

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar Pertunjukkan dan Pendidikan

5.1.1 Pengertian Pertunjukkan

Seni pertunjukan. adalah karya seni yang meliputi kegiatan individu atau kelompok dalam suatu tempat dan waktu tertentu. Pertunjukan biasanya mencakup empat unsur: waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan seniman dengan penonton.

Jenis pertunjukkan atau seni pertunjukan

1. Seni akrobat

Akrobat, yaitu kemampuan melakukan berbagai prestasi (seperti berjalan di atas tali, mengendarai sepeda roda satu, menerbangkan pesawat).

2. Komedi/lawak

Komedian atau pelawak adalah orang yang menghibur masyarakat terutama dengan gelak tawa, komedi yang mencoba membuat orang lain tertawa atau sekadar membuat orang lain bahagia. Caranya bervariasi dari pelawak ke pelawak dan biasanya disesuaikan dengan situasi lelucon. Cara paling umum adalah menceritakan lelucon tentang lelucon orang lain atau tentang diri Anda sendiri. Pilihan lainnya adalah memalsukan perilaku agar terlihat lucu dan tertawa di atas panggung di depan orang lain.

3. Tari

Tari adalah gerak tubuh berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk tujuan pergaulan dan mengungkapkan perasaan, karsa, dan pikiran. Bunyi-bunyian yang disebut iringan tari mengatur gerak-gerak penari dan memperkuat makna yang disampaikan. Gerakan tari berbeda dengan gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan atau berolahraga. Tari diklasifikasikan berdasarkan jenis menjadi tarian rakyat, tarian klasik dan tarian kreatif. Tarian tersebut merupakan tarian budaya Barat yang dibawakan oleh pasangan pria dan wanita yang bergandengan tangan atau berpelukan mengikuti alunan musik.

4. Pentas musik

Produksi musik adalah kumpulan musisi yang bermain di panggung bergantian dengan pertunjukan musik yang diadakan di lapangan atau di dalam. Pertunjukan musik biasanya berlangsung pada waktu dan acara tertentu.

5. Opera

Opera adalah suatu bentuk seni mulai dari panggung drama hingga musikal. Produksi lakon menggunakan unsur-unsur teatrikal yang khas dalam sebuah opera, seperti pemandangan, pakaian, dan akting, tetapi kata-kata opera, yaitu liriknya, dinyanyikan daripada diucapkan. Para penyanyi diiringi oleh grup musik hingga orkestra simfoni.

6. Sulap

Sulap adalah seni pertunjukan yang paling banyak ditanyakan orang di dunia, karena sulap dalam pertunjukannya dapat membuat penonton berpikir tentang rahasia pertunjukan ini. Sulap merupakan gabungan dari berbagai seni yang ada seperti seni tari, seni musik, seni rupa dan merupakan aplikasi dari gabungan beberapa disiplin ilmu yang ada. Misalnya, fisika, biologi, kimia, psikologi, dll.

7. Teater

Theater (Bahasa Inggris theater atau theatre, Bahasa Perancis Théâtre berasal dari kata Yunani theatron, yang berarti "tempat menonton"). Teater adalah istilah lain dari drama, tetapi dalam arti yang lebih luas, teater mengacu pada pemilihan, interpretasi, penggarapan, penyajian atau pementasan teks atau naskah dan proses pemahaman atau penikmatan oleh penonton atau penonton (bisa pembaca, pendengar, pendengar pendengar, penonton, pengamat, kritikus atau peneliti).

8. Film dan lain – lain

Film adalah gambar hidup, sering disebut gambar bergerak. Film sering disebut sebagai "film". Menggambar hidup adalah bentuk seni, hiburan populer, dan bisnis. Film diproduksi dengan merekam orang dan objek (termasuk karakter fantasi dan fiksi) dengan kamera dan/atau animasi.

Pertunjukkan juga dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Sesuatu yang dipertunjukkan, pertunjukan (film, wayang, dll).
- b. Pameran (barang-barang).

5.1.2 Pengertian pendidikan

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang, yang ditransmisikan dari generasi ke generasi melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pelatihan sering dilakukan di bawah bimbingan orang lain, tetapi otodidak juga dimungkinkan. Pengalaman apa pun yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau bertindak dapat dianggap mendidik. Pendidikan biasanya dibagi menjadi beberapa tahap, seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang, agar menjadi dewasa melalui pengajaran, latihan, proses dan metode serta kegiatan belajar.

menurut Oxford Dictionary of Education sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah proses pendidikan dan pembelajaran, terutama di sekolah anak dan remaja, universitas, dll. Dirancang untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan.
2. Pendidikan adalah bidang pendidikan yang berkaitan dengan metode pengajaran
3. Pendidikan adalah suatu proses di mana seseorang diajarkan sesuatu atau bagaimana melakukan sesuatu
4. Pendidikan adalah suatu proses di mana sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang diubah untuk mengembangkan upaya, proses pengajaran dan pelatihan orang dewasa, metode, kegiatan pelatihan.

Konsep perancangan merupakan gabungan dari dua kegiatan yaitu performance dan training, dimana tempat performance seperti trek motocross dan training ground berada dalam satu tempat, sehingga perancangan tidak hanya menarik penonton, tetapi juga dapat menarik minat mereka yang berminat untuk belajar. mengendarai. motorcross atau anda yang serius ingin menjadi atlit profesional di industri otomotif khususnya motocross.

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Pemintakan



Gambar 5 - 1 Pemintakan

- Area Bangunan Publik
- Area Bangunan Event
- Area Parkiran
- Area Pembalap
- Area Sekolah
- Track Utama
- Track Sekolah



Gambar 5 - 2 Pemintakan Pada Tapak

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. BANGUNAN TRIBUN | 11. HOTEL |
| 2. BANGUNAN SEKOLAH | 12. PLAZA |
| MOTOCROSS | 13. GALLERY |
| 3. TRACK LATIHAN | 14. BANGUNAN PENGELOLA |
| MOTOCROSS | 15. KANTOR IMI JAWA BARAT |
| 4. TRACK BALAP MOTOCROSS | 16. RESTORAN CEPAT SAJI |
| 5. PADDOCK PEMBALAP | 17. ENTRANCE IN |
| 6. TAMAN | 18. BANGUNAN KOMERSIAL |
| 7. PARKIR PADDOCK | 19. BANGUNAN KOMERSIAL |
| 8. PARKIR PENGUNJUNG | 20. PARKIR SEKOLAH |
| 9. ENTRANCE OUT | 21. WORKSHOP SEKOLAH |
| 10. BANGUNAN PENGELOLA | |
| EVENT | |

Bangunan dikelompokkan sesuai dengan fungsi dari bangunan itu sendiri, adapun pengelompokan yang akan terjadi yaitu:

- Area bangunan pengelola, yang terdiri dari bangunan kantor IMI, sekolah dan kantor pengelola.
- Area bangunan publik, yang terdiri dari bangunan tribun, bangunan galery, area stand-stand sponsor/merchandise, dan bangunan komersial seperti toko-toko spare part, aksesoris, bengkel pariasi dan lain lain.
- Area bangunan event, yang terdiri dari bangunan kantor panitia juri, pengelola dan tribun.
- Area pembalap yang terdiri dari paddock pembalap, dan parkir khusus official team pembalap.
- Area sekolah yang terdiri dari bangunan sekolah dan workshop sekolah.

Untuk onsep sirkulasi tidak akan mengarah langsung ke point utama yaitu sirkuit, namun akan di arahkan dulu ke bangunan pendukung lainnya seperti kantor atau galeri, barulah menuju ke sirkuit demi memberikan pengalaman ruang yang berbeda namun juga terarah.

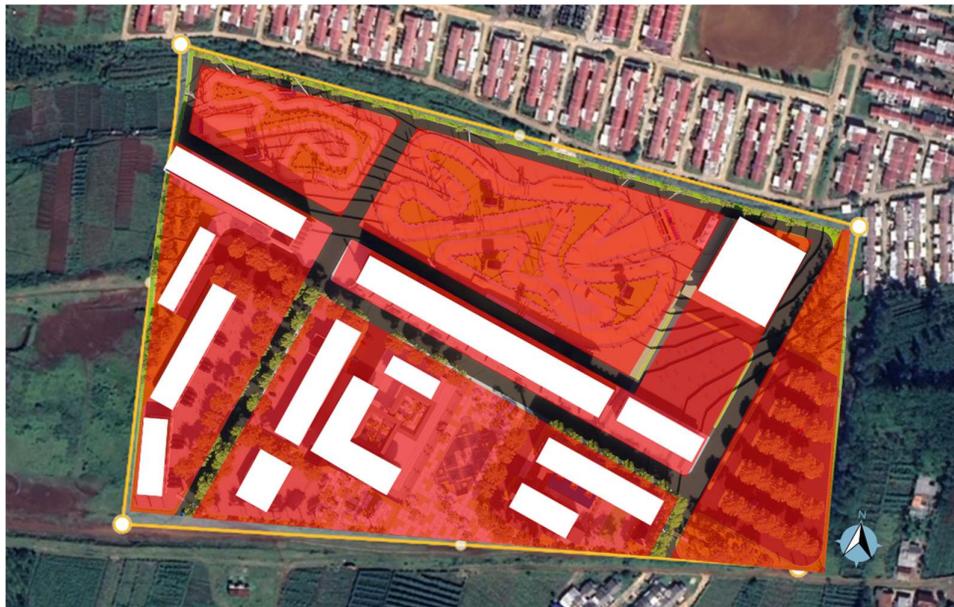
5.2.2 Tata letak



Gambar 5 - 3 Tata Letak Bangunan

Tata letak bangunan dimaksimalkan mengarah ke arah Utara-Selatan, terutama untuk bangunan tribun, dikarenakan harus sangat menghindari bertatapan langsung dengan arah matahari guna untuk meminimalisir silau matahari saat menonton perlombaan.

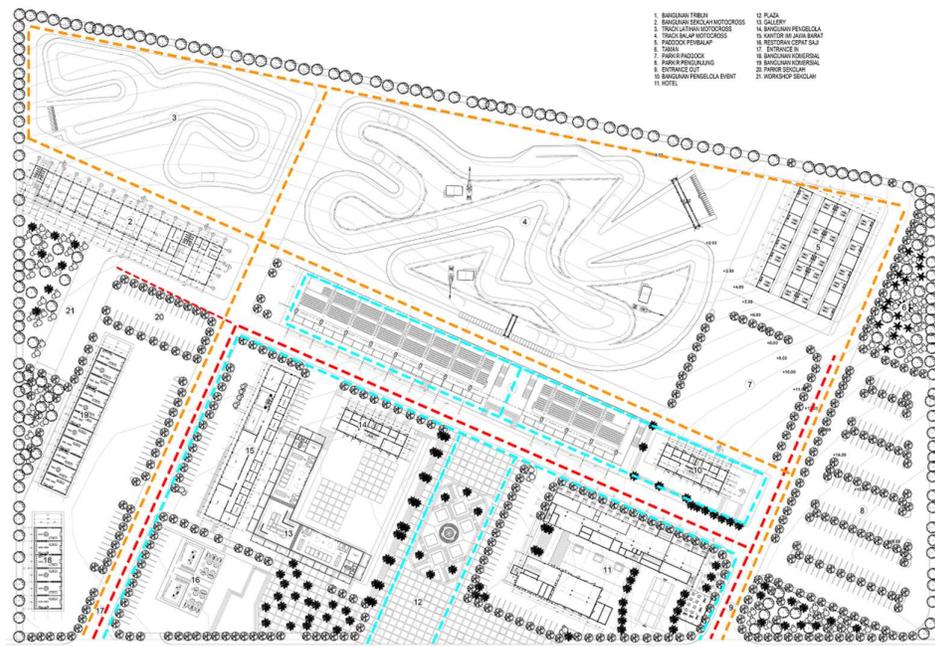
5.2.3 Gubahan Massa



Gambar 5 - 4 Gubahan Massa Pada Tapak

Gambar 1 - Gubahan Massa Pada Tapak

5.2.4 Sikulasi



Gambar 5 - 5 Konsep Sirkulasi Pada Tapak

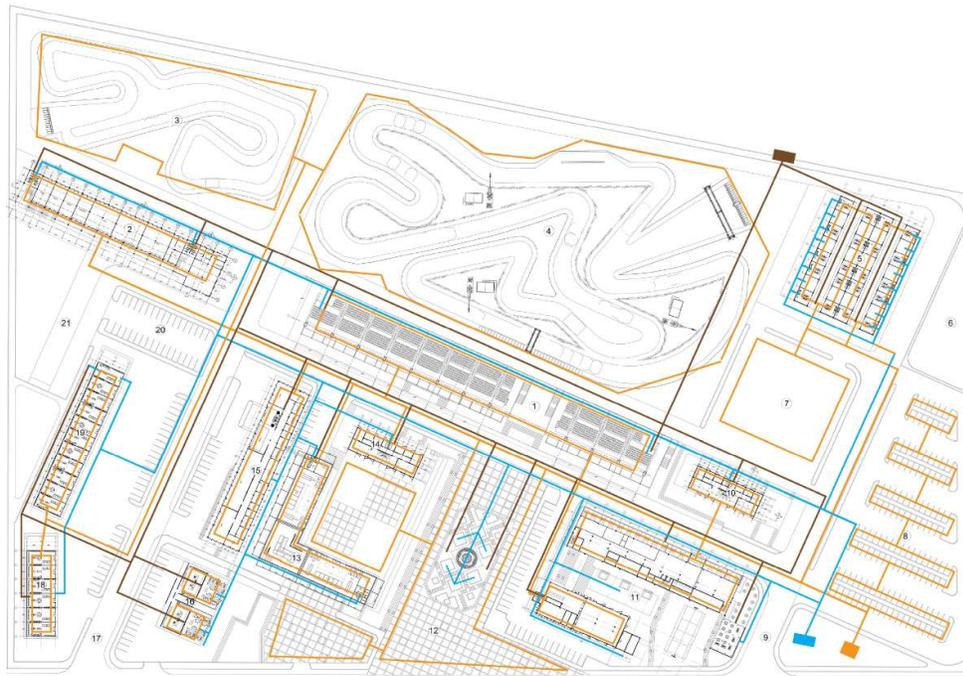
- Sirkulasi Manusia
- Sirkulasi Kendaraan
- Sirkulasi Servis (Pemadam, Ambulan)

5.2.5 Parkir



Gambar 5 - 6 Penempatan Parkir Pada Tapak

5.2.6 Utilitas



Gambar 5 - 7 Konsep Utilitas

- GWT (GROUND WATER TANK)
- STP (SEWAGE WATER THREATMENT)
- GARDU LISTRIK
- JALUR AIR BERSIH
- JALUR AIR KOTOR
- JALUR LISTRIK