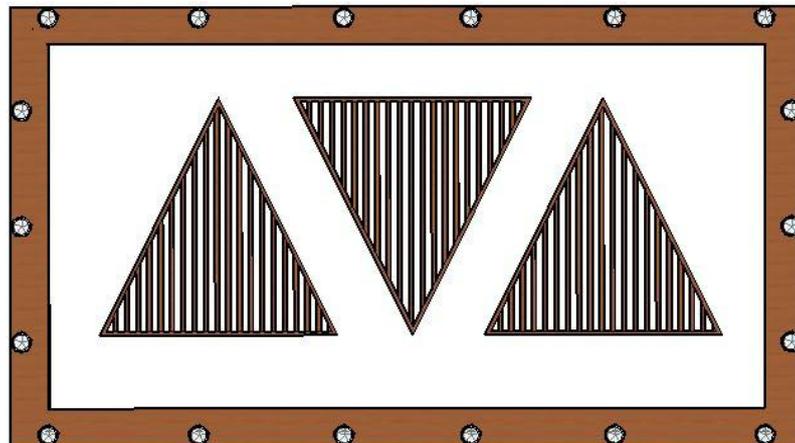


*Lambersering*

**Gambar 64.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Ganti dan Rias

*Ceiling* ruang ganti dan rias menggunakan material *lambersering*. Pada bagian tengah menggunakan pola *up ceiling*. Bentuk tubuh naga dengan material ABS (*Akrilonitril Butadiena Stiren*) mengelilingi bagian tepi *ceiling*, sedangkan pada bagian *up ceiling* terdapat pola segi tiga. Tubuh naga yang mengelilingi *ceiling* sesuai dengan Candi Naga yang terdapat pada Candi penataran.

b) Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Ganti dan Rias



Cat Dulux  
Ex. Urban Grey 1113



Gypsum Board



Lammersering

**Gambar 65.** Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Ganti dan Rias

*Ceiling* ruang ganti dan rias menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Pada tepinya menggunakan *lammersering*. pada bagian *up ceiling* terdapat pola segi tiga.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 35.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling* Ruang Ganti dan Rias  
**Keterangan :**

Fungsi : *Ceiling* berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

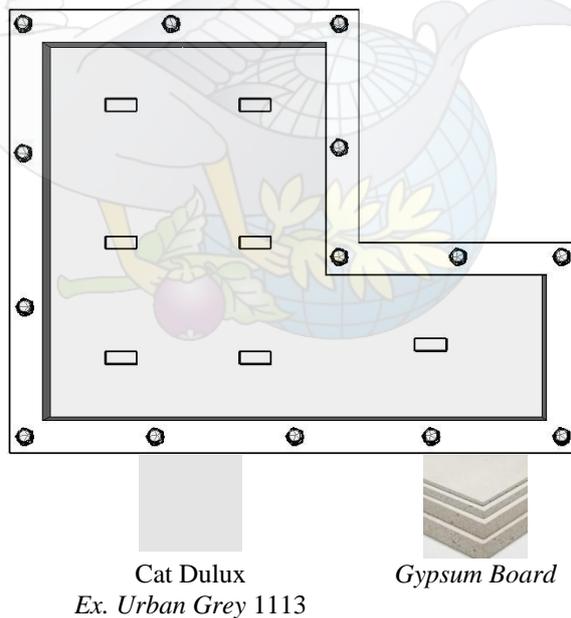
Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

#### 5) Ruang Pimpinan

Fungsi *ceiling* pada ruang pimpinan adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam ruang. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada ruang pimpinan adalah sebagai berikut :

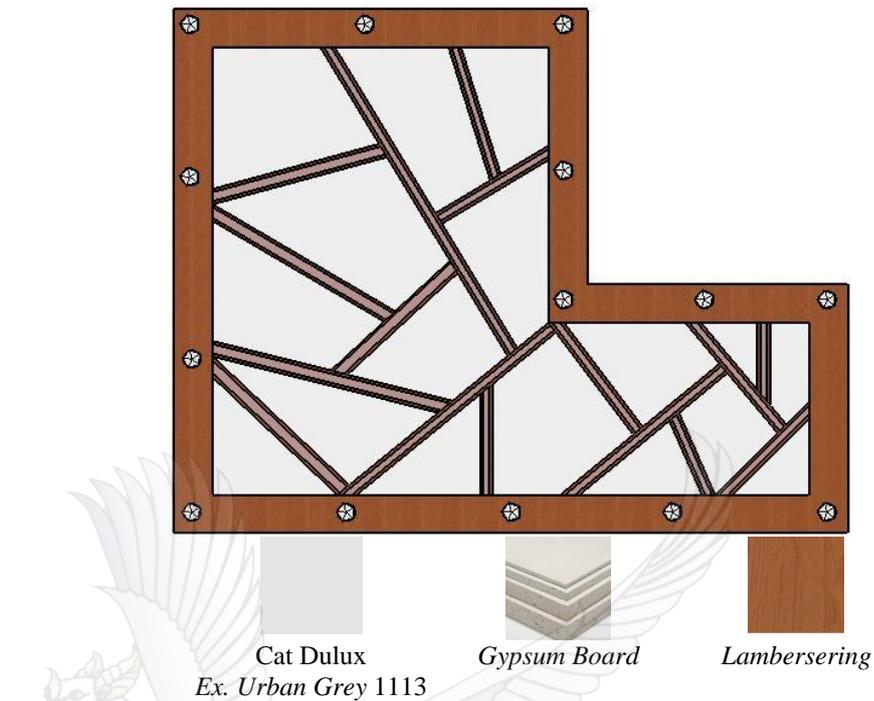
##### a) Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pimpinan



**Gambar 66.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pimpinan

*Ceiling* pada ruang pimpinan menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Pada bagian tengah menggunakan pola *up ceiling*.

b) Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pimpinan



**Gambar 67.** Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pimpinan

*Ceiling* pada ruang pimpinan menggunakan material *gypsum board* dengan finishing cat warna abu-abu muda. *Ceiling* pada bagian tepi menggunakan material *lambersering*. Diberikan pula pola pada bagian *up ceiling* berupa panel-panel kayu yang disesuaikan dengan pola lantai.

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 36.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling* Ruang Pimpinan

**Keterangan :**

Fungsi : Ceiling berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

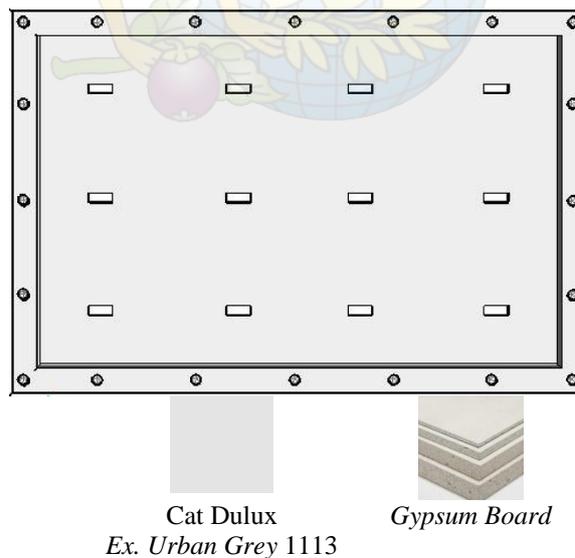
Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

#### 6) Ruang Pengelola

Fungsi *ceiling* pada ruang pimpinan adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam ruang. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada ruang pengelola adalah sebagai berikut :

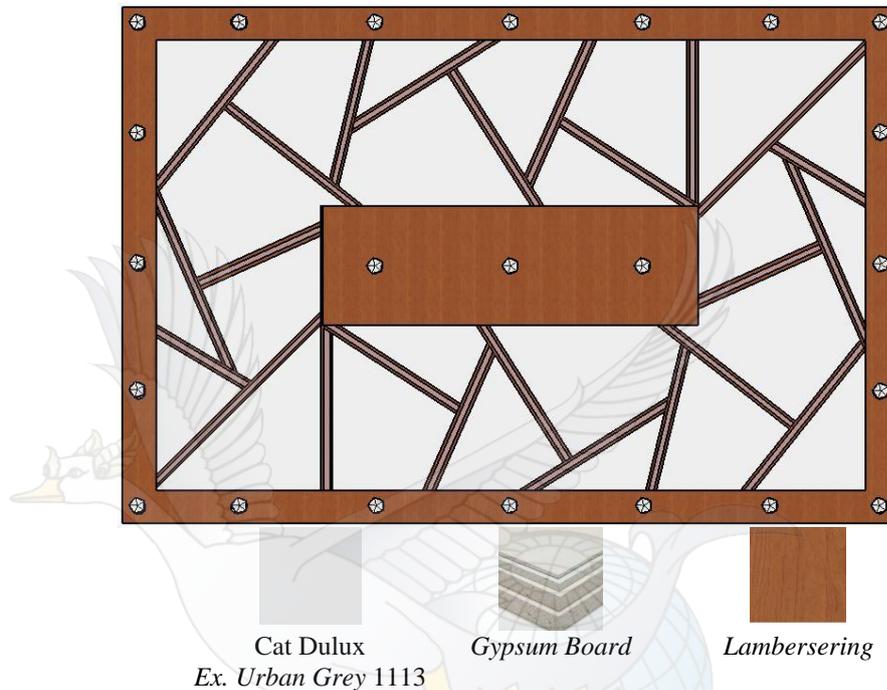
##### a) Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pengelola



**Gambar 68.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Pengelola

*Ceiling* pada ruang pengelola menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Pada bagian tengah menggunakan pola *up ceiling*.

b) Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pengelola



**Gambar 69.** Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Pengelola

*Ceiling* pada ruang pengelola menggunakan material *gypsum board* dengan finishing cat warna abu-abu muda. Pada bagian tepi menggunakan material *lambersering*. Diberikan pula pola pada bagian *up ceiling* berupa panel-panel kayu, disesuaikan dengan pola lantai.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 37.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling* Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Ceiling berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

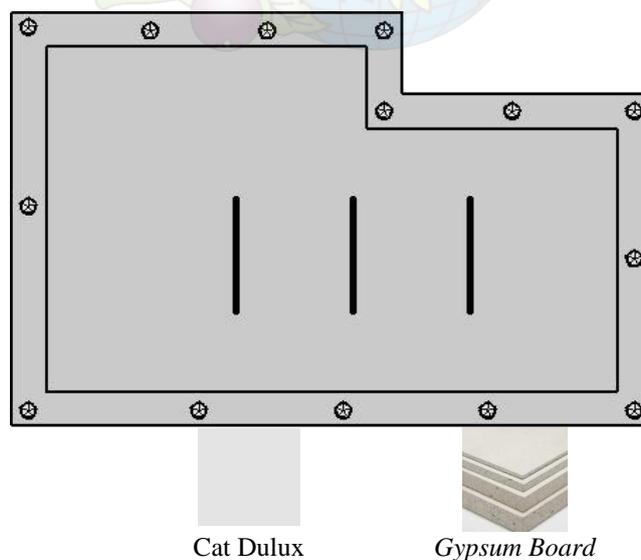
Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

7) Ruang Rapat

Fungsi *ceiling* pada ruang rapat adalah untuk melindungi berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam ruang rapat. *Ceiling* pada ruangan ini juga sebagai tempat untuk memasang sistem pengkondisian ruang, seperti: lampu, *air conditioning*, *speaker*, *sprinkle*, *smoke detector*, dll. Alternatif desain dan material *ceiling* pada ruang rapat adalah sebagai berikut :

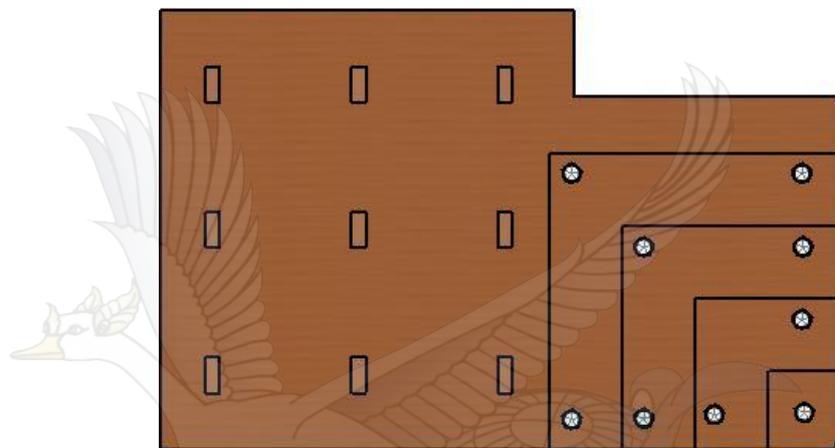
a) Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Rapat



**Gambar 70.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Rapat

*Ceiling* pada ruang rapat menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Pada bagian tengah menggunakan pola *up ceiling*. Warna abu-abu muda memberikan kesan bersih dan luas. Warna polos pada *ceiling* mengurangi kesan ramai yang sudah dimunculkan pada desain dinding.

b) Alternatif 2 Desain *Ceiling* Ruang Rapat



**Gambar 71.** Alternatif 1 Desain *Ceiling* Ruang Rapat

Desain *ceiling* pada ruang rapat menggunakan pola berundak pada salah satu sudut nya. Material yang digunakan adalah *lambersering*.

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	**
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 38.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Ceiling* Ruang Rapat

**Keterangan :**

Fungsi : Ceiling berfungsi sebagai penutup ruangan, tempat elektrikal lampu, speaker, smoke detector dan AC, *ceiling* juga berfungsi sebagai elemen estetis ruang.

Keamanan : Bahan yang digunakan dan struktur pemasangan aman bagi pengguna ruang.

Kenyamanan: Indah dipandang.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

### 13. Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang merupakan Elemen terpenting setelah Elemen pembentuk ruang. Elemen pengisi ruangan biasanya berupa *furniture*. Kebutuhan *furniture* akan diketahui setelah analisa aktivitas dan kebutuhan ruang terpenuhi. Dalam perencanaan *furniture* perlu diperhatikan mengenai ilmu ergonomi sehingga *furniture* yang digunakan sesuai dengan pemakai dan dapat memberikan kenyamanan. Faktor kenyamanan dan keindahan juga harus diperhatikan. Bentuk dan model *furniture* haruslah disesuaikan dengan konsep dan citra yang akan ditonjolkan. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing – masing benda maupun pengaturan spasialnya, memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang.<sup>58</sup> Gaya *furniture* atau gaya interior tidak hanya muncul karena adanya sentuhan ornamen, akan tetapi lebih banyak ditentukan oleh bentuk *furniture* sendiri.<sup>59</sup> Jadi dapat

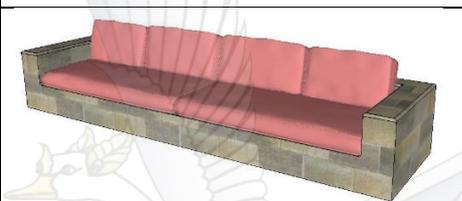
---

<sup>58</sup> Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996), Hal. 241.

<sup>59</sup> Sunarmi, 2007, Hal. 77

disimpulkan bahwa bentuk atau desain *furniture*/mebel tidak hanya menentukan tema atau gaya interior namun juga akan mempolakan kegiatan dalam ruangan tersebut. Dalam perencanaan *furniture* perlu diperhatikan mengenai ilmu ergonomi sehingga *furniture* yang digunakan sesuai dengan pemakai dan dapat memberikan kenyamanan. Alternatif desain *furniture* pada gedung kesenian adalah sebagai berikut :

a. *Lobby*

<b>SOFA</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 400 x 100 x 40</p> <p>Bagian rangka menggunakan material <i>stainless</i> dan kayu. Bagian luar ditutup dengan batu andhesit dengan pemasangan ditempel. Untuk dudukan menggunakan busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna merah muda. Dari segi bentuk, desain ini sesuai dengan tema Candi Penataran. Sofa ini nyaman dan aman digunakan, karena ukuran sudah sesuai dengan standar buku panduan <i>Human Dimension</i>. <i>Upholstery</i> kulit sintetis mudah dibersihkan.</p>	<p>Ukuran : 400 x 70 x 40</p> <p>Bagian dudukan menggunakan busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna coklat. Pada bagian kaki menggunakan material aluminium yang kokoh. Dari segi bentuk, desain ini kurang cocok dengan tema Candi Penataran. Sofa ini nyaman dan aman digunakan, karena ukuran sudah sesuai dengan standar buku panduan <i>Human Dimension</i>. <i>Upholstery</i> kulit sintetis mudah dibersihkan.</p>

**Tabel 39.** Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	**	***
Kenyamanan	***	***
Visual	***	*
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

Tabel 40. Indikator Penilaian Alternatif Desain Furniture pada Lobby

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat untuk duduk.

Keamanan : bahan yang digunakan kokoh, aman untuk diduduki.

Kenyamanan : Bahan busa dengan *upholstery* kulit sintetis empuk ketika diduduki. Ukuran yang sesuai standar desain juga menambah kenyamanan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

MEJA RESEPSIONIS	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 420 x 190 x 120</p> <p>Material kerangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> dan kayu. Bagian luar ditutup dengan cat yang bermotif batu andhesit. Desain dan bahan yang digunakan sesuai dengan tema Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan</p>	<p>Ukuran : 420 x 190 x 120</p> <p>Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing</i> politur warna coklat gelap. Desain ini sudah sesuai dengan tema Candi penataran. Namun material yang digunakan kurang memunculkan karakter dari tema. Ukurannya sudah sesuai dengan standar</p>

standar desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.	desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.
---	---

**Tabel 41.** Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	*
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 42.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat mencari informasi.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<b>TICKETING</b>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 420x190x120</p> <p>Material kerangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> dan kayu. Bagian luar ditutup dengan batu andhesit dengan pemasangan ditempel. Desain dan bahan yang digunakan sesuai dengan tema Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai</p>	<p>Ukuran : 420x190x120</p> <p>Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing</i> politur warna coklat gelap. Desain ini sudah sesuai dengan tema Candi penataran. Namun material yang digunakan kurang memunculkan karakter dari tema. Ukurannya</p>

dengan standar desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.	sudah sesuai dengan standar desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.
--	---

**Tabel 43.** Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 44.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

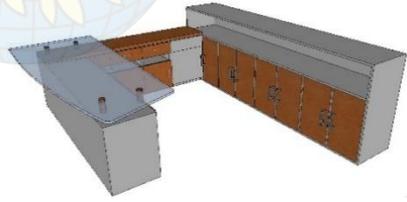
**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat mencari informasi.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

MEJA PUSAT INFORMASI	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 210 X 250 X 80</p> <p>Material yang digunakan adalah <i>stainless</i> dan kayu jati. Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang sudah sesuai dengan standar desain.</p>	<p>Ukuran : 210 x 250 x 80</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Merupakan <i>furniture</i> pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai dengan standar desain.</p>

**Tabel 45.** Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 46.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat mencari informasi.

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan bentuk ruang.

KURSI PUSAT INFORMASI, RESEPSIONIS, DAN <i>TICKETING</i>	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 45x50x40 Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang sudah sesuai dengan standar desain.	Ukuran : 45x45x40 Merupakan <i>furniture</i> pabrikan ( <i>ex. Donati</i> ) yang sudah sesuai dengan standar desain. Nyaman digunakan dengan sandaran tangan.

**Tabel 47.** Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***

<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 2</b>	

**Tabel 48.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada *Lobby*

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk.

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan kebutuhan.

**b. Ruang Pameran**

<b>MOVABLE VITRINE</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 100 x 100 x 180</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca. Desain sesuai dengan bentuk Candi Angka Tahun pada Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan sudut dan jangkauan pandang manusia.</p>	<p>Ukuran : 100 x 100 x 150</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca. Desain kurang sesuai dengan tema.</p>

**Tabel 49.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pamer

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	*
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

Tabel 50. Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pamer

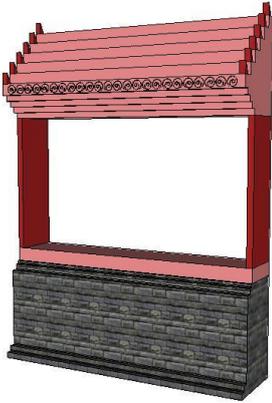
**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat memajang karya.

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

VITRIN TETAP	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 230 x 60 x 300	Ukuran : 300 x 40 x 250

Material yang digunakan adalah MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) dan batu alam. Desain sesuai dengan bentuk Candi Angka Tahun pada Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan sudut dan jangkauan pandang manusia.	Material yang digunakan adalah MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ). Desain kurang sesuai dengan tema.
--	---

**Tabel 51.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pamer

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	*
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Tabel 52.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pamer

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat memajang karya.

Keamanan : Bahan yang digunakan aman.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**c. Ruang Pertunjukan**

KURSI PENONTON	
Alternatif 1	Alternatif 2

	
<p>Ukuran : 65 x 65 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah kayu jati. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Dudukan akan melipat secara otomatis ketika tidak diduduki. Hal ini mempermudah dalam proses pembersihan kursi maupun ruangan. Merupakan kursi pabrikan (<i>ex. Futura Chitose</i>) yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>	<p>Ukuran : 65 x 65 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> (hitam). Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kulit sintetis. Terdapat tempat untuk makanan dan minuman di bagian sandaran tangan, namun tidak memenuhi kebutuhan pada ruang ini karena dilarang membawa makanan dan minuman ke dalam ruang. Merupakan kursi pabrikan yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>

**Tabel 53.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pertunjukan

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	**
<i>Visual</i>	***	*
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 54.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pertunjukan

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk menonton pertunjukan.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

#### d. Ruang Ganti dan Rias

KURSI RIAS	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 50 x 45 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Bagian kaki menggunakan roda, memudahkan pengguna berpindah tempat tanpa harus berdiri. Merupakan kursi pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>	<p>Ukuran : 45 x 50 x 40</p> <p>Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing</i> cat. Merupakan kursi pabrikan yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>

Tabel 55. Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	**
Keamanan	***	***

Kenyamanan	***	**
Visual	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Tabel 56.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk ketika merias diri. Roda pada kaki membantu pengguna untuk berpindah tanpa berdiri.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

MEJA RIAS	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 120 x 50 x 80</p> <p>Material yang digunakan adalah kayu jati dan cermin. Desain kurang sesuai dengan tema dan gaya.</p>	<p>Ukuran : 90 x 50 x 80</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan finishing HPL (<i>High Pressure Laminate</i>), lampu, dan cermin. Bentuk bingkai kaca cocok dengan bentuk salah satu ukiran pada Candi Penataran.</p>

**Tabel 57.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
Visual	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 58.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

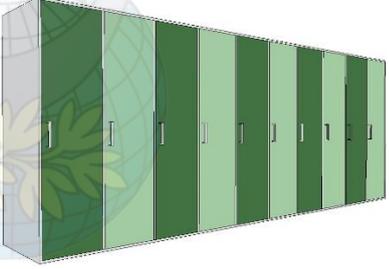
**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat meletakkan *make up* dan bercermin.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

Visual : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

LOKER BAJU	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 150 x 50 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Bentuknya kurang sesuai untuk tempat menggantung pakaian.</p>	<p>Ukuran : 500 x 80 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Ukuran dan bentuknya sesuai untuk tempat menggantung pakaian.</p>

**Tabel 59.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	**	***

Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 60.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

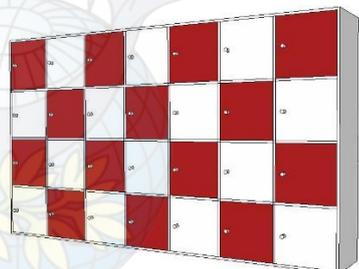
**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat meletakkan pakaian yang digantung.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan warna sesuai dengan tema dan gaya.

<b>LOKER TAS</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
Ukuran : 100 x 45 x 200 Material yang digunakan adalah <i>stainless</i> . Tampilan warna kurang sesuai dengan tema dan gaya.	Ukuran : 350 x 50 x 200 Material yang digunakan adalah MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ).

**Tabel 61.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	**	***
<i>Visual</i>	*	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 62.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Ganti dan Rias

**Keterangan :**

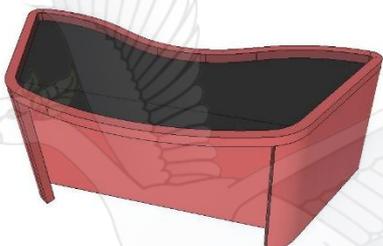
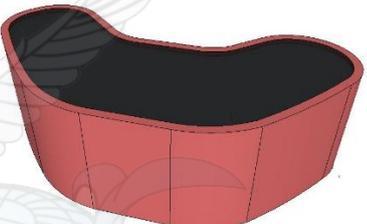
Fungsi : Sebagai tempat meletakkan tas.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan warna sesuai dengan tema dan gaya.

**e. Ruang Pimpinan**

<b>MEJA KERJA</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 220 x 80 x 75</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca.</p> <p>Desain meja sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran.</p>	<p>Ukuran : 220 x 80 x 75</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca. Meja tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain, sehingga nyaman digunakan.</p>

**Tabel 63.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**

<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1
------------------------	---------------------

**Tabel 64.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip sehingga tidak rawan terluka jika tergores.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<b>KURSI KERJA</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 50 x 45 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>	<p>Ukuran : 50 x 40 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>

**Tabel 65.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 66.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk saat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip sehingga tidak rawan terluka jika tergores.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

ALMARI ARSIP	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Ukuran : 250 x 50 x 100</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>)</p>	<p>Ukuran : 250 x 50 x 210</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>)</p>

dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ). Simbol Kota Blitar diberi aksan sayap supaya sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran.	dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ).
---	--

**Tabel 67.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 68.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

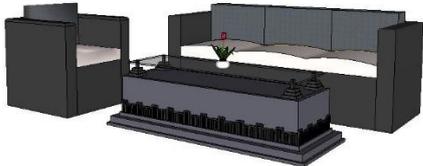
**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat menyimpan arsip.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

SET SOFA TAMU	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Material yang digunakan pada sofa adalah busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna abu-abu. Meja menggunakan material MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) dan kaca.	Material yang digunakan pada sofa adalah busa dengan <i>upholstery</i> kain halus. Sedangkan pada kaki sofa menggunakan material <i>stainless</i> . Meja menggunakan material Kayu dengan <i>finishing</i> cat dan kaca. Barang tersebut

Barang tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.	merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.
--	--

**Tabel 69.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	**	***
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 2	

**Tabel 70.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pimpinan

**Keterangan :**

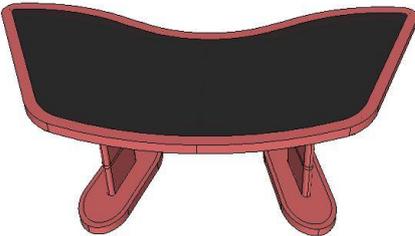
Fungsi : Sebagai tempat menerima tamu.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**f. Ruang Pengelola**

MEJA KERJA	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 220 x 80 x 75 Material yang digunakan pada sofa adalah busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna abu-abu.	Ukuran : 220 x 80 x 75 Material yang digunakan pada sofa adalah busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna abu-abu. Meja

Meja menggunakan material MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) dan kaca. Bentuknya sesuai dengan relief naga bersayap khas Candi Penataran.	menggunakan material MDF ( <i>Medium Density Fireboard</i> ) dengan <i>finishing</i> HPL ( <i>High Pressure Laminate</i> ) dan kaca.
--	--

**Tabel 71.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 72.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

KURSI KERJA	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 50 x 45 x 40	Ukuran : 50 x 40 x 40

Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> . Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (ex. Donati) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.	Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> . Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.
---	---

**Tabel 73.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 74.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk saat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip sehingga tidak rawan terluka jika tergores.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<b>KURSI KERJA</b>	
Alternatif 1	Alternatif 2

	
<p>Ukuran : 50 x 45 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan <i>furniture</i> lain di ruang tersebut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (ex. Donati) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>	<p>Ukuran : 50 x 40 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>

**Tabel 75.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 76.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk saat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip sehingga tidak rawan terluka jika tergores.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

<b>ALMARI ARSIP</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 200 x 60 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Bentuk almari sesuai dengan bentuk Candi Induk Penataran.</p>	<p>Ukuran : 200 x 60 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Almari tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain, sehingga nyaman digunakan.</p>

**Tabel 77.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

**Tabel 78.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Pengelola

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat menyimpan arsip.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

**g. Ruang Rapat**

<b>KURSI RAPAT</b>	
<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
	
<p>Ukuran : 50 x 45 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>	<p>Ukuran : 50 x 40 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>

**Tabel 79.** Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Rapat

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	<b>Desain Alternatif 1</b>	

**Tabel 80.** Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Rapat

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk saat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip sehingga tidak rawan terluka jika tergores.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

MEJA RAPAT	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
Ukuran : 500 x 130 x 80 Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing</i> politur. Material kaki menggunakan besi.	Ukuran : 220 x 160 x 80 Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing water base</i> .

Tabel 81. Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Rapat

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	***	***
Keamanan	***	***
Kenyamanan	***	***
<i>Visual</i>	***	**
<b>Desain Terpilih</b>	Desain Alternatif 1	

Tabel 82. Indikator Penilaian Alternatif Desain *Furniture* pada Ruang Rapat

**Keterangan :**

Fungsi : Sebagai tempat duduk saat bekerja.

Keamanan : Bahan yang digunakan kokoh, bentuknya tidak lancip sehingga tidak rawan terluka jika tergores.

Kenyamanan : Ukuran sesuai standar desain, sehingga nyaman digunakan.

*Visual* : Tampilan sesuai dengan tema dan gaya.

## 14. Elemen Pengkondisian Ruang

Desain yang baik merupakan desain yang nyaman, aman, dan sesuai fungsi. Untuk mencapai desain yang baik, yang dibutuhkan bukan hanya visualnya saja namun juga kenyamanan saat di dalam ruangan juga harus tercapai. Faktor penunjang kenyamanan yang harus diperhatikan adalah pengkondisian ruang. Salah satu faktor yang berasal dari lingkungan kerja yaitu semua keadaan yang terdapat di sekitar tempat kerja, yang akan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil kerja manusia, antara lain : temperatur, kelembaban, siklus udara, pencahayaan dan akustik. Pada lingkup ergonomi dari aspek fisiologi atau dalam istilah interior disebut dengan kondisional ruang / pengkondisian ruang.<sup>60</sup> Pengkondisian ruang terdiri dari 3 unsur yaitu, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, dan juga sistem tata suara/akustik.

### a. Sistem Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam karena memberikan pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek – efek tertentu.<sup>61</sup> Pencahayaan dibagi menjadi dua, yaitu cahaya alam (*natural lighting*) dan cahaya buatan (*artificial lighting*). Berikut ini adalah analisa pencahayaan pada Gedung Kesenian di Kota Blitar.

#### 1) Lobby

---

<sup>60</sup> Sunarmi, 2005, hlm. 31

<sup>61</sup> Pamudji Suptandar, hlm. 216

Fungsi pencahayaan pada lobby adalah untuk menerangi kegiatan yang dilakukan pada area lobby. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain adalah berjalan, melayani informasi dan reservasi, pembelian tiket, menunggu, berbincang-bincang, dan penciptaan suasana ruang. Pencahayaan yang dibutuhkan adalah pencahayaan pada malam hari, karena pada pagi dan siang hari ruangan ini mendapat pencahayaan langsung dari cahaya matahari. Pencahayaan buatan yang digunakan pada lobby adalah jenis lampu *downlight* warna kuning warm *ex. Phillips*. Pada beberapa bagian dinding juga dipasang lampu spot guna menonjolkan artwork yang dipasang pada dinding lobby.

## 2) Ruang Pameran

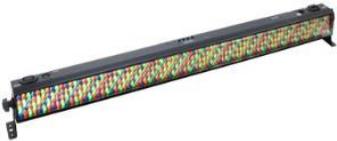
Fungsi pencahayaan pada ruang pameran adalah untuk menerangi kegiatan yang dilakukan pada area pameran dan juga menyorot barang yang dipajang sehingga dapat menjadi *point of interest*. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam galeri adalah berjalan, melihat-lihat koleksi yang dipajang, dan juga sebagai pendukung suasana ruang. Pencahayaan buatan yang digunakan pada galeri adalah jenis lampu *downlight* warna kuning warm *ex. Phillips*. Sedangkan untuk menyorot barang pajangan menggunakan jenis lampu spot.

## 3) Ruang Pertunjukan

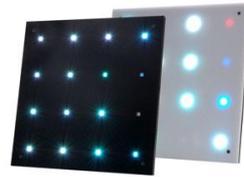
Fungsi pencahayaan pada ruang pertunjukan adalah pencahayaan pementasan. Tata cahaya yang hadir di atas panggung

dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Dengan cahaya, sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif.

Pencahayaan yang digunakan pada ruang pertunjukan adalah *general lighting* untuk menyinari ruang sebelum pementasan secara menyeluruh. Sedangkan untuk pencahayaan panggung menggunakan lampu sebagai berikut :

Dasar Jenis	Jenis Lampu
Jenis pencahayaan berdasarkan sumber cahaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Front Light</i></li> <li>- <i>Back Light</i></li> <li>- <i>Side Light</i></li> <li>- <i>Down Light</i></li> <li>- <i>Over Head</i></li> <li>- <i>Cyclorama</i></li> </ul>
Jenis Lampu Panggung Berdasarkan <i>Fixture/Housing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PAR</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- BAR</li> </ul> 

- Panel



- Pinspot



- Cannon



- Centerpiece



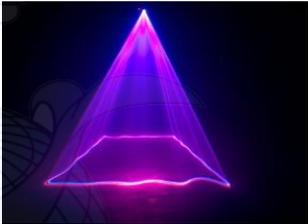
- Moving Head



- Scanner



	 <p>- <i>Follow Spot</i></p>  <p>- <i>Projector</i></p>  <p>- <i>Decorative</i></p> 
<p>Jenis Lampu Panggung Berdasarkan Beam</p>	<p>- <i>Wash/Flood</i></p>  <p>- <i>Spot Light</i></p>  <p>- <i>Gobo</i></p>

	 <p>- <i>Moon Flower</i></p>  <p>- Laser</p>  <p>- <i>Pixel</i></p> 
--	--

**Tabel 83.** Jenis-Jenis Lampu Panggung

#### 4) Ruang Pimpinan dan Pengelola

Kegiatan yang dilakukan di ruang pimpinan dan dewan kesenian adalah datang, bekerja, dan laporan kepada pimpinan. Pencahayaan buatan yang digunakan pada *meeting room* adalah

jenis lampu *downlight* warna putih warm *ex. Philip*. Sedangkan untuk menyorot *artwork* menggunakan jenis lampu spot.

#### **b. Sistem Penghawaan**

Udara merupakan unsur terpenting dalam kehidupan. Manusia agar tetap bertahan hidup memerlukan udara jenis gas O<sub>2</sub> yang berfungsi untuk pernafasan sel di dalam tubuh. Oleh karena itu, sebuah ruangan harus memenuhi kebutuhan udara di dalam ruangan tersebut agar tidak pengap. Kebutuhan udara tersebut didapat dari sistem penghawaan yang ada. Sistem penghawaan terbagi menjadi 2, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami yaitu proses mendapatkan/memasukan udara yang didapat dari proses alami ke dalam ruangan. Sedangkan penghawaan buatan yaitu proses memperoleh udara di dalam ruangan dengan bantuan mesin ataupun alat lainnya. Untuk mendapatkan penghawaan alami di dalam sebuah ruangan biasanya dengan cara membuat banyak bukaan atau jendela. Penghawaan buatan biasanya berasal dari AC.

Sistem penghawaan yang digunakan pada gedung kesenian ini adalah menggunakan AC sentral dan split. Dasar pertimbangan penggunaan AC sentral adalah ruangan yang memiliki luasan yang besar. Pemasangan AC sentral akan memberikan penghawaan yang merata. AC sentral juga mudah untuk dikontrol dan lebih ekonomis. Sedangkan ruang pimpinan, ruang dewan kesenian, ruang rapat,

mushola, dan ruang lain yang tidak terlalu luas akan menggunakan AC split.

### c. Sistem Tata Suara/Akustik

Sistem akustik adalah salah satu unsur yang penting dan perlu diperhatikan dalam perancangan gedung kesenian ini. Gedung kesenian sangat membutuhkan penanganan pada area-area pementasan *indoor* karena suara pada ruangan-ruangan tersebut merupakan faktor kenyamanan bagi pengguna saat menyaksikan pementasan. Kesalahan yang terjadi saat penanganan sistem akustik ini akan menimbulkan bising yang sangat mengganggu di dalam ruangan. Namun hal-hal tersebut dapat dikendalikan dengan beberapa cara seperti berikut<sup>62</sup> :

- 4) Mengisolasi suara pada sumbernya.
- 5) Mengatur denah bangunan, sedemikian rupa sehingga daerah yang dapat menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang dan menghilangkan kemungkinan rambatan suaranya melalui udara/ struktur bangunan, di mana suara bising dapat bergerak dari sumbernya dalam ruang.
- 6) Penggunaan bahan penyerap bunyi dapat diterapkan pada ruang dan unsur pengisi ruang, seperti : *gypsum* board, kayu, karpet dan parket.

Pada gedung kesenian ini ada beberapa ruang yang

---

<sup>62</sup> Francis D.K Ching, 1996, 308. Tanggal 1 Oktober 2016, 16.52.

memerlukan penanganan akustik khusus, yaitu pada ruang pertunjukan dan ruang rapat. Penangan sistem akustik yang dilakukan pada ruang pertunjukan adalah dengan memasang *ceiling* berbahan kayu yang berguna untuk memantulkan bunyi. Sedangkan pada lantai menggunakan material karpet yang dapat menyerap bunyi. Dinding ruang pertunjukan menggunakan material berbahan *acoustical board* yang memiliki pori-pori yang berguna untuk penyerapan bunyi. Usaha-usaha tersebut dilakukan agar bunyi yang keluar dari sumbernya dapat disampaikan kepada penonton dengan rata. Alternatif lain agar bunyi dapat didengar dengan rata adalah dengan memasang speaker.

Ruangan lain yang membutuhkan penanganan akustik adalah ruang rapat. Di dalam ruang rapat sering kali terdengar suara kaki ataupun meja yang berisik saat digeser. Suara tersebut sangatlah mengganggu saat rapat sedang berlangsung. Usaha yang dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut adalah dengan pemasangan karpet pada lantai. Pada dinding juga diberi panel penyerap suara.

Sistem akustik bukan tidak hanya meliputi terjadinya gema dan gaung, namun juga tata suara. Suara dari bagian informasi dan juga suara-suara musik akan dibutuhkan untuk didengar dari semua ruangan. Oleh karena itu, pada *ceiling lobby*, galeri, dan restoran dipasang *speaker built in* pada *ceiling* agar suara dapat menyebar keseluruh ruangan dengan waktu yang sama.

## 15. Sistem Keamanan

Beberapa sistem keamanan yang digunakan adalah keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia, bangunan dan lingkungan. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah:

- a. Satpam (*security*)
- b. Security Camera
- c. Alat pengunci
- d. Tanda penunjuk
- e. Tanda bahaya alarm
- f. Pengaman terhadap kebakaran

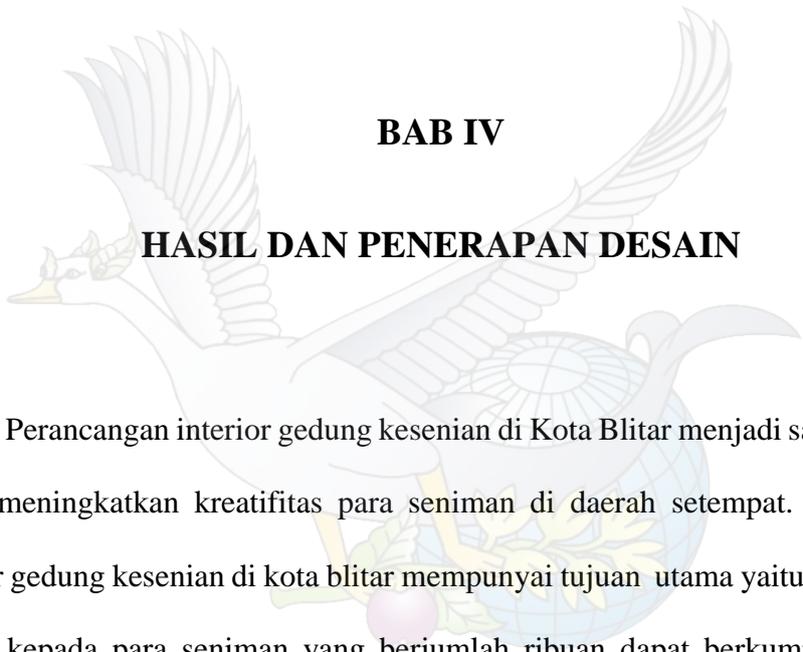
Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:

- a. *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70 derajat.
- b. *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 meter persegi.
- c. *Fire hidrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.

Nama	Spesifikasi
------	-------------

<p><i>Closed Circuit Television (CCTV)</i></p>	<p>Kamera interior Dome SCD-1080 Ex. Samsung</p> 	<p>Kamera interior IR SCO-5083R Ex. Samsung</p> 
<p><i>Smoke Detector</i></p>	<p><i>Horing Lih NQ12 Smoke Detector</i> NQ12S Ex. Bromindo</p> 	
<p><i>Fire Alarm Bell</i></p>		
<p><i>Springkler</i></p>	<p><i>Pendant Type Head Sprinkler Viking 68° C, PN: 10139FB</i> Ex. Bromindo</p> 	
<p><i>Fire Extinguisher</i></p>	<p><i>Dry chemical powder Stored pressure n<sup>2</sup> (nitrogen) P 1200 ABC 90 (12 kg)</i> Ex. Servvo</p> 	

**Tabel 84.** Sistem Keamanan



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PENERAPAN DESAIN**

Perancangan interior gedung kesenian di Kota Blitar menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreatifitas para seniman di daerah setempat. Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar mempunyai tujuan utama yaitu memberikan wadah kepada para seniman yang berjumlah ribuan dapat berkumpul, bertukar pikiran, berkolaborasi, serta promosi kepada masyarakat luas. Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar perlu melalui beberapa tahapan proses desain agar dapat mewujudkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan di dalamnya.

#### **A. Pengertian Judul**

Jadi, “Perancangan Interior Gedung Kesenian di Kota Blitar” adalah kegiatan menemukan ide/gagasan mengenai pembuatan Desain Interior untuk Gedung Kesenian yang berada di Kota Blitar.

## B. Site Plan

Perancangan Interior Gedung Kesenian ini akan dibangun di Jl. Kenari, Kelurahan Plosokerep, Kecamatan Sananwetan, tepatnya di sebelah SMKN 1 Blitar. Lokasi pembangunan tersebut ditentukan oleh pemerintah Kota Blitar. Lahan tersebut dirasa layak untuk membangun sebuah gedung kesenian oleh pemerintah Kota Blitar karena terletak di tengah kota dan jauh dari tempat wisata alam, sehingga tidak akan mengganggu kelestarian wisata alam di Kota Blitar.

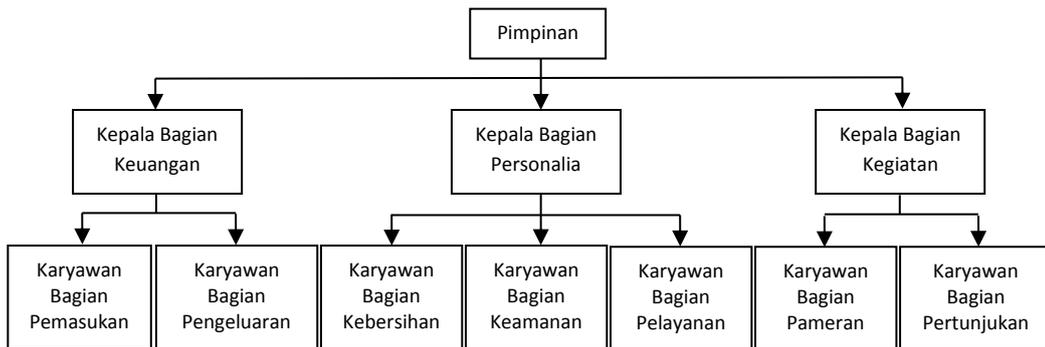


**Gambar 72.** Site Plan Gedung Kesenian

(Sumber : maps.google.com, pada tanggal 3 Desember 2015 pukul 15.40)

## C. Struktur Organisasi

Adapun susunan struktur organisasi tergambarakan seperti berikut :



**Skema 23.** Struktur Organisasi Gedung Kesenian di Kota Blitar  
(Sumber : Pemerintah Kota Blitar)

#### D. Sistem Operasional

Ruang	Hari	Waktu
Lobby	Senin – Minggu (Menyesuaikan Kegiatan)	08.00 - Menyesuaikan
Ruang Pameran (area pamer, ruang kurator, ruang penyimpanan)	Menyesuaikan Kegiatan	Menyesuaikan Kegiatan
Ruang Pertunjukan (area pertunjukan, ruang ganti & <i>makeup</i> , ruang kontrol)	Menyesuaikan Kegiatan	Menyesuaikan Kegiatan
Kantor	Senin - Sabtu	08.00 – 16.00
Ruang Pimpinan	Senin - Sabtu	08.00 – 16.00
Ruang Rapat	Senin - Sabtu	08.00 – 16.00

**Tabel 85.** Sistem Operasional Gedung Kesenian

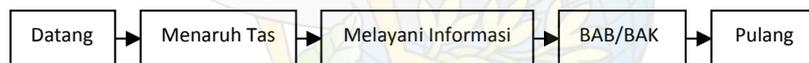
Jam operasional yang berlaku pada gedung kesenian adalah selama hari kerja yaitu Senin-Sabtu pukul 08.00 s/d 16.00 untuk bagian *office*, yang melingkupi

ruang pimpinan, ruang karyawan, dan ruang rapat. Sedangkan untuk ruang lain seperti *lobby*, ruang pameran dan ruang pertunjukan menyesuaikan waktu kegiatan berlangsung, dikarenakan jadwal kegiatan ditentukan oleh panitia atau pelaksana kegiatan.

### E. Pola Aktivitas dalam Ruang

Aktivitas di dalam ruang dapat menentukan kebutuhan dalam ruang sehingga tercipta hubungan antar ruang yang dapat memudahkan pengunjung dan pengelola. Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan dalam Gedung Kesenian :

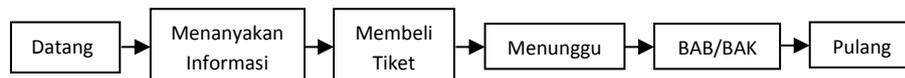
#### 1. Aktivitas yang dilakukan di Ruang *Lobby* :



Skema 24. Aktivitas Pengelola

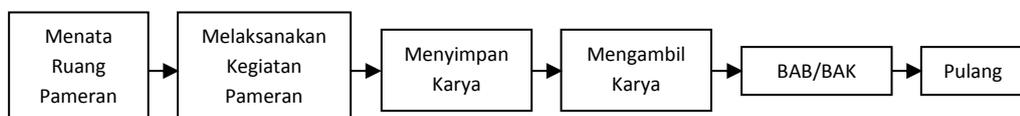


Skema 25. Aktivitas Penyelenggara Kegiatan Pameran dan Pertunjukan



Skema 26. Aktivitas Pengunjung

#### 2. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pameran :

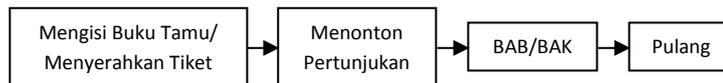


**Skema 27. Aktivitas Penyelenggara Kegiatan**

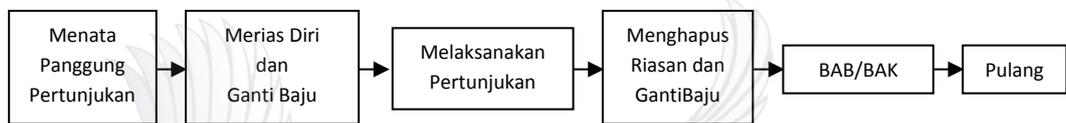


**Skema 28. Aktivitas Pengunjung**

**3. Aktivitas yang dilakukan di Ruang Pertunjukan :**



**Skema 29. Aktivitas Penonton**



**Skema 30. Aktivitas Penyelenggara Kegiatan**

**4. Aktivitas yang dilakukan di ruang pengelola :**

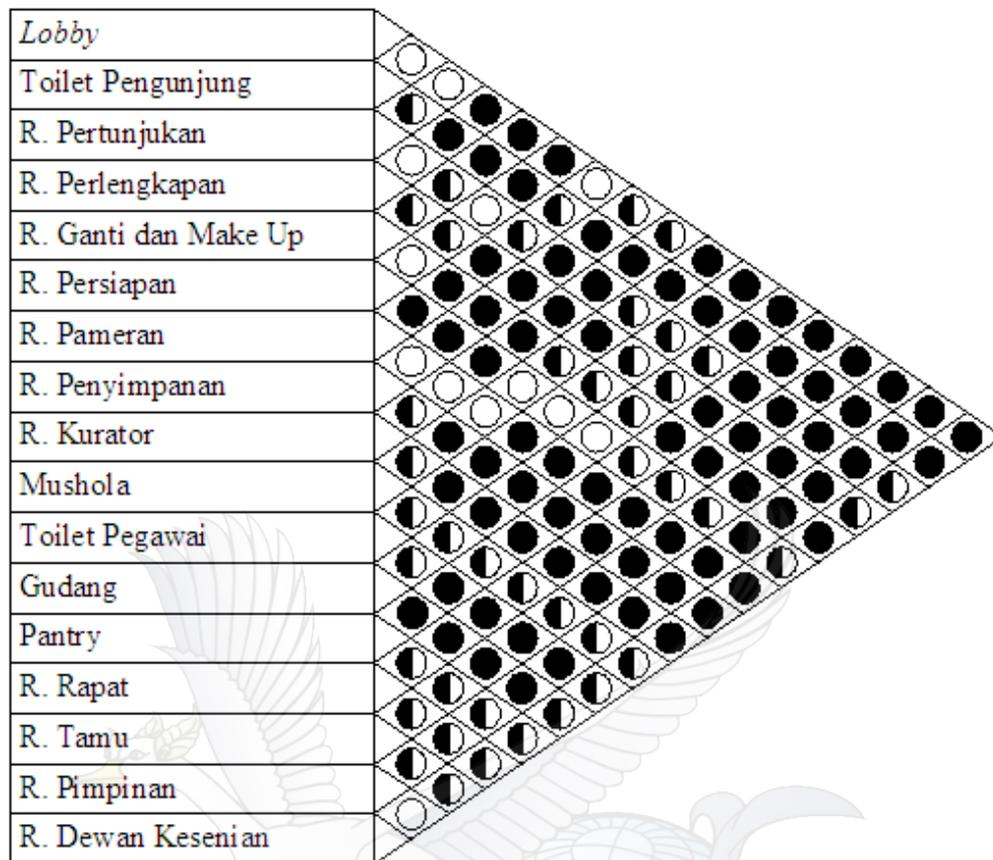


**Skema 31. Aktivitas Pengelola**

**F. Hubungan Antar Ruang**

Perancangan Interior Gedung Kesenian ini menggunakan pola hubungan antar ruang secara linier, dimana pola tersebut merupakan deretan ruang-ruang yang masing-masing ruang dihubungkan dengan ruang lain dengan sifat memanjang. Masing-masing ruang berhubungan secara langsung. Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang yang sama.<sup>63</sup> Skema hubungan antar ruang pada perancangan ini sebagai berikut :

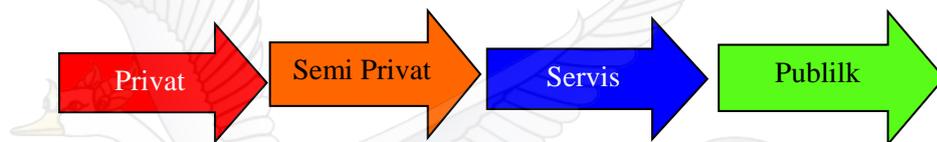
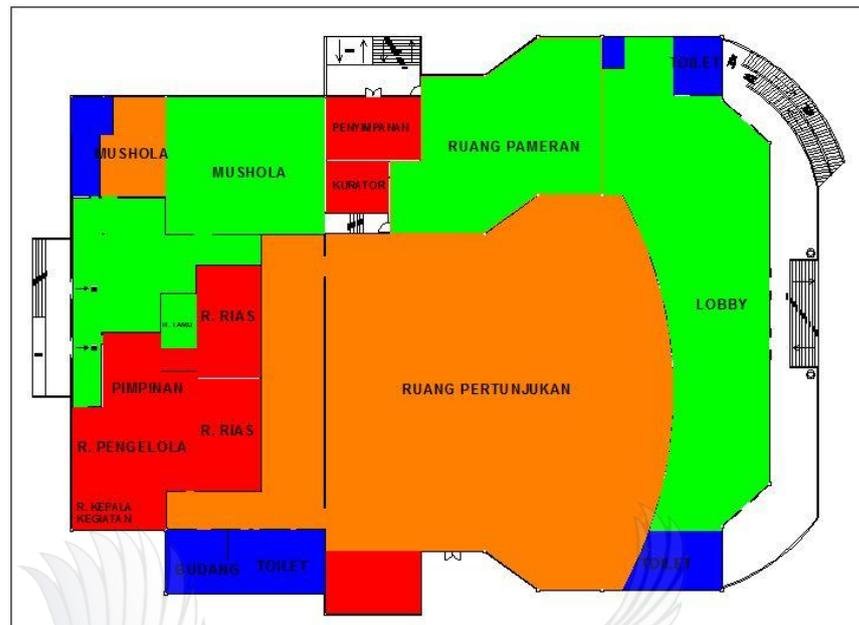
<sup>63</sup> Suptandar, Pamudji. 1999, 113, tanggal 28 September 2016, 19.51.



- Berhubungan Langsung
- ◐ Berhubungan Tidak Langsung
- Tidak Berhubungan

**Tabel 86.** Hubungan Antar Ruang  
 (Sumber : diadopsi dari Neufert Ernst, *Data Arsitek*, 1997, hlm.200)

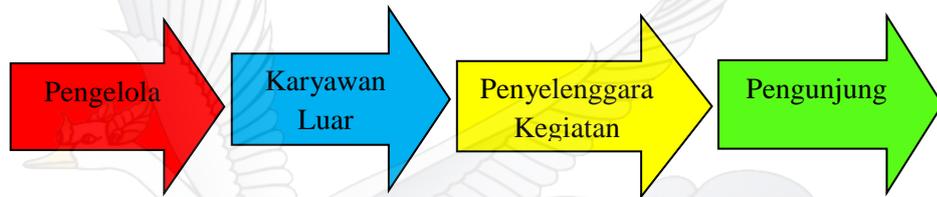
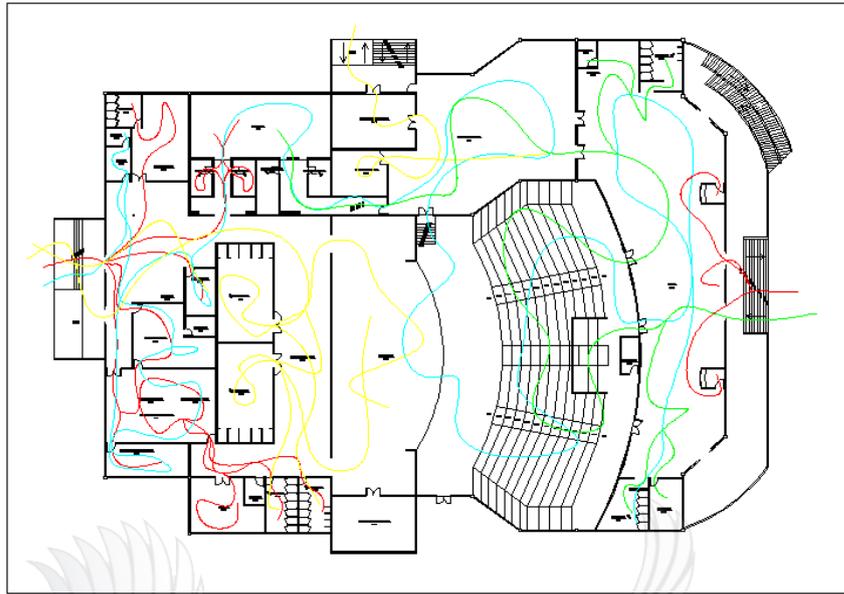
**G. Zoning dan Grouping**



Gambar 73. Zoning dan Grouping

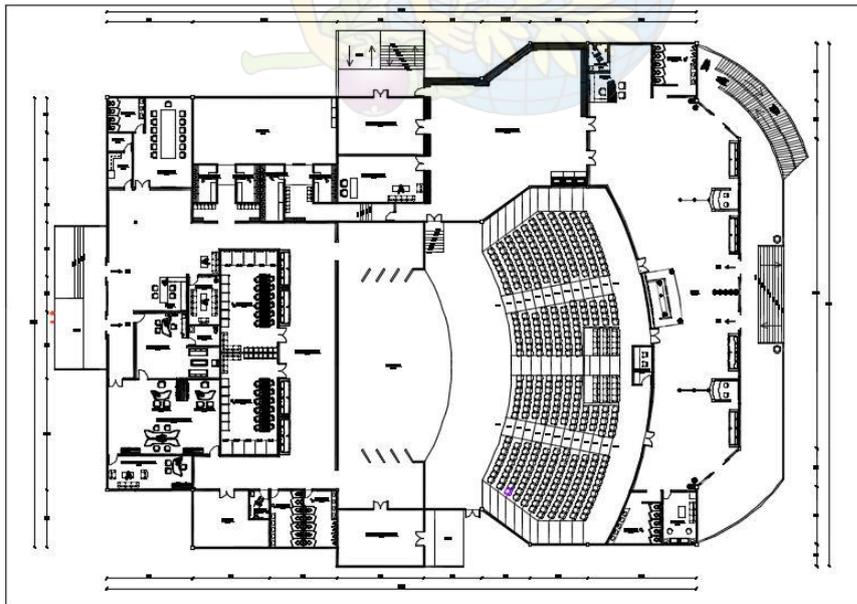
### H. Sirkulasi

Pada perancangan gedung kesediaan ini menggunakan pola sirkulasi linear, dimana pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop, sehingga arus sirkulasi lebih tertata dan terlihat rapi.



Gambar 74. Pola Sirkulasi

I. *Layout*



Gambar 74. *Layout*

## J. Hasil dan Pembahasan Desain

### 1. Lobby



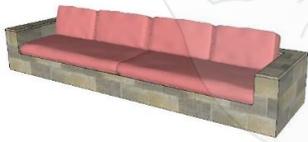
**Gambar 76.** Rencana Desain Lobby

Bahan penutup lantai pada lobby menggunakan material lantai granit (*ex. Granito*). Granit dapat dipotong sesuai bentuk yang diinginkan. Pola lantai yang digunakan adalah pola tubuh naga yang meliuk-liuk, dan kepala naga berada di depan pintu masuk area lobby. Ekornya bercabang-cabang dan berakhir pada tiap pintu ruang pertunjukan, pameran, dan toilet. Bentuk naga sesuai dengan tema Candi Penataran yang diterapkan pada area lobby, yaitu Bale Agung. Pola lantai ini juga berguna untuk menunjukkan sirkulasi di lobby.

Dinding terluar area Lobby menggunakan material kaca dengan ketebalan 8mm. Penggunaan kaca bertujuan untuk memanfaatkan cahaya alami pada siang hari. Dinding lain menggunakan bata plesteran dengan *finishing* cat abu-abu muda. Pada bagian bawah dilapisi batu *andhesit* dengan *finishing* dibakar setinggi 1m. Bagian paling bawah dinding terdapat tubuh naga yang meliuk-liuk mengelilingi ruangan. Bagian atas batu *andhesit* diberi *list*

setengah lingkaran dengan material kayu jati untuk keamanan (supaya tidak tergores sudut batu *andhesit*). Dinding belakang area *ticketing* diberi cat warna abu-abu tua sebagai penekanan area. Sedangkan dinding belakang area *receptionist* diberi panel kayu dengan material kayu jati sebagai *point of interest* ruang.

*Ceiling* area *lobby* menggunakan material *gypsum board* dengan finishing cat warna abu-abu. Tepat di atas *receptionist* diberi panel kayu 5x8 cm menggunakan material kayu jati sebagai *point of interest*. Pola berundak diterapkan pada kedua sisi kanan dan kiri *receptionist* sebagai bentuk estetis. *Furniture* yang digunakan pada *lobby* adalah sebagai berikut:

<b>Furniture</b>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 400 x 100 x 40</p> <p>Bagian rangka menggunakan material <i>stainless</i> dan kayu. Bagian luar ditutup dengan kayu dengan <i>finishing</i> cat yang dimotif menyerupai batu. Untuk dudukan menggunakan busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna merah muda. Dari segi bentuk, desain ini sesuai dengan tema Candi Penataran. Sofa ini nyaman dan aman digunakan, karena ukuran sudah sesuai dengan standar buku panduan <i>Human Dimension</i>. <i>Upholstery</i> kulit sintetis mudah dibersihkan.</p>
	<p>Ukuran : 420 x 190 x 120</p> <p>Material kerangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> dan kayu. Bagian luar ditutup dengan cat yang bermotif batu <i>andhesit</i>. Desain dan</p>

	<p>bahan yang digunakan sesuai dengan tema Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan standar desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 420x190x120</p> <p>Material kerangka yang digunakan adalah <i>stainless</i> dan kayu. Bagian luar ditutup dengan batu <i>andhesit</i> dengan pemasangan ditempel. Desain dan bahan yang digunakan sesuai dengan tema Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan standar desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 210 x 250 x 80</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang sudah sesuai dengan standar desain.</p>
	<p>Ukuran : 45x45x40</p> <p>Merupakan <i>furniture</i> pabrikan yang sudah sesuai dengan standar desain. Nyaman digunakan dengan sandaran tangan.</p>

**Tabel 87.** Furniture pada Lobby

## 2. Ruang Pameran

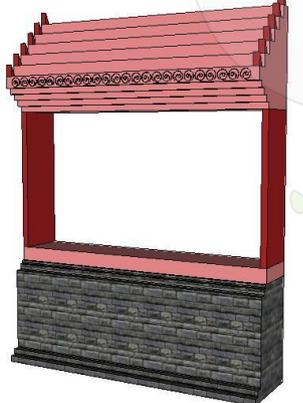


**Gambar 77.** Rencana Desain Ruang Pameran

Material lantai yang digunakan pada ruang pameran adalah granit (*ex. Granito*). Granit tahan lama, tahan pula di macam-macam cuaca, dan kedap udara. Granit lebih murah dari marmer, namun tampilan granit dapat dipoles sedemikian rupa menjadi lebih cantik tanpa meninggalkan kesan alaminya. Granit termasuk material yang mudah dibersihkan. Granit tahan akan segala macam goresan, sehingga cocok untuk digunakan di ruangan dengan aktifitas tinggi. Lantai granit juga memiliki kekurangan, yaitu pilihan corak dan warna terbatas, biaya pemasangan lebih mahal, dalam pengerjaannya harus menggunakan mata pisau khusus.

Material yang digunakan pada dinding ruang pameran adalah bata plesteran dengan *finishing* cat dinding abu-abu muda. Bata yang sudah diplester terlihat bersih dan rapi. Cat polos membuat pengunjung fokus pada benda yang dipamerkan. Bagian atas dihiasi dengan salah satu ornamen Candi Angka tahun pada Candi Penataran.

*Ceiling* ruang pameran menggunakan *lambersering*. Pada bagian tepi menggunakan *list* dengan material *gypsum board*, *finishing* cat warna merah muda. Setiap *downlight* dilingkari oleh salah satu bentuk ukiran yang ada di Candi Angka Tahun pada Candi Penataran. *Furniture* yang digunakan pada ruang pameran adalah sebagai berikut :

<b><i>Furniture</i></b>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 100 x 100 x 180</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca. Desain sesuai dengan bentuk Candi Angka Tahun pada Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan sudut dan jangkauan pandang manusia.</p>
	<p>Ukuran : 230 x 60 x 300</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan batu alam. Desain sesuai dengan bentuk Candi Angka Tahun pada Candi Penataran. Ukurannya sudah sesuai dengan sudut dan jangkauan pandang manusia.</p>

**Tabel 88.** *Furniture* pada Ruang Pameran

### 3. Ruang Pertunjukan



**Gambar 78.** Rencana Desain Ruang Pertunjukan

Material lantai yang digunakan pada ruang persiapan, area gamelan, dan area penonton adalah cor beton yang difinishing dengan bahan karpet (*ex. Goodrich*). Karpet merupakan bahan sejenis kain/wol yang memiliki tekstur halus dan lembut. Karpet memiliki banyak motif dan warna. Bahan penyusun dan ketebalannya pun berbeda-beda. Karpet merupakan bahan penyerap bunyi yang baik. Keberadaan lantai karpet juga dapat dijadikan sebagai pendukung sistem akustik. Berjalan di atas karpet tidak menimbulkan suara hentakan kaki, sehingga suara orang yang berjalan di ruang persiapan tidak akan mengganggu pertunjukan di panggung. Material lantai pada panggung dan ruang perlengkapan adalah parket (*ex. Teka*). Parket memiliki tekstur yang halus. Tampilannya dan warna sesuai kayu yang digunakan sebagai bahan material pembuatnya. Parket merupakan bahan yang tidak menghantarkan listrik dan kuat menahan beban.

Pada area panggung, dinding bata plesteran dengan finishing cat warna abu-abu muda. Kolom-kolom diberi cat warna abu-abu tua. Kolom bagian

bawah dililit oleh tubuh naga. Dinding bawah panggung diukir dengan relief seperti pada Batur Pendopo, Candi Penataran. Lilitan naga pada kolom dan ukiran pada dinding bawah panggung sebagai wujud penerapan tema.

Dinding ruang pertunjukan menggunakan material bata plesteran yang dilapisi dengan *acoustical board*. *Acoustical board* memiliki permukaan dengan pori-pori yang berguna untuk penyerapan suara. Pementasan di dalam *indoor stage* memerlukan suara yang baik dan dapat didengar secara merata oleh semua penonton di dalam ruangan. Dinding bagian belakang diselang-seling antara *acoustical board* dan batu alam supaya suara yang dihasilkan tidak hanya diserap, namun sebagian juga dipantulkan. Hal tersebut diperlukan saat menggunakan gamelan, karena bila seluruh permukaan dinding berfungsi penyerap, suara dari gamelan tidak dapat menyebar ke seluruh ruangan dengan sempurna.

*Ceiling* pada ruang pertunjukan menggunakan material *lambersering* dengan warna coklat muda. *Lambersering* memiliki sifat keras, sehingga dapat memantulkan bunyi. *Lambersering* dipasang berundak-undak supaya suara yang dipantulkan dapat merata ke seluruh ruangan. *Furniture* yang digunakan pada ruang pertunjukan adalah sebagai berikut :

<i>Furniture</i>	Keterangan
------------------	------------

	<p>Ukuran : 65 x 65 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah kayu jati. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Dudukan akan melipat secara otomatis ketika tidak diduduki. Hal ini mempermudah dalam proses pembersihan kursi maupun ruangan. Merupakan kursi pabrikan (<i>ex. Futura Chitose</i>) yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
---	--

**Tabel 89.** Furniture pada Ruang Pertunjukan

#### 4. Ruang Ganti dan Rias



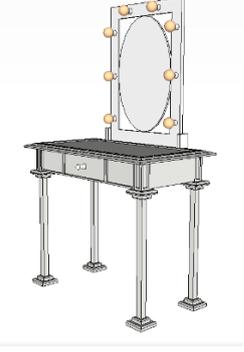
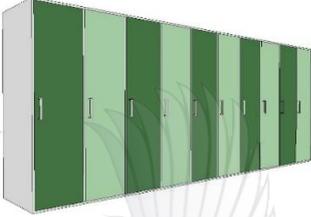
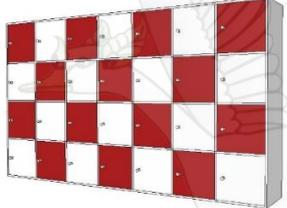
**Gambar 79.** Rencana Desain Ruang Ganti dan Rias

Material lantai yang digunakan adalah parket (*ex. Teka*). Parket memiliki tekstur yang halus dan tidak licin. Tampilannya dan warna sesuai kayu yang digunakan sebagai bahan material pembuatnya. Parket merupakan bahan yang tidak menghantarkan listrik dan kuat menahan beban.

Dinding pada ruang rias menggunakan material bata plesteran dengan finishing cat warna abu-abu. Dinding bagian lain diberi partisi berbentuk lengkungan dan diberi cat dengan motif sisik naga, cat warna merah muda dan merah marun. Dinding pada bagian bawah partisi diberi cat warna coklat. Partisi pada pinggiran lengkungan diberi *list* dengan material batu alam. Dinding plesteran memberi kesan bersih. Ruang ganti menggunakan dinding partisi dengan material *PVC (polyvinyl chloride)* warna abu-abu.

*Ceiling* ruang ganti dan rias menggunakan material *lambersering*. Pada bagian tengah menggunakan pola *up ceiling*. Bentuk tubuh naga dengan material *gypsum* mengelilingi bagian tepi *ceiling*, sedangkan pada bagian *up ceiling* terdapat pola segi tiga. Tubuh naga yang mengelilingi *ceiling* sesuai dengan Candi Naga yang terdapat pada Candi penataran. *Furniture* yang digunakan pada ruang ganti dan rias adalah sebagai berikut:

<b><i>Furniture</i></b>	<b>Keterangan</b>
	<p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Bagian kaki menggunakan roda, memudahkan pengguna berpindah tempat tanpa harus berdiri. Merupakan kursi pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai dengan standar ukuran desain sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>

	<p>Ukuran : 90 x 50 x 80</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>), lampu, dan cermin. Bentuk bingkai kaca cocok dengan bentuk salah satu ukiran pada Candi Penataran.</p>
	<p>Ukuran : 500 x 80 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Ukuran dan bentuknya sesuai untuk tempat menggantung pakaian.</p>
	<p>Ukuran : 350 x 50 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>).</p>

Tabel 90. Furniture pada Ruang Ganti dan Rias

## 5. Ruang Pimpinan



Gambar 80. Rencana Desain Ruang Pimpinan

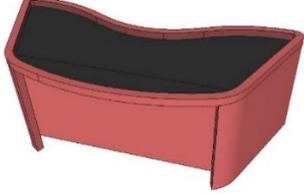
Material lantai yang digunakan adalah granit (*ex. Granito*) dengan empat warna dari abu-abu muda hingga hitam. Granit dapat dipotong sesuai bentuk yang diinginkan. Pada ruang ini, potongan granit disusun untuk memberikan kesan tidak teratur sesuai dengan gaya *postmodern*. Dalam ketidakteraturan, potongan granit disusun membentuk persegi panjang seperti undak-undak Candi Induk Penataran tampak atas. Granit tahan lama, tahan pula di macam-macam cuaca, dan kedap udara. Granit lebih murah dari marmer, namun tampilan granit dapat dipoles sedemikian rupa menjadi lebih cantik tanpa meninggalkan kesan alaminya. Granit termasuk material yang mudah dibersihkan.

Dinding pada ruang pimpinan menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna merah muda. Dinding bagian bawah dilapisi dengan batu alam setinggi 1m. *list* bawah menggunakan material kayu. *List* di atas dinding batu alam menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat dulux. Dinding bagian belakang meja pimpinan diberi simbol Kota Bitar dengan tambahan sayap, sebagai replika relief naga bersayap khas Candi Induk Penataran. Dinding ruang pimpinan area tamu dicat dengan motif kotak-kotak gradasi warna abu-abu muda hingga tua pada kedua sisinya. Dinding sisi belakang dihiasi dengan motif Candi Penataran dan terdapat slogan kesenian di tengahnya.

*Ceiling* pada ruang pimpinan menggunakan material *gypsum board* dengan finishing cat warna abu-abu muda. *Ceiling* pada bagian tepi menggunakan material *lambersering*. Diberikan pula pola pada bagian *up*

*ceiling* berupa panel-panel kayu yang disesuaikan dengan pola lantai.

*Furniture* yang digunakan pada ruang pimpinan adalah sebagai berikut :

<b>Furniture</b>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 220 x 80 x 75</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca. Desain meja sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran.</p>
	<p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 250 x 50 x 100</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>). Simbol Kota Blitar diberi aksesoris sayap supaya sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran.</p>
	<p>Material yang digunakan pada sofa adalah busa dengan <i>upholstery</i> kain halus. Sedangkan pada kaki sofa menggunakan material <i>stainless</i>. Meja menggunakan material kayu dengan <i>finishing</i> cat dan kaca. Barang tersebut merupakan barang</p>

	pabrikasi yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.
--	--

**Tabel 91.** Furniture pada Ruang Pimpinan

## 6. Ruang Pengelola



**Gambar 81.** Rencana Desain Ruang Pengelola

Material lantai yang digunakan adalah granit (*ex. Granito*) dengan empat warna dari abu-abu muda hingga hitam. Granit dapat dipotong sesuai bentuk yang diinginkan. Lantai Ruang Pengelola menggunakan potongan granit disusun untuk memberikan kesan tidak teratur sesuai dengan gaya *postmodern*. Potongan granit disusun dalam ketidakteraturan, membentuk persegi panjang seperti undak-undak Candi Induk Penataran tampak atas. Granit tahan lama, tahan pula di macam-macam cuaca dan kedap udara. Granit lebih murah dari marmer, namun tampilan granit dapat dipoles sedemikian rupa menjadi lebih cantik tanpa meninggalkan kesan alaminya. Granit termasuk material yang mudah dibersihkan.

Dinding pada ruang pengelola menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Dinding bagian bawah dilapisi dengan batu alam setinggi 1m. *List* bagian bawah menggunakan material kayu. *List* di atas dinding batu alam menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat dulux. Dinding di belakang meja kepala pengelola diberi material kaca terdapat pula pintu kaca untuk menghubungkan ruang pengelola dengan ruang pimpinan. Dinding di belakang meja pengelola dihias dengan mural berbentuk Candi Penataran dan di antara mural Candi Penataran terdapat slogan kesenian. Dinding ujung ruang pengelola dihiasi beberapa foto jenis-jenis kesenian di Kota Blitar.

*Ceiling* pada ruang pengelola menggunakan material *gypsum board* dengan finishing cat warna abu-abu muda. Pada bagian tepi menggunakan material *lambersering*. Diberikan pula pola pada bagian *up ceiling* berupa panel-panel kayu, disesuaikan dengan pola lantai. *Furniture* yang digunakan pada ruang pengelola adalah sebagai berikut :

<b><i>Furniture</i></b>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 220 x 80 x 75</p> <p>Material yang digunakan pada sofa adalah busa dengan <i>upholstery</i> kulit sintetis berwarna abu-abu. Meja menggunakan material MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing</i> HPL (<i>High Pressure Laminate</i>) dan kaca. Bentuknya sesuai dengan relief naga bersayap khas Candi Penataran.</p>

	<p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (ex. Donati) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 50 x 45 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan <i>furniture</i> lain di ruang tersebut. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (ex. Donati) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 200 x 60 x 200</p> <p>Material yang digunakan adalah MDF (<i>Medium Density Fireboard</i>) dengan <i>finishing HPL (High Pressure Laminate)</i>. Bentuk almari sesuai dengan bentuk Candi Induk Penataran.</p>

**Tabel 92.** Furniture pada Ruang Pengelola

## 7. Ruang Rapat



**Gambar 82.** Rencana Desain Ruang Rapat

Bahan lantai yang digunakan adalah karpet (*ex. Goodrich*). Karpet merupakan material dengan tekstur halus dan lembut serta dapat meredam bunyi-bunyi yang mengganggu. Material karpet sesuai dengan kebutuhan kegiatan di dalam ruangan. Dimana saat sedang rapat seringkali kaki peserta rapat menghentak ke lantai, sehingga menimbulkan suara berisik yang mengganggu. Suara tersebut dapat diantisipasi dengan pemasangan karpet pada lantai.

Dinding ruang rapat menggunakan material bata plesteran dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Bagian bawah dilapisi batu alam setinggi 1 m. Panel penyerap suara (*ex. Baux*) ditempatkan di atas batu alam. Bagian tengah dinding di antara panel penyerap suara diberi lubang seluas 90cm x 150cm untuk meletakkan foto jenis-jenis kesenian di Kota Blitar.

*Ceiling* pada ruang rapat menggunakan material *gypsum board* dengan *finishing* cat warna abu-abu muda. Pada bagian tengah menggunakan pola *up ceiling*. Warna abu-abu muda memberikan kesan

bersih dan luas. Warna polos pada *ceiling* mengurangi kesan ramai yang sudah dimunculkan pada desain dinding. *Furniture* yang digunakan pada ruang rapat adalah sebagai berikut :

<i>Furniture</i>	<b>Keterangan</b>
	<p>Ukuran : 50 x 45 x 40</p> <p>Material rangka yang digunakan adalah <i>stainless</i>. Material dudukan adalah busa dengan <i>finishing upholstery</i> kain lembut. Desain kursi sesuai dengan bentuk relief naga bersayap pada Candi Penataran. Kursi tersebut merupakan barang pabrikan (<i>ex. Donati</i>) yang sudah sesuai standar ukuran desain, sehingga aman dan nyaman digunakan.</p>
	<p>Ukuran : 500 x 130 x 80</p> <p>Material yang digunakan adalah kayu jati dengan <i>finishing</i> politur. Material kaki menggunakan besi.</p>

Tabel 93. *Furniture* pada Ruang Rapat

## K. Sistem Keamanan

### 1. Terhadap Gangguan Keamanan

Untuk mencegah dan menghindari gangguan keamanan yang bersifat, personal pada ruang utama bangunan digunakan CCTV (*Close Circuit Television*) pada seluruh ruangan Gedung Kesenian Rakyat.

### 2. Terhadap Bahaya Kebakaran

Untuk mencegah dan menghindari bahaya kebakaran, pada perancangan gedung kesenian rakyat di Magelang ini menggunakan berbagai sistem pengaman, yaitu:

- a. *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu.
- b. *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram.
- c. *Fire hidrant* yang diletakan di tempat yang terjangkau



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan interior gedung kesenian di kota blitar merupakan upaya untuk melestarikan seni pertunjukan maupun kriya di daerah Kota Blitar, serta sebagai wadah dan sarana meningkatkan kreatifitas para *sesepuh* kesenian, pelaku kesenian/seniman, serta sebagai sarana promosi kepada para wisatawan. Gedung kesenian dirancang sesuai aktifitas-aktifitas yang dilakukan pelaku kesenian/seniman di dalam gedung kesenian, seperti : menyaksikan pertunjukan kesenian, melihat pameran benda-benda seni, dan istirahat. Ruang pertunjukan yang berada di dalam gedung kesenian ini dilengkapi Fasilitas ruang kontrol, *ticketing*, ruang ganti dan rias, serta ruang penyimpanan; galeri yang dilengkapi dengan ruang penyimpanan; ruang kurator; ruang pimpinan; ruang pengelola; ruang rapat; dan resepsionis.

Perancangan Interior Gedung Kesenian dengan mengusung Tema Candi Penataran di Kota Blitar menggunakan pendekatan desain yaitu : fungsi, ergonomi, tema dan gaya. Pendekatan fungsi, ergonomi, tema serta gaya dimaksudkan agar desain yang dicapai merupakan desain yang tidak hanya estetis dan nyaman, namun juga berfungsi dengan maksimal sehingga dapat mempermudah manusia saat beraktivitas di dalamnya. Pendekatan ergonomi berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan pengguna.

Terkait dengan pendekatan tema dan gaya, konsep yang digunakan dalam perancangan ini yaitu Candi Penataran dan gaya *postmodern*, sehingga elemen-elemen utama maupun estetis yang digunakan sebagian besar merupakan bentuk dan bahan yang terdapat pada Candi Penataran yang dikemas dalam bentuk-bentuk baru, namun tidak meninggalkan ciri khas dari Candi Penataran. Bentuk-bentuk yang sering digunakan adalah bentuk-bentuk yang mengandung unsur lurus dan berundak, serta lengkungan tubuh naga. Bahan-bahan yang digunakan adalah batu alam dan kayu. Warna-warna yang dominan dalam festival ini adalah merah, coklat, hijau, biru, abu-abu, hitam, dan putih. Dengan aplikasi warna-warna tersebut diharapkan dapat menggambarkan warna-warna yang terdapat pada Candi Penataran dan Kota Blitar.

Adapun objek garap desain perancangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Ruang Lobby (resepsionis, *ticketing*, ruang tunggu, toilet)

Sebagai sarana informasi bagi para pengunjung.

2. Ruang pertunjukan (ruang pentas, ruang ganti, ruang make up, ruang kontrol, toilet)

Sebagai wadah berlangsungnya sebuah pertunjukan, dimana penonton dapat menikmati pertunjukan tersebut. Sebelum pertunjukan berlangsung, pemain (penyaji pertunjukan) dapat mempersiapkan diri di ruang ganti dan ruang *make up*.

3. Ruang pameran (ruang display pameran, ruang kurator, ruang penyimpanan karya, toilet)

Sebagai tempat memamerkan karya-karya seni. Setelah pameran selesai, karya disimpan di ruang penyimpanan sebelum diambil oleh pemilik.

#### 4. Ruang Pengelola

Fasilitas bagi pengelola untuk mengelola gedung kesenian.

### **B. Saran**

Gedung kesenian dibangun sebagai wadah para pecinta seni untuk mengembangkan potensinya baik dalam bidang seni pertunjukan maupun seni rupa. Perancangan interior gedung kesenian diharapkan dapat enampung seluruh apresiasi kesenian yang ada di Kota Blitar. Terkait dengan perancangan ketika direalisasikan, berikut beberapa saran yang harus dipertimbangkan :

1. Mengingat banyak material yang menggunakan batu alam, hendaknya memperhatikan keamanan bagi pengguna ruang.
2. Perlu perawatan yang lebih pada ruang pameran, karena berisi barang-barang yang akan dipamerkan. Area pertunjukan terutama bagian panggung juga harus selalu dijaga, karena berhubungan dengan gerak manusia yang lebih *energic*.
3. Mengingat gedung kesenian ini merupakan area yang syarat dengan unsur seni dan kreatif sehingga pembaharuan *display* harus diperhatikan.

## DAFTAR PUSTAKA

DR. A. A. M. Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Francis, D.K. Ching. 2011. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: Indeks.

H.M. Ramli Rahim. 2012. *Fisika Bangunan*, dalam *IPB press*. Bogor.

I Gde Nyoman Merthayasa. 2005. *Gedung Konser untuk Gamelan Bali dalam Bali Post* edisi 31 Juli 2005.

Ngadiono, dkk. 2003. *Kepurbakalaan Candi Penataran*. Surabaya : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur.

Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang*. Bandung : ITB.

Leslie, L. Doelle. 1986. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Erlangga

Pamuji Suptandar. 1999. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain Dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan.

Sunarmi. 2001. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya*. Surakarta : STSI.

Sunarmi. 2008. *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain*. Surakarta : STSI.

Sunarmi. 2009. *Buku Panduan Tugas Akhir*. Surakarta: ISI Surakarta.

Wagiono Sunarto. 2013. *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*. Jakarta : Pascasarjana IKJ.

**Data Internet :**

Ahmad Fathoni. *Pembangunan Berkelanjutan : Pengertian dan Ciri-Ciri*. <http://www.zonasiswa.com/2014/10/pembangunan-berkelanjutan-pengertian.html>, pada tanggal 27 April 2015.

Bimbingan. *Pengertian Interior dan Eksterior*. <http://www.bimbingan.org/pengertian-interior-dan-eksterior.htm>. 12 Desember 2015.

Etzell Caster. *Arsitektur Postmodern*.

[http://www.academia.edu/8401812/Arsitektur\\_Post\\_Modern](http://www.academia.edu/8401812/Arsitektur_Post_Modern). 29 Mei 2015.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <http://kbbi.web.id/gedung>. 30 Mei 2015.

Perpustakaan Nasional. *Kepustakaan Candi : Candi Penataran*. [http://candi.pnri.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_panataran](http://candi.pnri.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_panataran), pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 17.59.

Seputar Pengetahuan. *24 Pengertian Kota Menurut Para Ahli Terlengkap*. <http://www.seputarpengertian.com/2016/07/24-pengertian-kota-menurut-para-ahli-terlengkap.html>. 12 Desember 2015.

Situs Resmi Pemerintah Kota Blitar. *Gambaran Umum*. <http://www.blitarkota.go.id/>. 2 Desember 2015.

Sri Widayati. *Definisi dan Pengertian dari Kesenian*. <http://www.g-excess.com/definisi-dan-pengertian-dari-kesenian.html>. 30 Mei 2015.

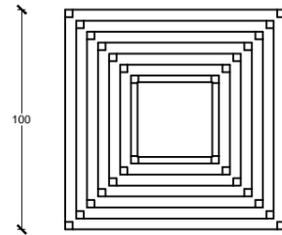
Teguh Prihanto. 2011. *Aspek Ergonomis*. <http://www.rihants.com/2011/07/aspek-ergonomis.html>. 17 November 2015.

**Wawancara :**

Wawancara dengan Pak Didik Tri Admadi, Juru Bendahara dan Pemandu Wisata di Candi Penataran.

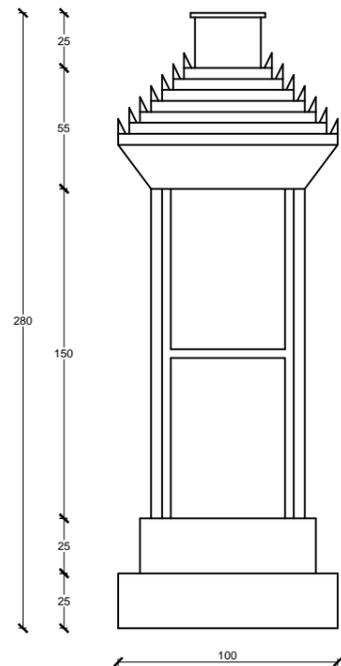
Wawancara dengan Setya Wiratna bagian Prasarana Wilayah dan Cipta Karya Kota Blitar, pada tanggal 29 Mei 2015 pukul 09.27.





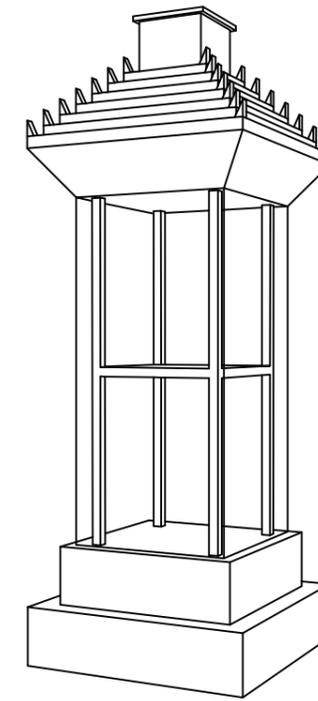
TAMPAK ATAS

Skala 1 : 10

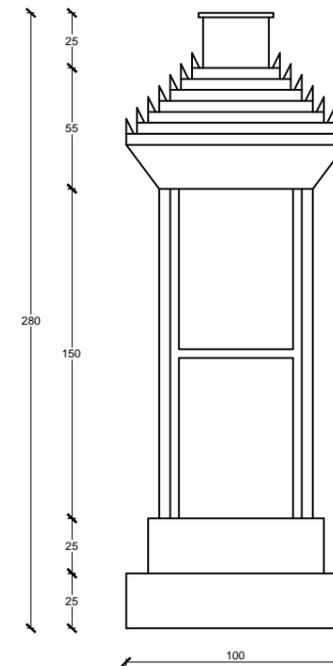


TAMPAK DEPAN

Skala 1 : 10



PERSPEKTIF



TAMPAK SAMPING

Skala 1 : 10

MEBEL 2

Skala 1 : 10



INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN DI  
KOTA BLITAR

NAMA MAHASISWA

INDY RAFIA

NIM

12150107

JUDUL GAMBAR

DETAIL MEBEL

SKALA

1 : 10

DOSEN PEMBIMBING

1. Raden Ersnathan B. P., S.Sn., M.Sn

2. Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A

NILAI

PARAF

CATATAN



INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN DI  
KOTA BLITAR

NAMA MAHASISWA

INDY RAFIA

NIM

12150107

JUDUL GAMBAR

DETAIL MEBEL

SKALA

1 : 10

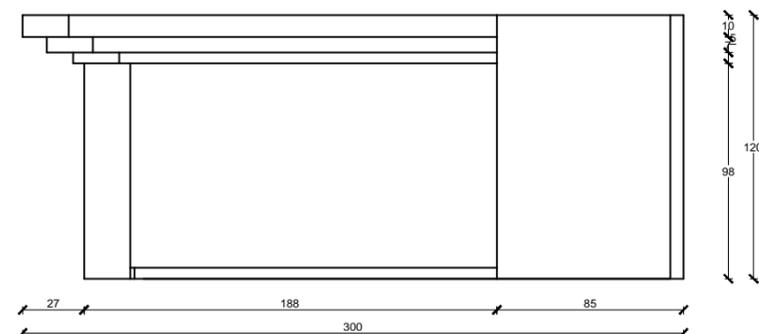
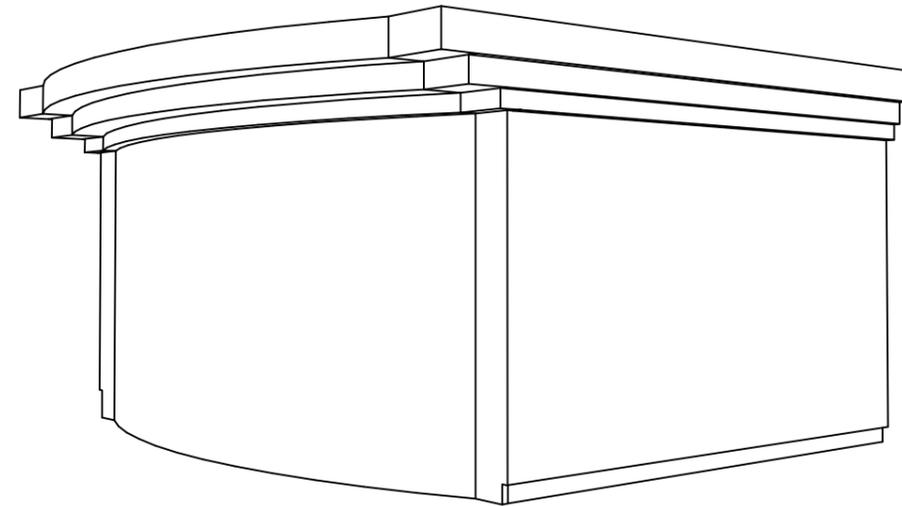
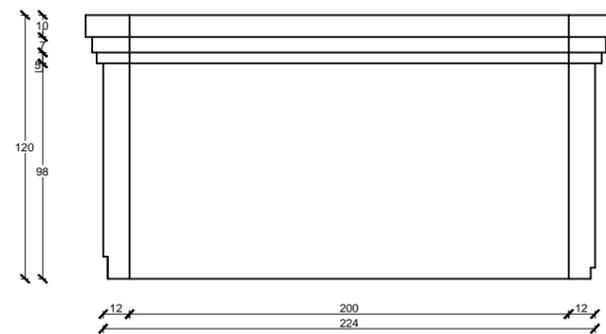
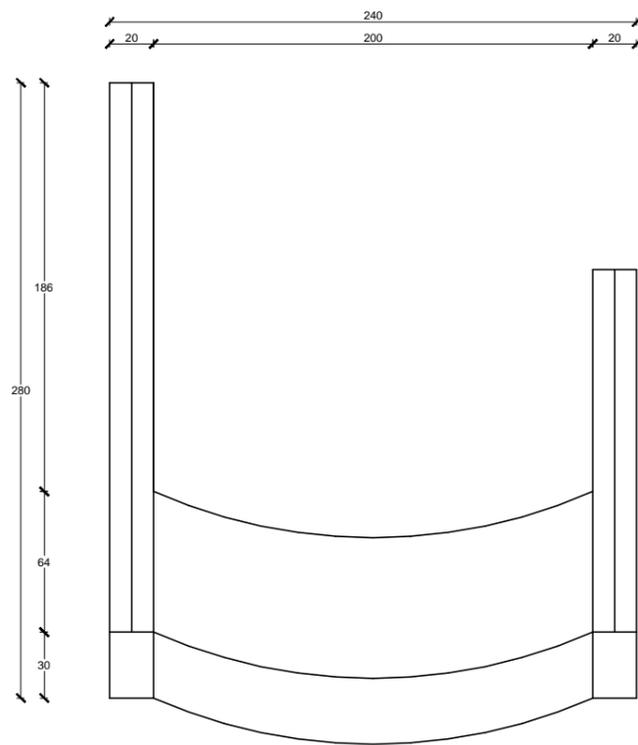
DOSEN PEMBIMBING

1. Raden Ersnathan B. P., S.Sn., M.Sn
2. Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A

NILAI

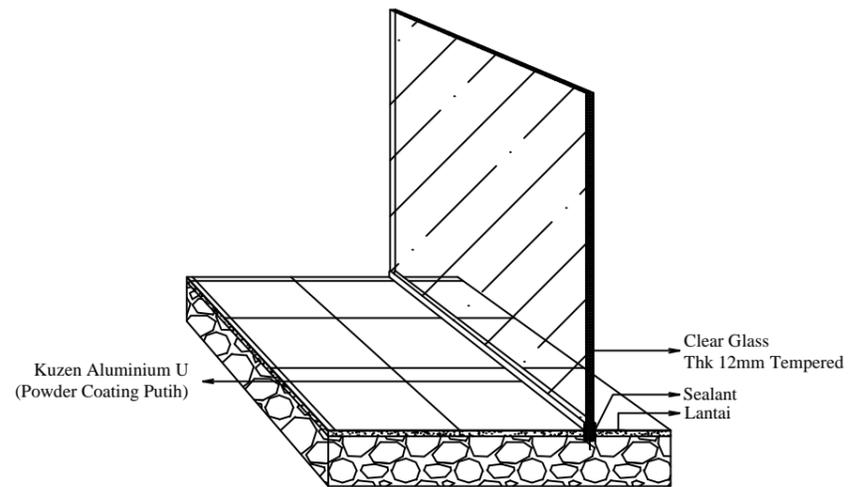
PARAF

CATATAN

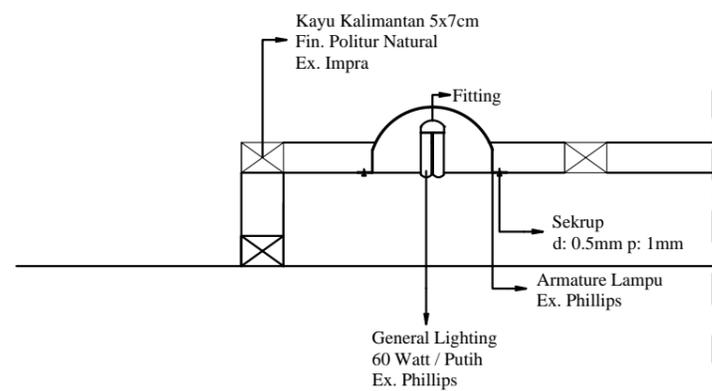


**MEBEL 1**

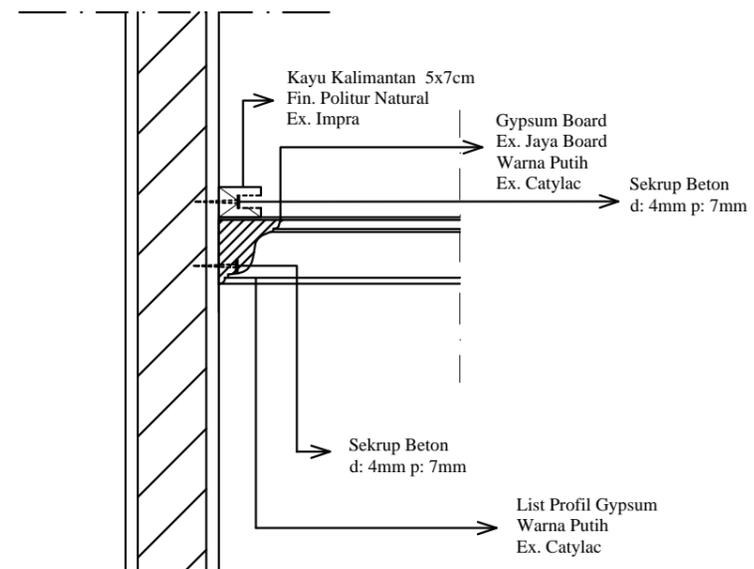
Skala 1 : 10



**DETAIL 1**  
Skala 1 : 10



**DETAIL 2**  
Skala 1 : 10



**DETAIL 3**  
Skala 1 : 10



INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN DENGAN  
TEMA CANDI PENATARAN DI  
KOTA BLITAR

NAMA MAHASISWA

INDY RAFIA

NIM

12150107

JUDUL GAMBAR

DETAIL KONSTRUKSI

SKALA

1 : 5

DOSEN PEMBIMBING

1. Raden Ersnathan B. P., S.Sn., M.Sn  
2. Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A

NILAI

PARAF

CATATAN



INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN DENGAN TEMA CANDI PENATARAN DI KOTA BLITAR

NAMA MAHASISWA

INDY RAFIA

NIM

12150107

JUDUL GAMBAR

POTONGAN

SKALA

1 : 250

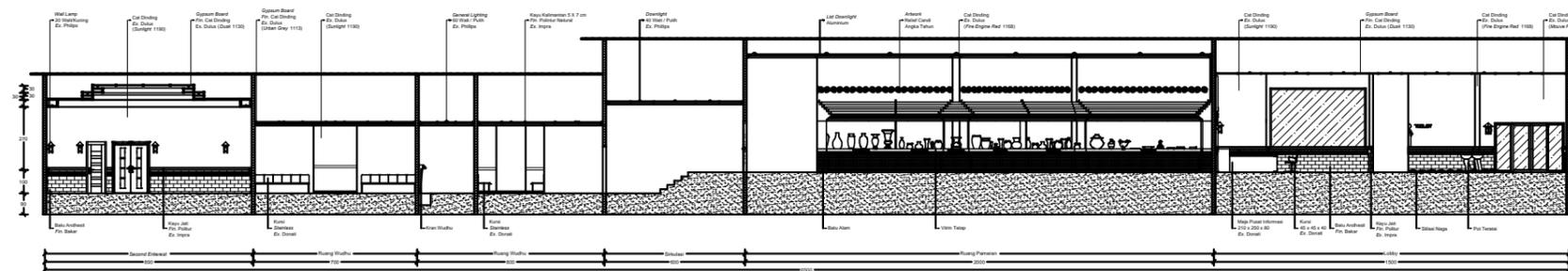
DOSEN PEMBIMBING

1. Raden Ernsathan B. P., S.Sn., M.Sn
2. Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A

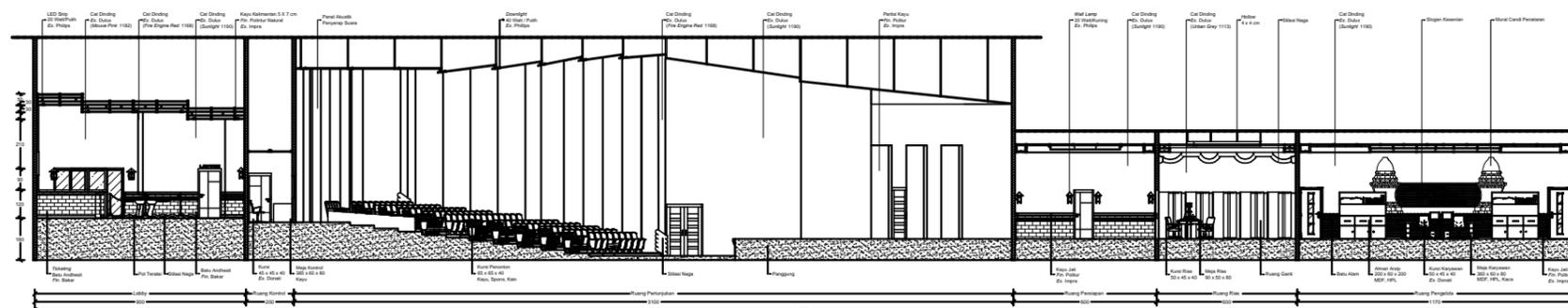
NILAI

PARAF

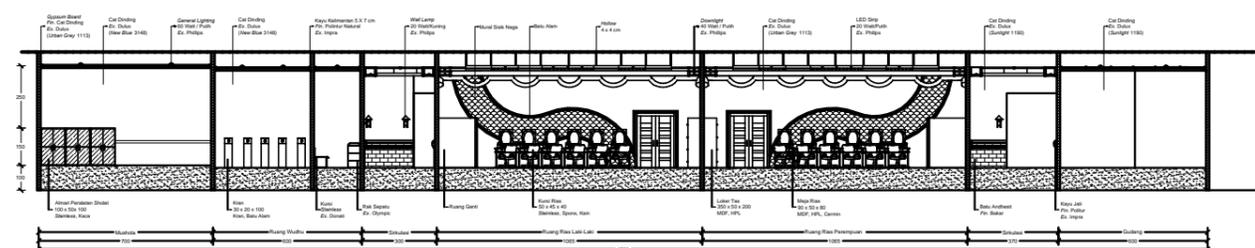
CATATAN



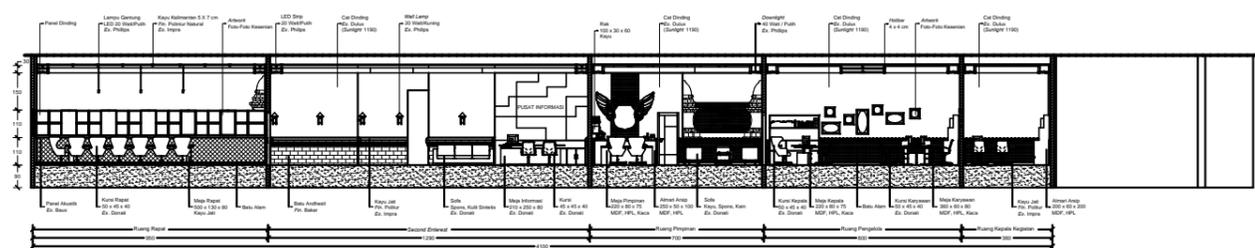
POTONGAN A - A'  
SKALA 1: 250



POTONGAN B - B'  
SKALA 1: 250



POTONGAN C - C'  
SKALA 1: 250



POTONGAN D - D'  
SKALA 1: 250



INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN  
DENGAN TEMA CANDI  
PENATARAN DI KOTA  
BLITAR

NAMA MAHASISWA

INDY RAFIA

NIM

12150107

JUDUL GAMBAR

RENCANA CEILING

SKALA

1 : 250

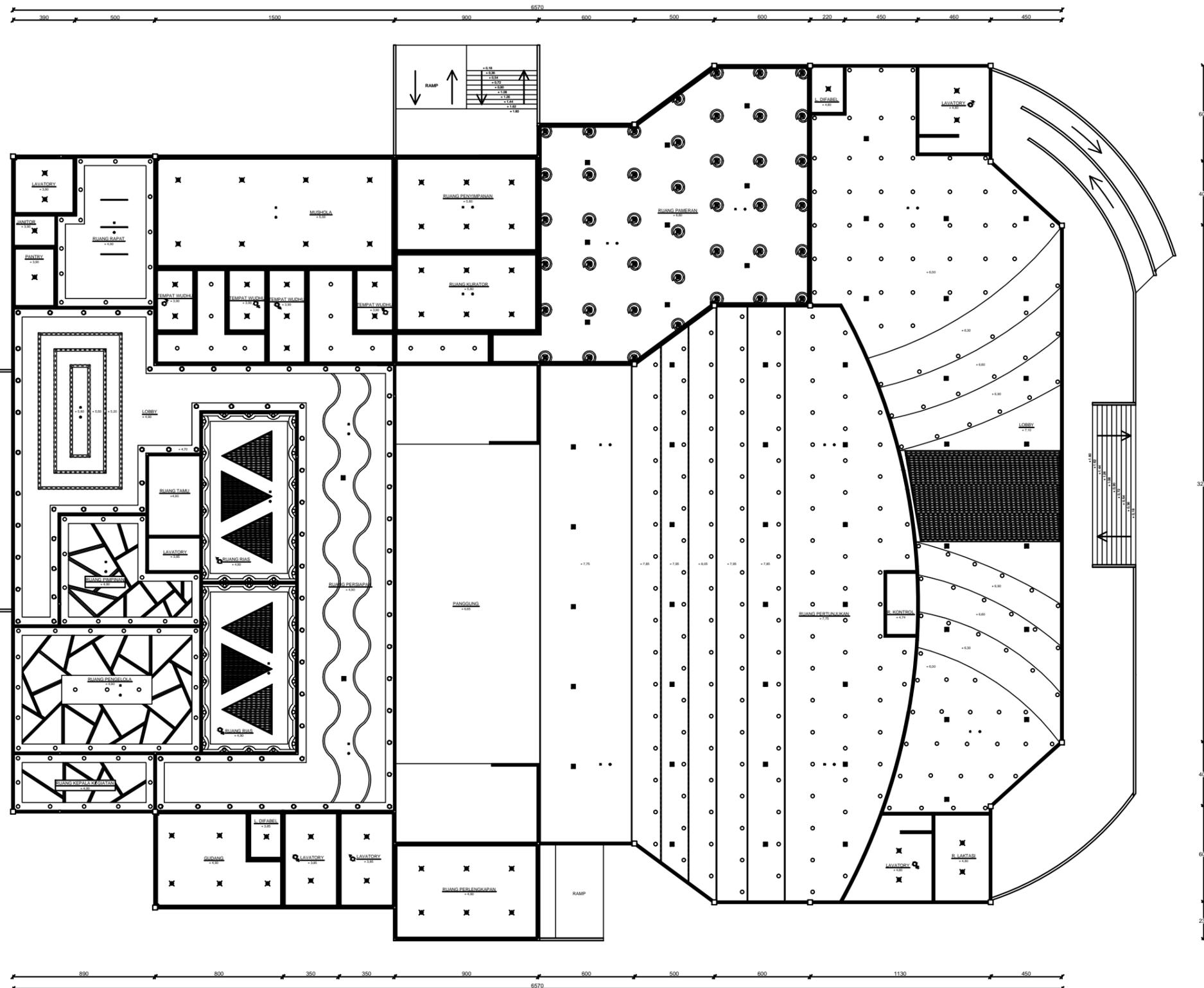
DOSEN PEMBIMBING

1. Raden Ersnathan B. P., S.Sn., M.Sn
2. Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A

NILAI

PARAF

CATATAN



KODE	LEGENDA
●	GENERAL LIGHTING in. Polig. 40 Watt
○	DOWN LIGHT in. Polig. 40 Watt
○	LED STRIP in. Polig.
○	SPRINKLER
○	SMOKE DETECTOR
■	AIR CONDENSER

RENCANA CEILING  
SKALA 1 : 250







INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN  
DENGAN TEMA CANDI  
PENATARAN DI KOTA  
BLITAR

NAMA MAHASISWA

INDY RAFIA

NIM

12150107

JUDUL GAMBAR

LAYOUT

SKALA

1 : 250

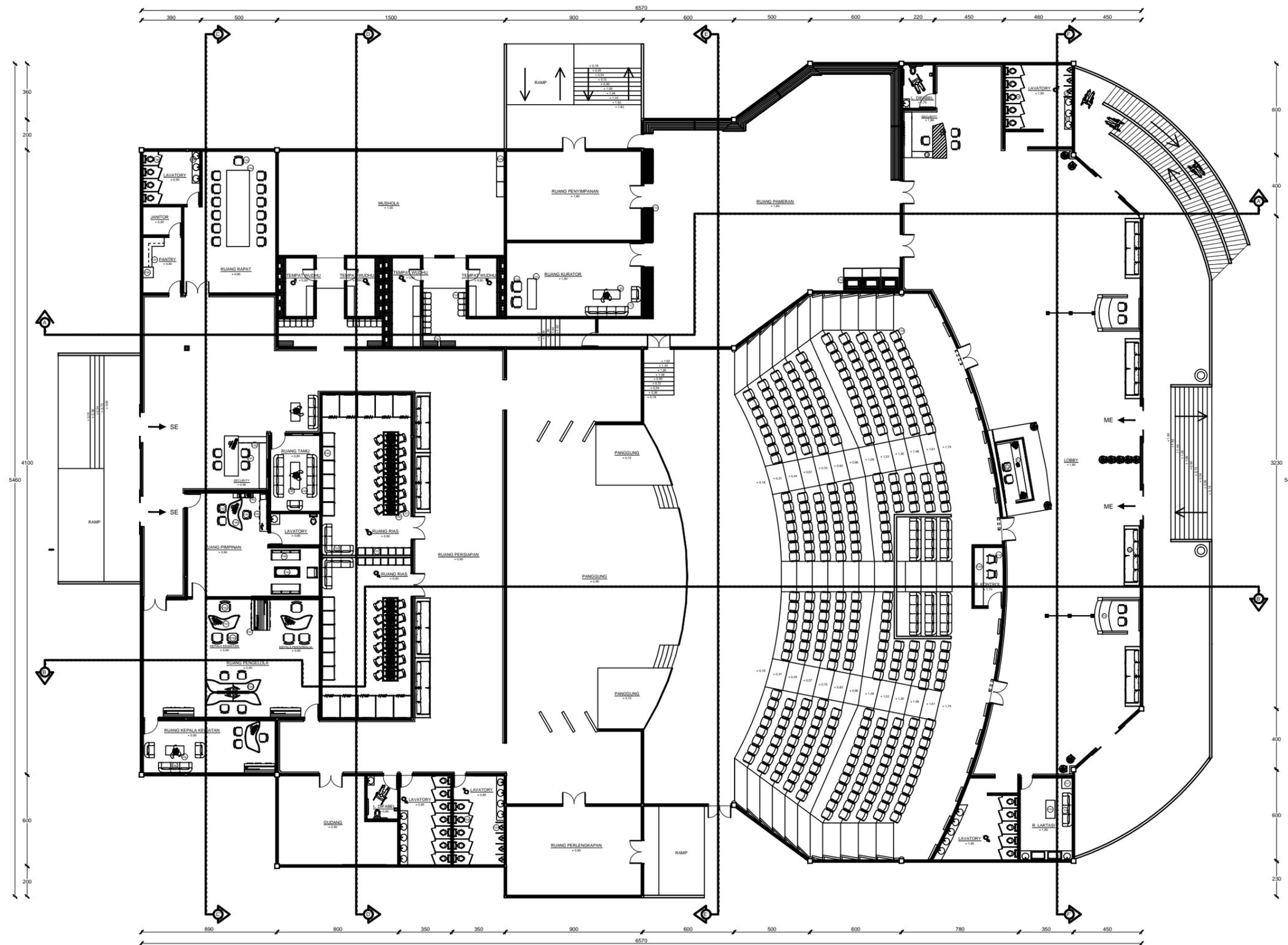
DOSEN PEMBIMBING

1. Raden Ernsathan B. P., S.Sn., M.Sn
2. Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A

NILAI

PARAF

CATATAN



LAYOUT  
SKALA 1 : 250

