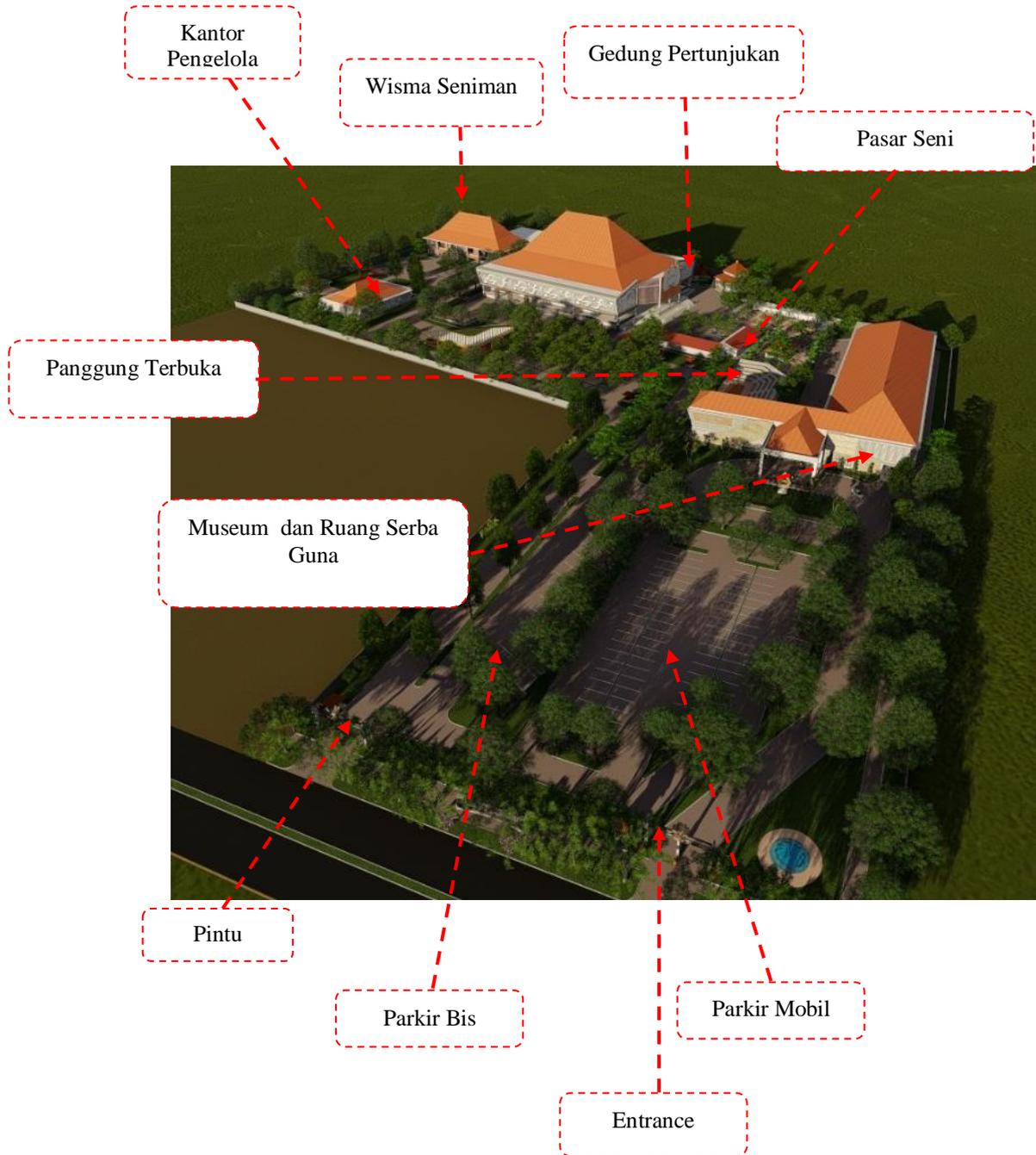


BAB VI
HASIL DAN PENGEMBANGAN RANCANGAN

1.1. Penataan Tapak dan *Layout* Bangunan



Gambar 6. 1 Penataan Tapak dan *Layout* Bangunan

Tapak dan *layout* bangunan berada pada jalan utama Kusuma Bangsa luas sekitar 54.407 m². Site terpilih tersebut memiliki bentuk seperti huruf L, di mana sebagian seite berada menjorok ke dalam jauh dari jalan utama.

Dari hasil studi analisa dan konsep rancangan, penataan tapak dan *layout* dengan jumlah lebih dari 1 massa dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai ruang-ruang kegiatan kesenian dan budaya. Terdapat 4 massa utama antara lain museum dan ruang serba guna, Gedung Pertunjukan, wisma seniman, dan gedung pengelola serta beberapa bangunan pendukung lainnya seperti panggung terbuka, pasar seni, food court, Pendopo, kebun latihan, dan mushola.

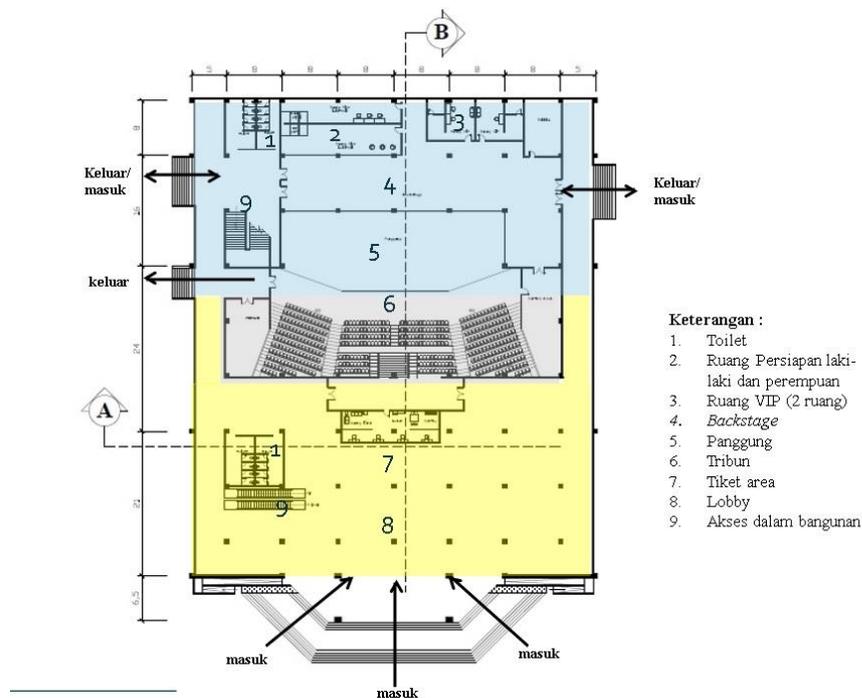
Terdapat 2 bangunan utama yang disuguhkan untuk dinikmati pengunjung yaitu Museum dan Gedung Pertunjukan Utama sebagai akhir dari konfigurasi jalur ruang. Gedung Pertunjukan Utama diletakkan pada akhir konfigurasi jalur atau di akhir sirkulasi pengunjung merupakan *center point* dari Pusat Kesenian yang dimaksudkan supaya pengunjung dapat menikmati ruang-ruang edukasi kesenian yang disediakan.

Penataan bangunan dan lay out bangunan ini disesuaikan dengan konsep penataan bangunan dan konsep sirkulasi.

1.2. Penataan Ruang-Ruang di dalam Bangunan

1.2.1. Gedung Pertunjukan

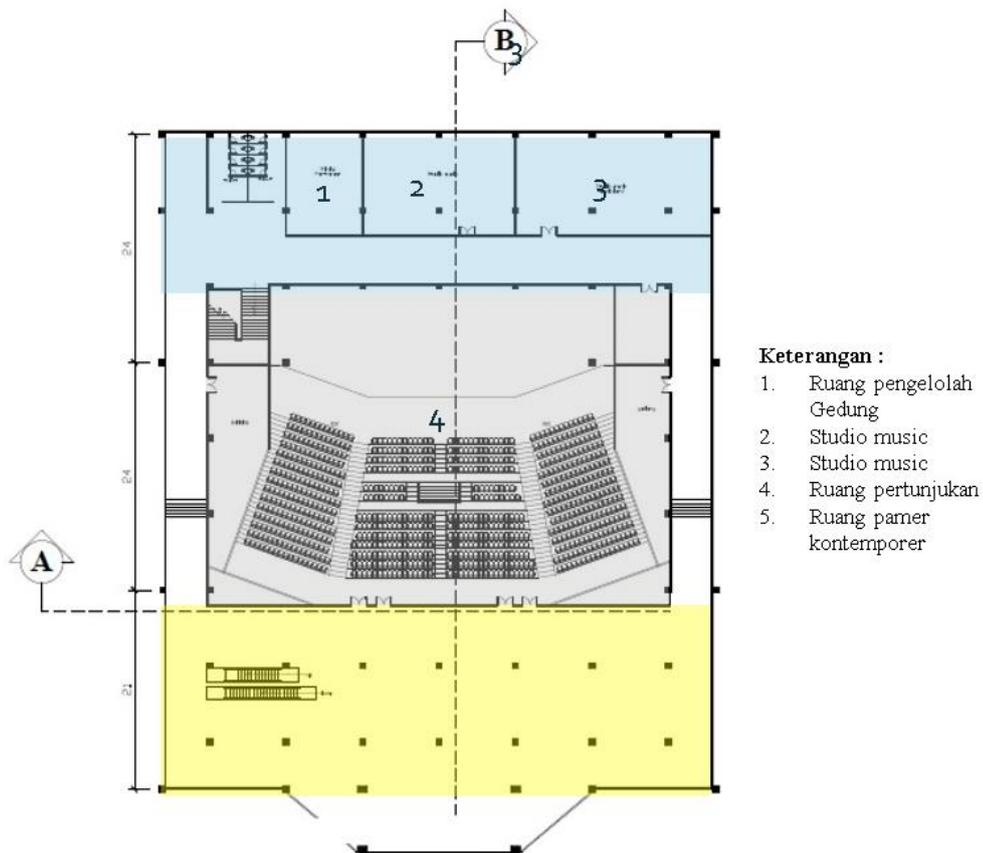
Gedung pertunjukan. Gedung pertunjukan ini terdapat 2 lantai yang bisa menampung kurang lebih 800 penonton . pada lantai 1 terdapat lobby, tiket area, tribun penonton, panggung, backstage, dan ruang-ruang penunjang pertunjukan. Area lantai 2 terdapat ruang pameran kontemporer atau ruang pameran yang bisa digunakan oleh event-event tertentu, tribun, dan studio music. Area lantai 3 juga sebagai tribun dan ruang latihan seni tari.



Gambar 6. 2 Denah Lantai 1 Gedung Pertunjukan

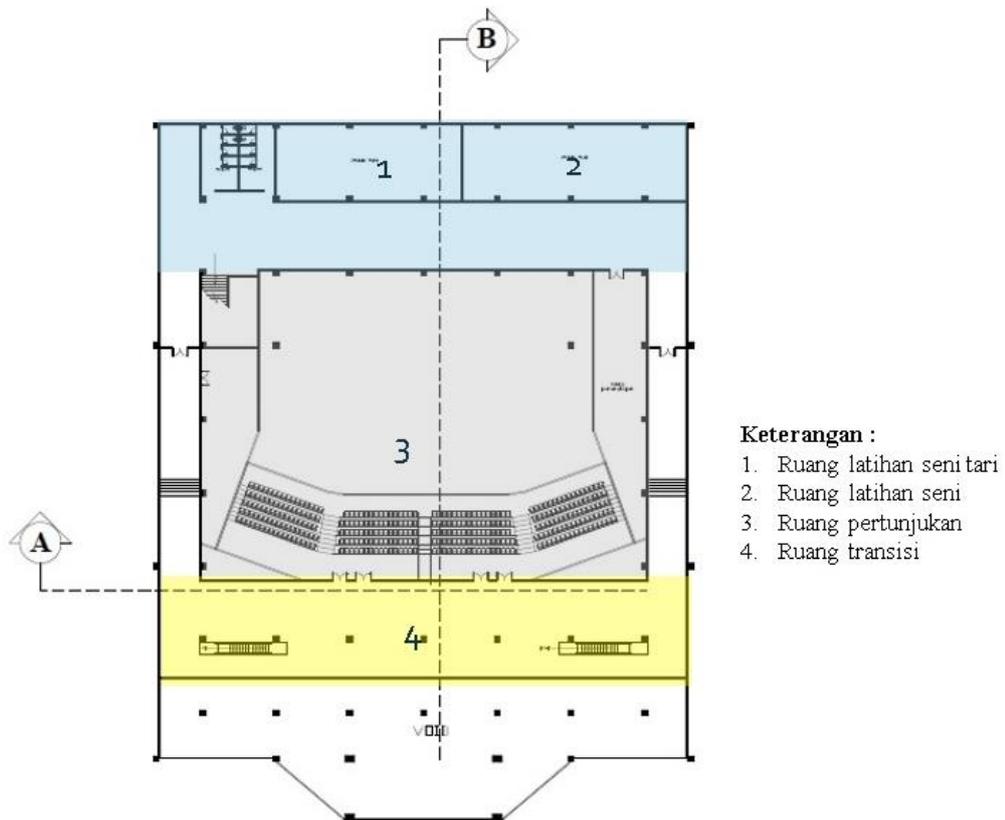
Pada lantai 1 terdapat lobby dan area tiket untuk pengunjung yang akan memasuki ruang pertunjukan utama. Kemudian melewati ruang transisi untuk pengecekan tiket sebelum memasuki ruang pertunjukan utama. Pada sebelah kiri ruang pertunjukan terdapat pintu keluar pengunjung.

Bagian belakang Gedung pertunjukan diperuntukan untuk seniman yang akan tampil, dan ruang-ruang yang disediakan antara lain ruang persiapan laki-laki dan perempuan, 2 ruang VIP, backstage, Gudang, dan ruang tata cahaya dan suara.



Gambar 6. 3 Denah Lantai 2 Gedung Pertunjukan

Lantai 2 terdapat ruang pertunjukan yang diakses dari lantai satu dengan pintu keluar pada lantai 2. Bagian depan Gedung pertunjukan terdapat ruang pameran kontemporer untuk event-event tertentu. Untuk area belakang Gedung terdapat studio music dan kantor pengelolah Gedung.

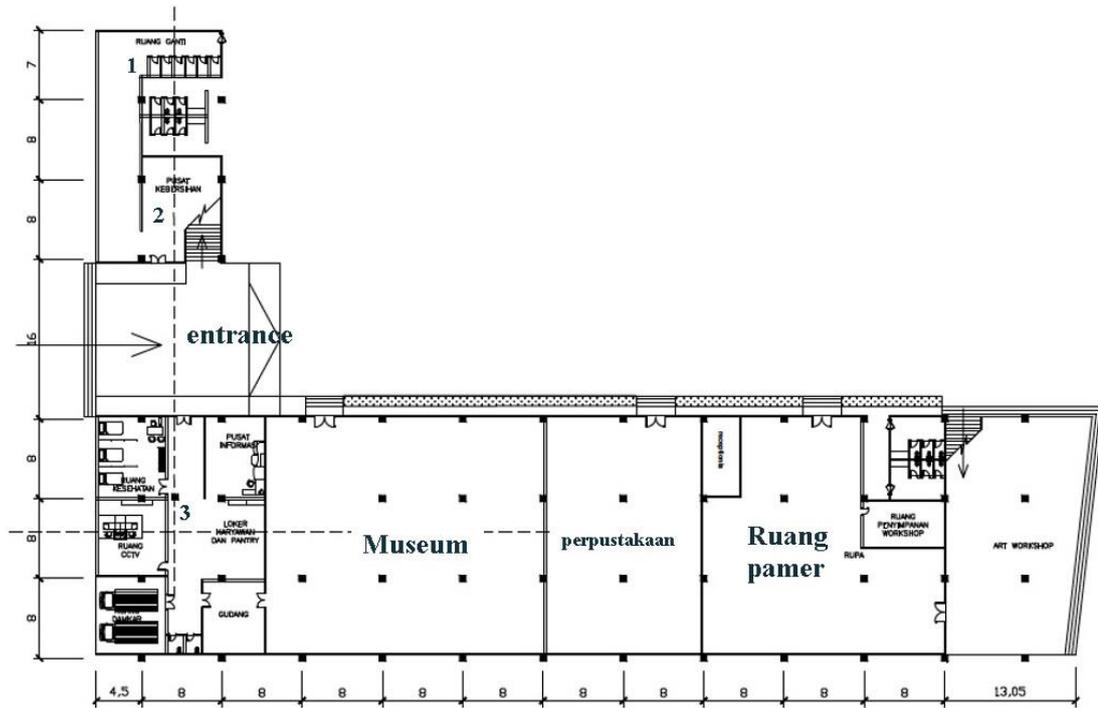


Gambar 6. 4 Denah Lantai 3 Gedung Pertunjukan

Pada lantai 3 terdapat ruang pertunjukan untuk area depan bangunan. Bagian belakang bangunan terdapat ruang yang diperuntukkan untuk latihan tari dan kesenian lainnya.

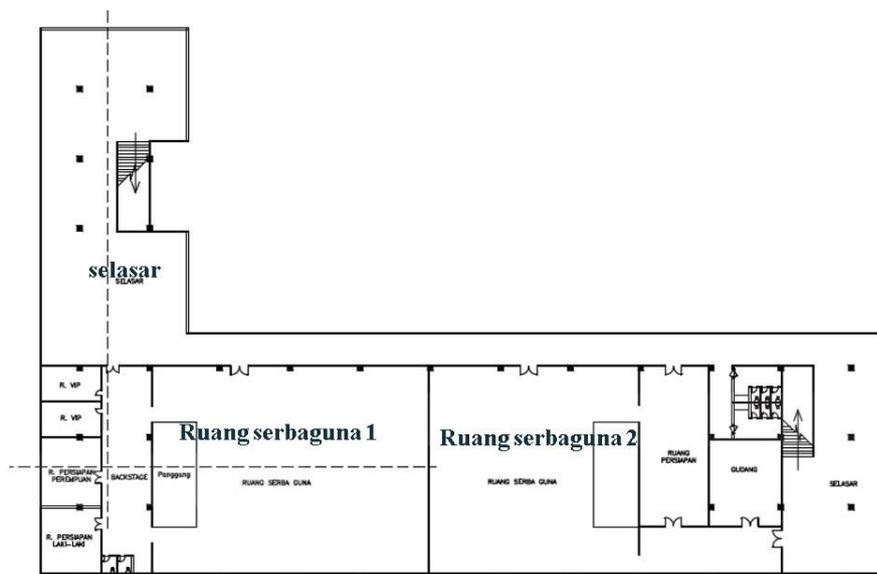
1.2.2. Museum dan Ruang Serbaguna

Museum dan ruang serbaguna berada dekat dengan area parkir yang terdapat area drop off dan akses masuk bangunan Pusat Kesenian. Museum merupakan sarana Pusat Kesenian sebagai pengarah pengunjung sebelum memasuki area utama yaitu Gedung Pertunjukan. Pada lantai 1 bangunan ini terdapat kantor pengelola yang dilengkapi ruang kesehatan, ruang CCTV, area damkar, dan pusat informasi. Ruang utama untuk pengunjung terdapat museum, perputakaan, dan art workshop.



Gambar 6. 5 Denah Lantai 1 Museum dan Ruang serbaguna

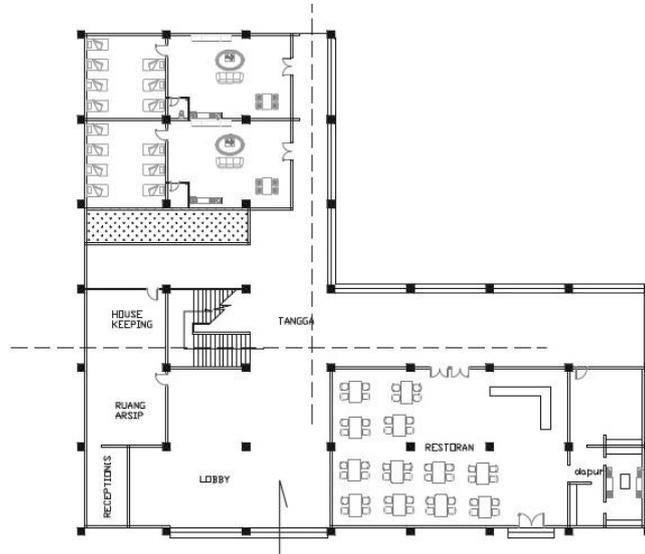
Pada lantai 2 bangunan, terdapat 2 ruang pertunjukan dengan kapasitas dan fasilitas berbeda. Sebelum menuju ruang serbaguna terdapat selasar yang mendapatkan view bagian depan dan sebagian dalam Pusat Kesenian. Selasar tersebut juga bisa digunakan sebagai area registrasi untuk event yang diadakan.



Gambar 6. 6 Denah Lantai 2 Museum dan Ruang Serbaguna

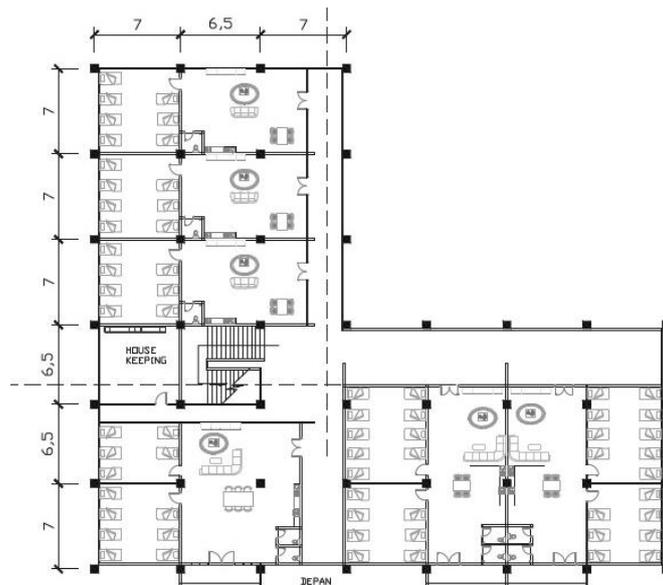
1.2.3. Wisma Seniman

Berbeda dengan ke dua bangunan yang telah diuraikan sebelumnya, wisma seniman yang ditujukan kepada para pelaku seni yang menghadiri event yang berasal dari Surabaya maupun luar Surabaya. Pada lantai 1 bangunan terdapat restaurant, lobby, receptionis, ruang-ruang wisma.



Gambar 6. 7 Denah Lantai 1 Wisma Seniman

Sedangkan pada lantai 2 bangunan terdapat ruang-ruang wisma. Ruang-ruang wisma memiliki 3 tipe kamar yang dapat menampung masing-masing 7 orang, 15 orang, dan 21 orang. Pertimbangan ruang wisma berdasarkan rujukan Pusat Kesenian yang memfasilitasi kegiatan kesenian skala Jawa Timur.



Gambar 6. 8 Denah Lantai 2 Wisma Seniman

1.3. Olahan Fasad Bangunan

1.3.1. Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan merupakan bangunan utama yang ditonjolkan pada Pusat Keseniana ini, dimana bangunan tersebut menjadi area public yang dapat menampung inti kegiatan kesenian yaitu pertunjukan dan pameran. Pada Gedung pertunjukan fasad bangunan diberi sentuhan elemen dari suatu pertunjukan tradisoanal pewayangan yaitu gunungan. Gunungan dimaksudkan untuk mempermudah pengunjung serta memberikan ungkapan selamat datang.



Gambar 6. 9 Hasil Rancangan Gedung Pertunjukan

1.3.2. Museum dan Ruang Serbaguna

Museum dan ruang serbaguna merupakan area pertama yang dilalui oleh pengunjung. Museum memberikan nuansa sederhana dengan olahan fasad dari material kayu serta sebagai sunscreen dan batu alam yang diaplikasikan pada dinding. Pengaplikasian batu pada dinding memberikan kesan natural yang pada bangunan.



Gambar 6. 10 Hasil Rancangan Museum dan Ruang Serbaguna



Gambar 6. 11 Hasil Rancangan Museum dan Ruang Serbaguna

1.3.3. Wisma Seniman

Wisma seniman merupakan tempat tinggal sementara seniman yang mendatangi pusat kesenian dari luar kota Surabaya. Layaknya rumah sendiri, area wisma tidak terlalu menonjolkan bentukan-bentukan pada fasad. Fasad pada wisma seniman ini lebih mengedepankan kesan nyaman bagi penghuninya layaknya di rumah. Fasad tersebut hanya mengaplikasikan bata dan kayu sebagai sunscreen dengan dinding bercat putih polos.



Gambar 6. 12 Hasil Rancangan Wisma Seniman



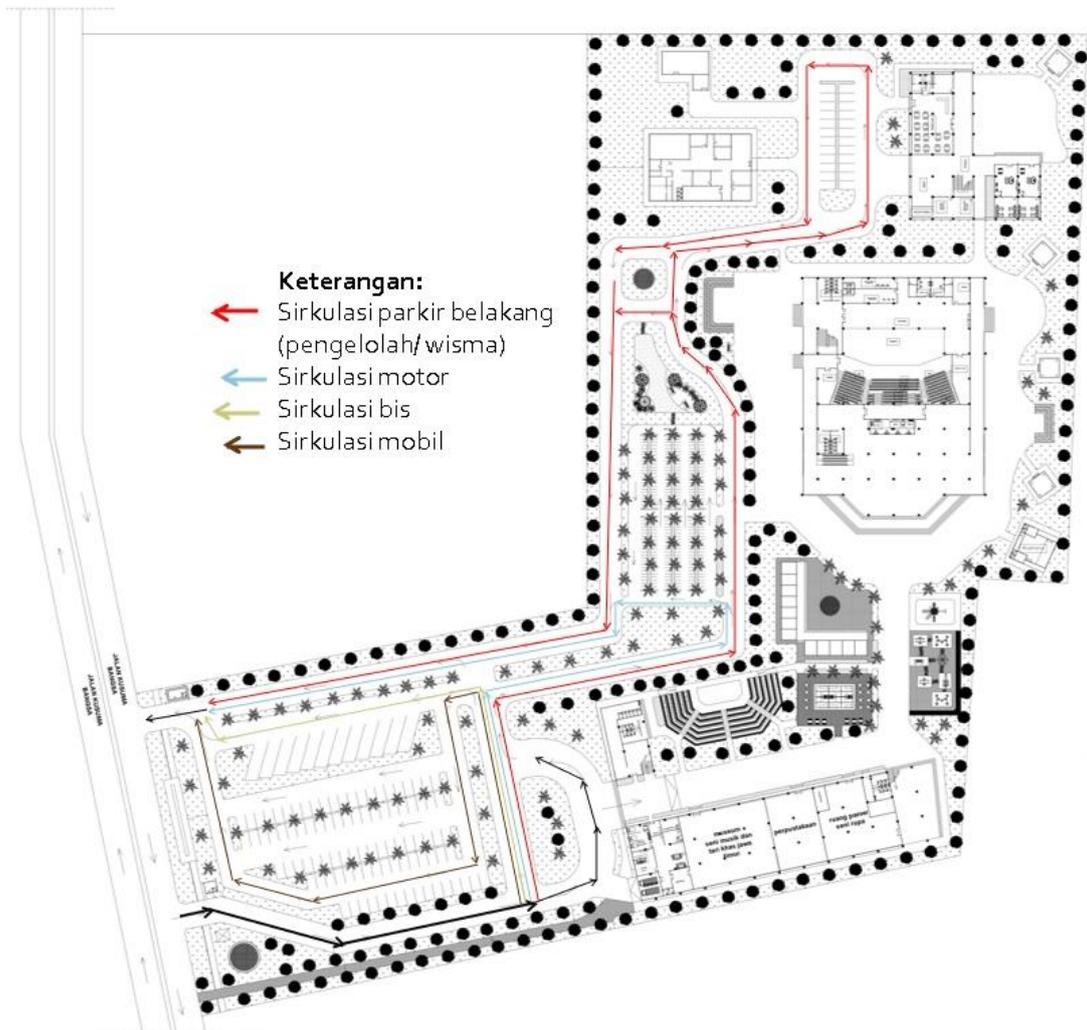
Gambar 6. 13 Hasil Rancangan Wisma Seniman

1.4. Sistem Sirkulasi

Tujuan pengunjung berwisata idealnya menikmati dengan nyaman semua yang ada pada suatu wisata. Pusat kesenian ini menampilkan ruang-ruang pameran yang bertujuan untuk mengedukasi seputar kesenian yang ada di Jawa Timur. Pola ruang yang dibutuhkan adalah sederet ruang dengan koridor supaya pengunjung bisa menikmati satu demi satu ruang yang diberikan. Sirkulasi yang digunakan pada pusat kesenian idealnya menggunakan linier, supaya pengunjung bisa runtun menikmati pameran yang ada pada pusat kesenian.

Pengguna pusat kesenian tidak hanya pengunjung serta seniman lokal yang diperhatikan melainkan seniman luar Kota Surabaya yang menghadiri suatu event yang ada pada pusat kesenian. Sirkulasi yang berbeda antara pengunjung serta seniman perlu diperhatikan agar tidak mengganggu aktifitas satu sama lain.

1.4.1. Sirkulasi Kendaraan

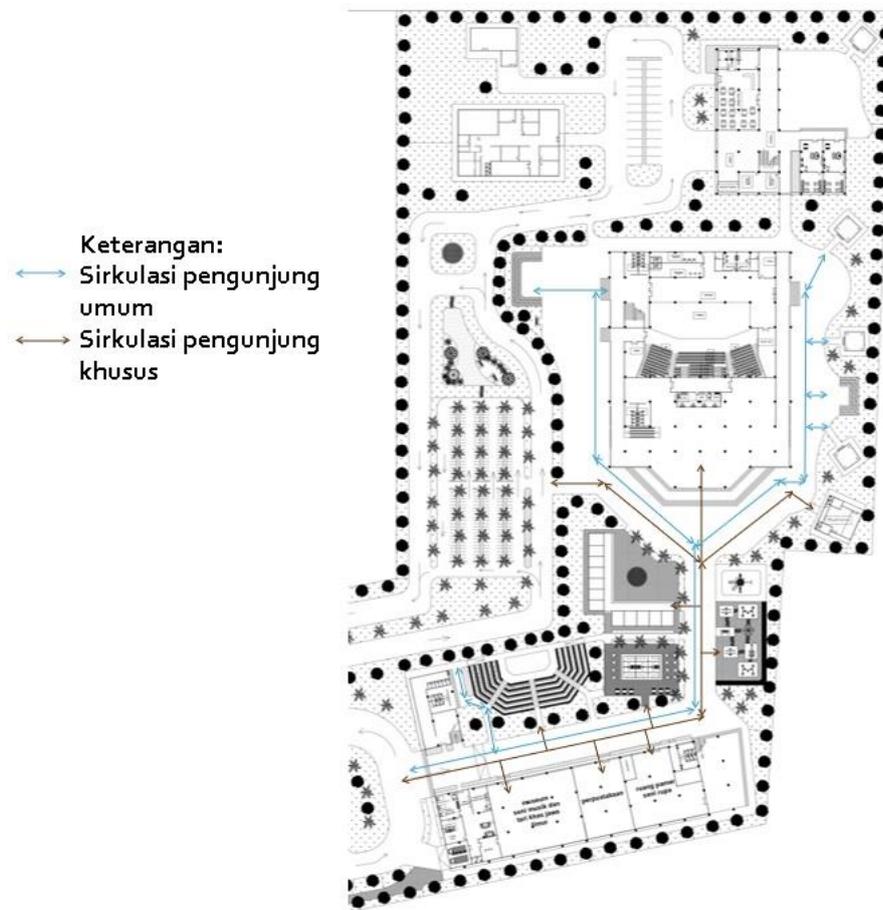


Gambar 6. 14 Sirkulasi Kendaraan

Kendaraan salah satu sarana yang digunakan pengunjung untuk mencapai pusat kesenian. Kendaraan pengunjung maupun pengelola perlu akses yang mudah untuk diketahui. Area parkir yang disediakan terdapat 3 ruang macam kendaraan yaitu bis, mobil, dan motor.

Area parkir mobil dan bis berada pada bagian depan site yang terlihat dari depan jalan utama Kusuma Bangsa, sedangkan area parkir motor berada masuk kedalam site mengikuti jalan yang telah disediakan

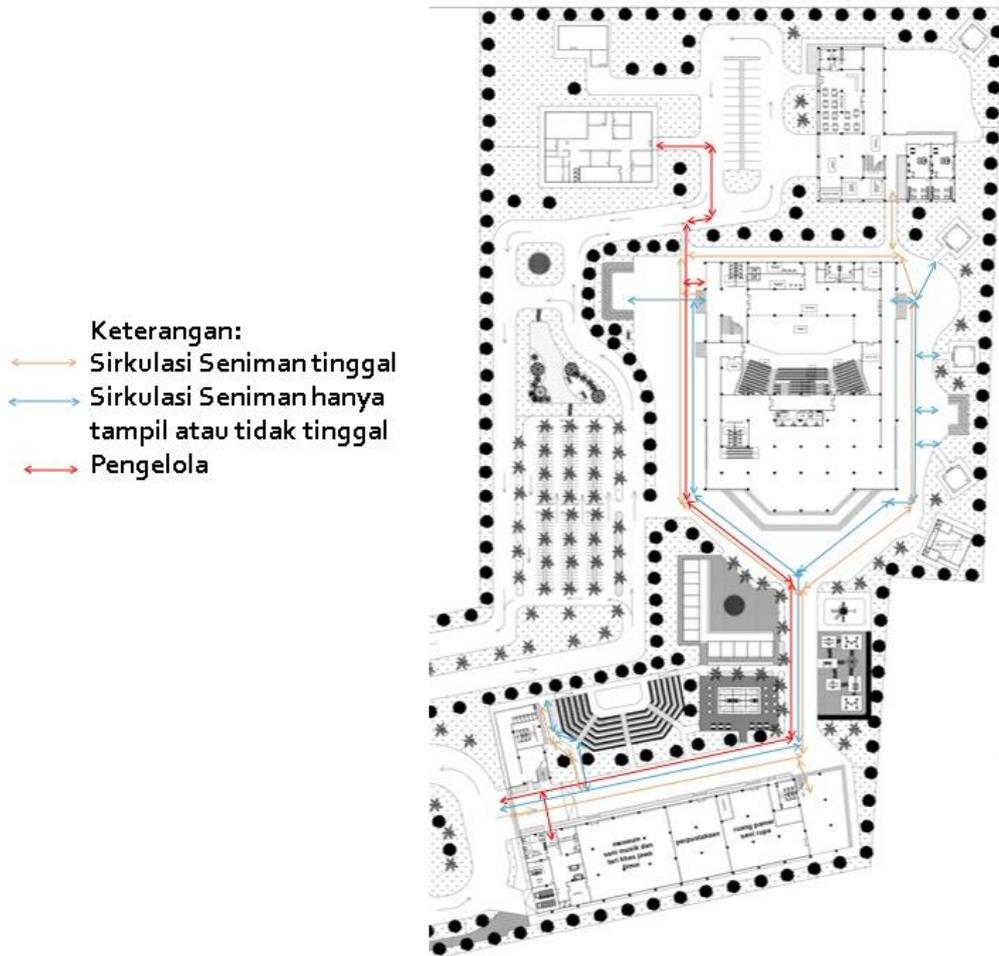
1.4.2. Sirkulasi Pengunjung



Gambar 6. 15 Sirkulasi Pengunjung

Dari hasil analisa program ruang, pengunjung dibedakan menjadi 2 yaitu umum dan khusus. Pengunjung umum hanya menikmati ruang-ruang pusat kesenian yang bertujuan berwisata. Sedangkan pengunjung khusus yaitu pengunjung yang datang untuk berlatih kesenian, seperti anak-anak sanggar, penggiat seni dan panitia-panitia event.

1.4.3. Sirkulasi Senimandan Pengelola



Gambar 6. 16 Sirkulasi Seniman dan Pengelola

Seniman yang telah dianalisa berdasarkan studi yang ada dibagi menjadi 2 yaitu, seniman tinggal dan seniman tidak tampil atau tidak tinggal. Sirkulasi seniman dibedakan karena seniman tinggal berada pada wisma sebagai tempat tinggal sementara selama mendatangi event.

Pengelola

1.5. Sarana Pendukung

Pusat Kesenian yang dirancang merupakan wisata edukasi yang berbasis kesenian dimana ruang-ruang tersebut membutuhkan ruang-ruang istirahat pengunjung setelah melihat-lihat kegiatan kesenian. Sarana pendukung tersebut mampu menunjang kegiatan-kegiatan seputar kesenian seperti, pasar seni, pendopo, dan *food court*, dan playground.

1.5.1. Pasar Seni

Pasar seni ditujukan kepada para seniman maupun para penjual karya-karya seni khas Jawa Timur dan menjadikannya sentra oleh-oleh khas kesenian. Pasar seni ini yang disediakan sebanyak 12 stand.



Gambar 6. 17 Hasil Rancangan Pasar Seni

1.5.2. Playground

Playground merupakan sarana bermain anak-anak terbuka untuk pengunjung yang membawa anak-anak.



Gambar 6. 18 Hasil Rancangan Playground

1.5.3. Food court

Food court merupakan salah satu penunjang yang disediakan pada Pusat Kesenian ini. Area *food court* dirasa perlu karena kegiatan kesenian berlangsung lebih dari satu jam, dimana pengunjung membutuhkan makanan ringan untuk sekedar mengisi perut. Stand yang disediakan untuk food court terdapat 6 buah stand yang mendukung Pusat Kesenian.



Gambar 6. 19 Hasil Rancangan Food Court

1.5.4. Pendopo

Pendopo merupakan ruang terbuka yang diperuntukkan untuk area latihan terbuka. Pendopo ini bisa digunakan untuk latihan menari, pertunjukan drama, maupun seni rupa. Pemilihan pendopo sebagai ruang terbuka untuk latihan karena pendopo umumnya digunakan untuk pertunjukan dan latihan anak-anak sanggar.



Gambar 6. 20 Hasil Rancangan Pendopo