BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar Pertunjukkan dan Pendidikan

5.1.1 Pengertian Pertunjukkan

Pertunjukkan atau seni pertunjukkan (*perfomance art*). adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok ditempat dan waktu tertentu. *performance* biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.(Wikipedia, 06 April 2013)

Jenis pertunjukkan atau seni pertunjukan

1. Seni akrobat,

   Akrobat yaitu kemahiran dl melakukan berbagai ketangkasan (seperti berjalan diatas tali, naik sepeda beroda satu, menerbangkan pesawat udara).

2. Komedi/lawak,

   Pelawak atau komedian adalah orang yang menghibur penonton, terutama dalam membuat mereka tertawa, dengan cara melawak, yaitu suatu usaha untuk membuat orang lain tertawa, atau sekadar membuat orang lain gembira. Caranya bermacam - macam, tergantung si pelawak dan biasanya disesuaikan dengan kondisi orang yang akan dibuat tertawa. Cara yang paling umum adalah dengan mengucapkan lelucon, dengan subjek lelucon orang lain, atau diri sendiri. Cara lainnya adalah dengan tingkah laku yang dibuat-buat hingga dapat terlihat lucu dan pentas ditertawakan dihadapan orang lain.

3. Tari,

   Tari adalah gerak tubuh secara berirama yang dilakukan ditempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran. Bunyi-bunyian yang disebut musik pengiring tari

mengatur gerakan penari dan memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Gerakan tari berbeda dari gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan, atau bersenam. Menurut jenisnya, tari digolongkan menjaditari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru. Dansa adalah tari asal kebudayaan Barat yang dilakukan pasangan pria-wanita dengan berpegangan tangan atau berpelukan sambil diiringi musik.

4. Pentas musik,

   Pentas musik adalah kumpulan pemain musik yang bermain dipanggung secara bergantian pagelaran musik yang diadakan dilapangan atau didalam ruangan. Biasanya pentas musik diadakan pada waktu dan acara tertentu.

5. Opera,

   Opera adalah sebuah bentuk seni, dari pentasan panggung dramatis sampai pentasan musik. Dalam mementaskan sandiwara, opera memakai elemen khas teater seperti pemandangan, pakaian, dan akting namun kata-kata dalam opera, atau kata-kata nyanyian, dinyanyikan dari pada dituturkan. Penyanyi ditemani oleh ansambel musik hingga orkes simfoni.

6. Sulap

   Sulap merupakan suatu seni pertunjukkan yang diminati sebagian besar masyarakat didunia, karena pada penyajiannya sulap dapat membuat heran penontonnya akan rahasia dibalik penyajiannya. Sulap merupakan suatu gabungan dari berbagai seni yang ada, misalnya seni tari, seni musik, seni rupa, dan merupakan penerapan dari gabungan berbagai disiplin ilmu yang ada. Misalnya ilmu fisika, ilmu biologi, ilmu kimia, ilmu psikologi, dan lain-lain.

7. Teater

Teater (bahasa Inggris *theater* atau *theatre*, bahasa Perancis *théâtre* berasal dari kata *theatron* dari bahasa Yunani, yang berarti "tempat untuk menonton"). Teater adalah istilah lain dari drama, tetapi dalam pengertian yang lebih luas, teater adalah proses pemilihan teks atau naskah, penafiran, penggarapan, penyajian atau pementasan dan proses pemahaman atau penikmatan dari publik atau *audience* (bisa pembaca, pendengar, penonton, pengamat, kritikus atau peneliti).

8. Film dan lain-lain.

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut 'sinema'. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. .(Wikipedia, 06 April 2013)

Pertunjukkan juga dapat diartikan sebagai berikut:

a. Sesuatu yang dipertunjukkan, tontonan (bioskop, wayang, dan sebagainya).
b. Pameran (barang-barang).

5.1.2 Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang ditransfer dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadidibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjaditahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.(Wikipedia, 26 Juli 2014)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, dan cara, perbuatan mendidik.

Menurut Kamus *Oxford* pendidikan sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama anak-anak dan remaja disekolah, perguruan tinggi dan lain-lain. Yang dirancang untuk memberikan pengetahuan dan pengembangan keterampilan.
2. Pendidikan adalah bidang studi yang berhubungan dengan cara mengajar
3. Pendidikan adalah proses mengajar seseorang tentang sesuatu atau bagaiman melakukan sesuatu
4. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik.

Konsep perancangan yang diterapkan adalah menggabungkan dua kegiatan yaitu pertunjukan dan pendidikan dimana tempat pertunjukan seperti arena *supercross* dan tempat pendidikan ditempatkan dalam satu lokasi, sehingga perancangan tersebut tidak hanya menarik penonnton tapi juga dapat menarik peminat untuk belajar mengendarai *motocross* ataupun ingin serius menjadi atlit profesional dibidang otomotif khususnya *motocross*.



Gambar 5.1.2.1 Penerapan Konsep

Penerapan konsep tersebut diharapkan agar dua kegiatan yang berbeda ini bisa diterapkan dalam satu kawasan dengan cara merancang bangunan sesuai fungsi yang dibutuhkan.

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Tata Letak

Pemisahan zona dibagi berdasarkan kebutuhan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 5.2.1.Fungsional Tapak

Sumber: Google *Earth*

1. Zona yang diperuntukkan sebagai area *entrance*, *Retail* dan Restoran,*loading dock*, parkir pengunjung dan peserta.
2. Zona yang diperuntukkan sebagai plaza utama, area dimana lintasan dibuat didalam bangunan,serta area parkir untuk pengurus.
3. Zona yang diperuntukkan sebagai area sekolah serta parkir kendaraan motor serta pengurus dan pengajar.
4. Zona yang diperuntukkan sebagai arena lintasan sebagai tempat untuk praktik dan mendidik kegiatan balap para siswa.

5.2.2 Konsep Zona



Gambar 5.2.2 Konsep Zona

Sumber: Dokumentasi

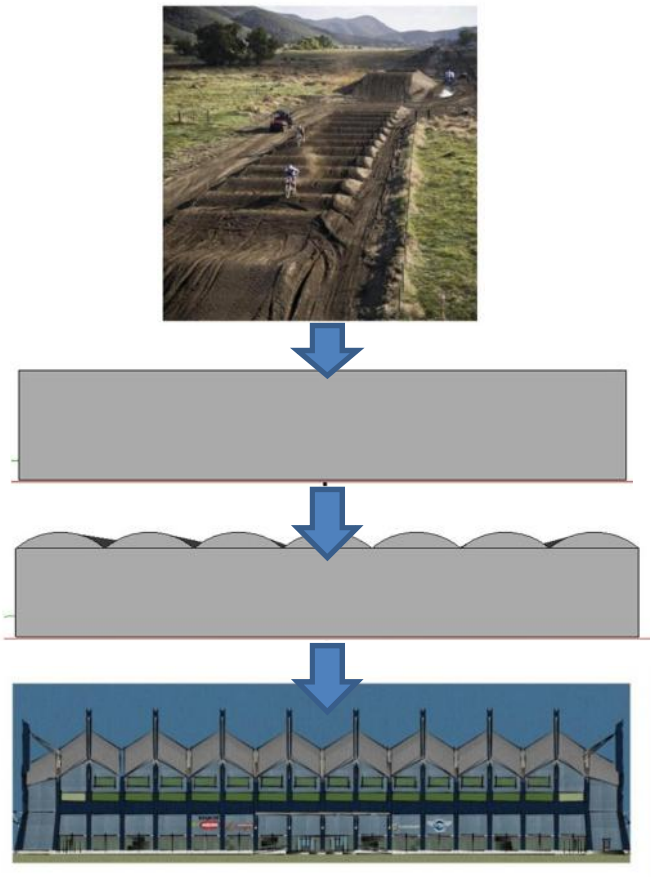
a. Pada area *entrance site* berbentuk lorong sehingga didesain dengan dibuka lebih lebar serta ditempatkan sesuatu yang ikonik agar memberi kesan penasaran sehingga dapat menarik minat pengunjung memasuki *site*

b. Penempatan area *retail* dan restoran berada dekat dengan *entrance* masuk ke kawasan bertujuan sebagai penarik pengunjung yang ingin menonnton pertunjukkan maupun sekedar mencari dan melihat-lihat aksesoris maupun barang yang berkaitan dengan dunia *Motocross*.
c. Penempatan Plaza berada diantara bangunan utama dan bangunan pendukung bertujuan sebagai area peralihan antara dua kegiatan serta merupakan area berkumpul dan berinteraksi didalam *site*
d. Konsep Zona menerapkan konsep terpusat dimana penempatan bangunan utama yang merupakan bangunan pusat kegiatan diletakkan berada ditengah *site*
e. Penempatan gedung sekolah dan Mini *motocross* berada diarea paling utara karena bertujuan agar kegiatan yang bersifat pembelajaran dan pendidikan tidak terganggu oleh kegiatan-giatan yang ada dalam *site*

5.3 Bangunan

5.2.1 Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan berangkat dari bentuk yang berkaitan dengan tema yang diambil yaitu akselerasi dengan karakteristik akselarai berulang.bentuk tersebut diterapkan pada bentuk atap bangunan arena dan bangunan gedung sekolah yang meiliki fungsi yang berkaitan dengan *Motocross*.Bentuk berulang tersebut juga dapat dianalogikan dengan rintangan pada lintasan yang disebut dengan "*rhythim section".*



Gambar 5.2.1.1 Penerapan tema pada bangunan

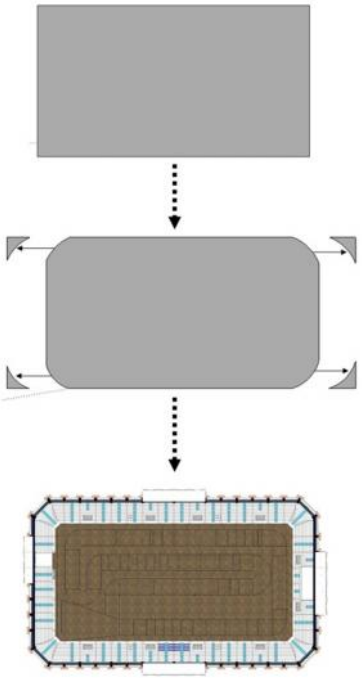


Gambar 5.2.1.2 Bangunan Arena



Gambar 5.2.1.3 Bangunan Sekolah

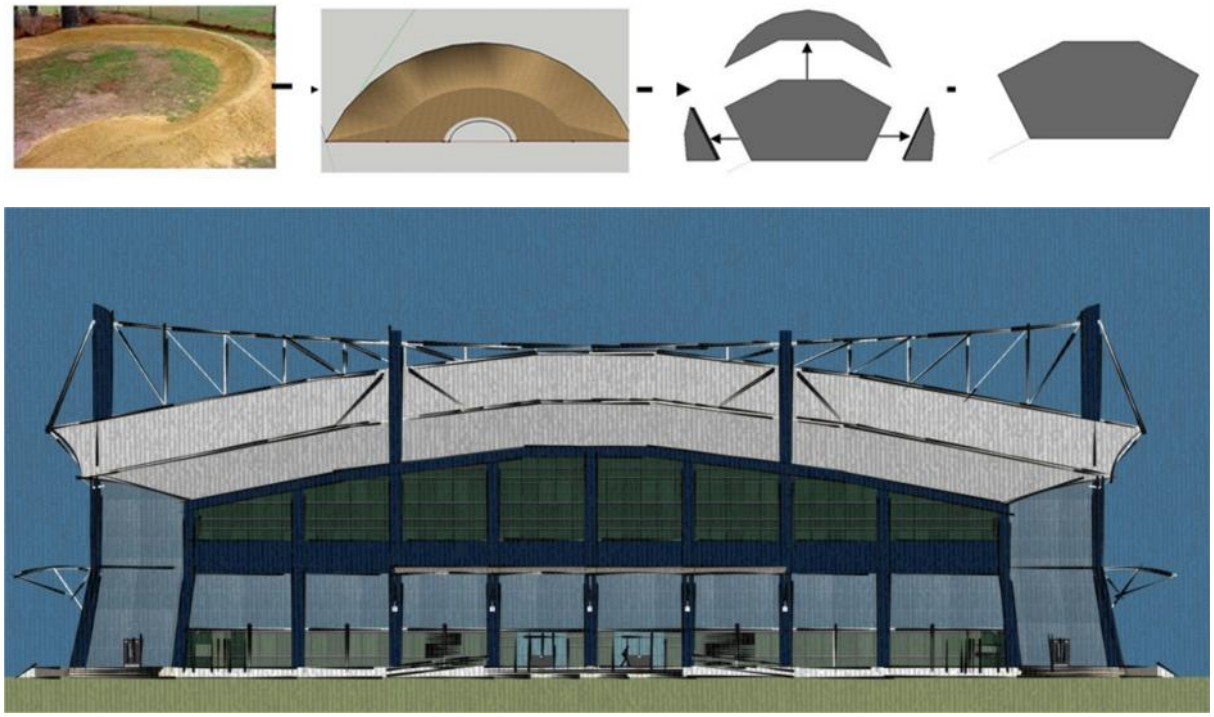
Gubahan massa berasal dari bentuk-bentuk dasar dengan transformasi agar bentuk gubahan tidak terlihat kaku, bentuk ini diterapkan pada denah bangunan arena yang mana bangunan tersebut memiliki bentuk dasar geometri.



Gambar 5.2.1.4 Transformasi bentuk denah

Transformasi diterapkan pada sudut-sudut sehingga membentuk lengkung, bentuk ini diterapkan karena Menurut Francis D.K. Ching sudut melengkung memperjelas adanya kesinambungan dari permukaan pembatas suatu bentuk, kepadatan volumenya, dan kelembutan konturnya.

Bentuk tampak utara dan selatan mengadopsi rintangan pada lintasan yang berada pada tikungan yang biasa disebut *Berm* bentuk ini diterapkan karena menyerupai bentuk setengah lingkaran. Menurut Francis D.K. Ching bentuk lingkaran atau setengah lingkaran adalah suatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadipusat dari lingkungannya.

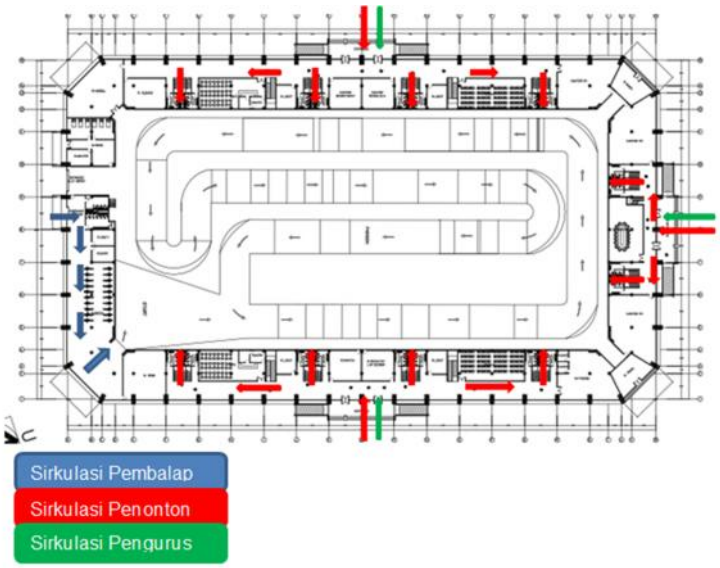


Gambar 5.2.1.5 T ransformasi bentuk tampak

5.2.2 Sirkulasi

Sirkulasi pada bangunan arena dibagi menurut kegiatan diantaranya:

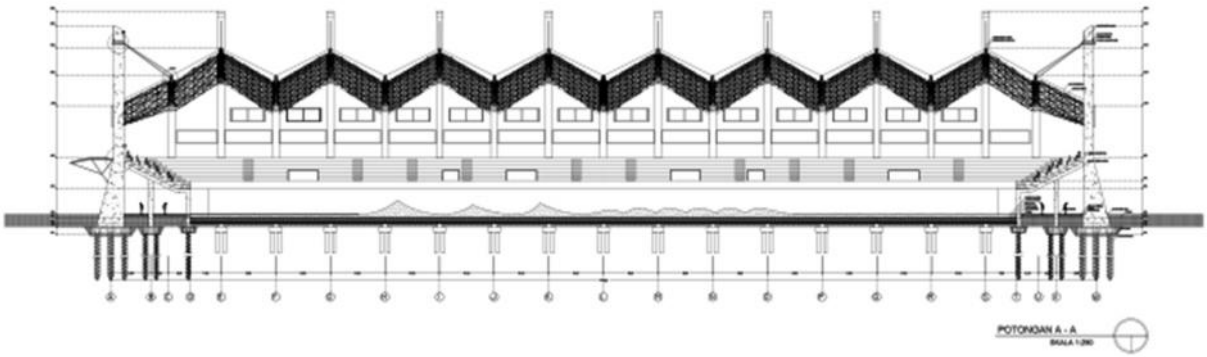
a. Sirkulasi Para Pembalap
b. Sirkulasi Pengurus dan pengelola
c. Sirkulasi Penonton



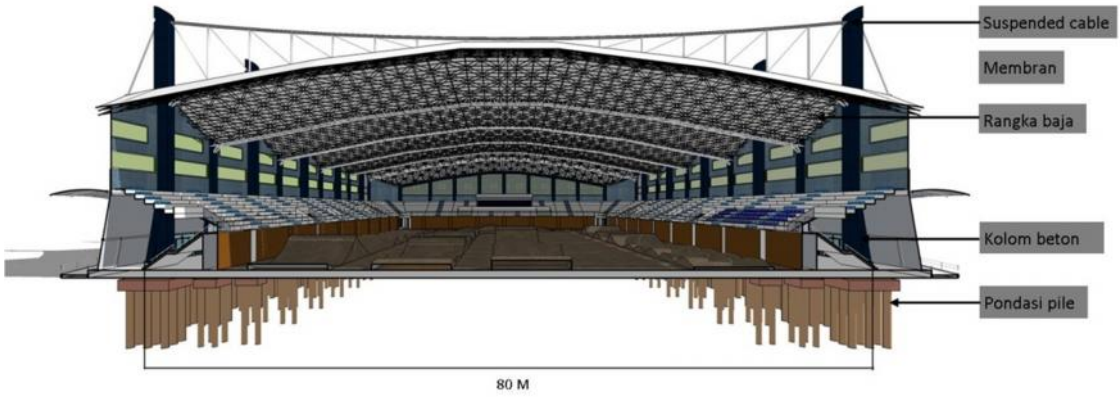
Gambar 5.2.2 Pembagian Sirkulasi

5.2.3 Struktur dan Konstruksi

Struktur pada bangunan menggunakan struktur gantung (*Supended Cable Structure*) karena bentangan yang sangat lebar, untuk rangka atap menggunakan rangka baja *frame work* sedangkan pada penutup atapnya agar lebih ringan menggunakan *membrane*.



Gambar 5.2.3.1 Potongan arena



Gambar 5.2.3.2 Perspektif potongan

5.2.4 Tahap Pembangunan

Tahap awal pembangunan yaitu membangun fasilitas arena karena bangunan tersebut merupakan bangunan utama pada kawasan serta memiliki nilai komersial, tahap selanjutnya pembangunan fasilitas sekolah, Mini *Track* atau lintasan yang dapat dipergunakan untuk fasilitas praktik dan pendidikan, selanjutnya pembangunan fasilitas *retail* dan restoran.