

Redesain Auditorium Gedung Kesenian *Societeit de Harmonie* (GKSdH) Sulawesi Selatan dengan Pendekatan Partisipatif

Rahmi Amin Ishak*, Triyatni Martosenjoyo, Syarif Beddu, Dahniar, Syahrana Syam,
Muhammad Taufik Ishak, Yusaumi Ramadhanti Fitri Taufik
Departemen Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin
rahmiamin@unhas.ac.id*

Abstrak

Gedung Kesenian *Societeit de Harmonie* (GKSdH) berlokasi di Jalan Riburane, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Gedung ini dibangun tahun 1896 oleh Pemerintah Kolonial Belanda, dan telah beberapa kali mengalami renovasi hingga tahun 1999. Bagi komunitas seni pertunjukan, performa interior GKSdH dianggap belum memadai dan kurang representatif sebagai gedung kesenian, meskipun dengan keterbatasan dana dari pemerintah Kota Makassar berbagai perbaikan serta pengadaan peralatan gedung secara bertahap dari tahun ke tahun telah dilakukan oleh pihak pengelola. Kurangnya perawatan dan minimnya biaya operasional gedung, mengindikasikan kurangnya minat pengunjung dan komunitas seni untuk datang dan beraktivitas di gedung ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan rancangan interior Auditorium GKSdH, yang representatif bagi komunitas seni pertunjukan. Melalui pendekatan partisipatif pada rancangan redesain, dapat diketahui preferensi pengguna dalam pemenuhan kebutuhan wadah yang sesuai dengan aktivitas berkesenian di Kota Makassar. Kegiatan pengabdian ini juga melibatkan pengelola gedung sebagai mitra utama yang memberikan informasi sistem pengelolaan dan operasional GKSdH. Hasil capaian dari kegiatan pengabdian ini, selain berkontribusi pada gagasan ide rancangan interior auditorium yang memiliki performa yang lebih baik dan sesuai kebutuhan pengguna, juga menunjukkan peningkatan pemahaman dan partisipasi mitra; *pre test* 60,5 dan *post test* 95 (dari total nilai 100), terutama pada tahap konseptual gagasan redesain, dan kesadaran terhadap pemeliharaan bangunan.

Kata Kunci: Gedung Kesenian; Interior; Komunitas Seni; Partisipatif; Ruang Pertunjukan.

Abstract

The Societeit de Harmonie Arts Building (GKSdH) is located on Jalan Riburane, Makassar City, South Sulawesi. The building was built in 1896 by the Dutch colonial government, and has undergone several renovations until 1999. For the performing arts community, the interior performance of GKSdH is considered inadequate and less representative as an art building, even though with limited funds from the Makassar City government, various renovate and procurement of building equipment gradually from year to year have been carried out by the management. The lack of maintenance and minimal operational costs of the building indicates a lack of interest in visitors and the art community to come and do activities in this building. This community service activity aims to provide the interior design of the GKSdH Auditorium, which is representative of the performing arts community. Through a participatory approach to redesign, it can be known that user preferences in meeting space needs in accordance with artistic activities in Makassar City. The results of this service activity, in addition to contributing to the idea of an auditorium interior design idea that has better performance and according to user needs, also show an increase in understanding and participation of partners; Pre-test 60,5 and Post-test 95 (out of a total score of 100), especially at the conceptual stage of redesign ideas, and awareness of building maintenance.

Keywords: Arts building; interior; art community; participatory; performance space.

1. Pendahuluan

Laboratorium Perancangan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, telah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di Gedung Kesenian *Societeit de Harmonie* (GKSdH). Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan gagasan rancangan interior yang

representatif dengan mengenali kebutuhan mitra pengabdian dan komunitas seni sebagai pengguna bangunan. Adapun target yang ingin dicapai pada kegiatan ini adalah terlaksananya pengabdian masyarakat melalui pelibatan pengguna dalam tahap evaluasi dan analisis kondisi bangunan, hingga menghasilkan luaran berupa rancangan redesain interior yang representatif dan optimal sebagai wadah kegiatan seni pertunjukan. Hasil atau luaran dari kegiatan ini adalah memberikan gagasan dasar dan acuan dalam merancang interior gedung pertunjukan yang representatif dan memadai sesuai kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan performa interior bangunan, serta meningkatkan citra GKSdH sebagai Gedung pertunjukan yang memiliki nilai sejarah di Kota Makassar. Keterlibatan komunitas dalam proses desain dan evaluasi sangat penting untuk memastikan bahwa kebutuhan pengguna terpenuhi, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan optimalisasi penggunaan gedung (Ishak, R.A., 2021).

Berdasarkan visi-misi Badan Pengelola Gedung Kesenian Kota Makassar sebagai mitra pengabdian, dan dalam rangka mendukung upaya pelestarian bangunan bersejarah dan seni budaya Sulawesi Selatan, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan respon implementasi ilmu arsitektur di tataran praktis. Dengan demikian dalam pelaksanaannya turut mendukung visi-misi untuk menjadikan GKSdH sebagai gedung kesenian yang representatif, mendukung apresiasi seni yang bermutu, melengkapi fasilitas pendukung yang representatif, menjaga keberlanjutan keberadaan GKSdH, dan menjalin kerja sama dengan lembaga-lembaga seni dan budaya di tingkat lokal, nasional dan internasional (Badan Pengelola GKSdH, 2004). Keterlibatan pengguna dapat menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetik dan inspiratif bagi para seniman dan pengunjung (Sabrina & Choandi, 2022; Prabowo & Dewi, 2023).

Analisis situasi secara umum dapat diuraikan berdasarkan permasalahan mitra pada interior GKSdH, yaitu:

1. Kondisi fisik dan *non* fisik gedung yang kurang representatif untuk kegiatan pertunjukan seni;
2. Rancangan ruang dianggap kurang adaptif terhadap kebutuhan pengguna;
3. Fungsi ruang yang belum optimal mewadahi kegiatan pertunjukan seni.

Mengacu pada permasalahan mitra, dan kebutuhan kajian dalam redesain interior GKSdH, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada:

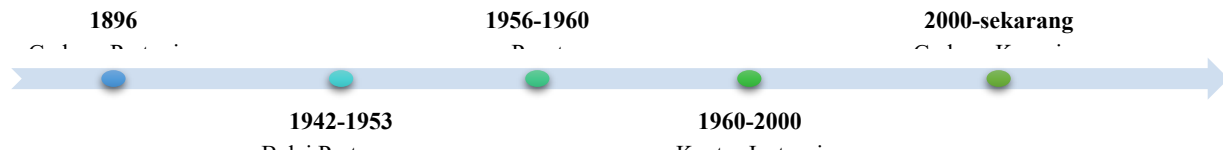
1. Evaluasi kondisi fisik dan non fisik interior Auditorium GKSdH;
2. Analisis kebutuhan pengguna ruang GKSdH dalam kegiatan seni;
3. Rancangan interior auditorium GKSdH yang representatif dan optimal sebagai fungsi pertunjukan seni.

2. Latar Belakang

2.1 Sejarah Gedung Kesenian Societeit de Harmonie (GKSdH)

Gedung *Societeit de Harmonie* dibangun pada tahun 1896 oleh Pemerintah Kolonial Belanda, dan telah mengalami beberapa kali perubahan fungsi. Pada awal didirikan difungsikan sebagai gedung pertunjukan untuk acara resmi Pemerintah Belanda, kemudian mengalami perubahan fungsi pada masa pendudukan Jepang sebagai Balai Pertemuan Masyarakat. Setelah masa kemerdekaan GKSdH difungsikan kembali sebagai Pusat Kesenian hingga tahun 1960, dan setelah itu dialihfungsikan sebagai Kantor Instansi Pemerintahan Kota Makassar hingga tahun 2000. Setelah terbentuknya Badan Pengelola Gedung Kesenian Sulawesi Selatan tahun 2000, GKSdH kembali

berfungsi sebagai Gedung Kesenian Sulawesi Selatan hingga kini (Badan Pengelola GKSdH, 2004). Seiring dengan perkembangan zaman, penting untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan agar GKSdH tetap relevan dan menarik bagi generasi muda serta komunitas seni di Makassar. Pentingnya kolaborasi antara pengelola gedung dan komunitas seni akan menjadi kunci dalam menciptakan desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga estetika (Kahar & Muhaimin, 2022; Afdhal *et al.*, 2022). Gambar 1 menunjukkan *timeline* perubahan fungsi dan tampilan bangunan GKSdH dari tahun 1896-sekarang.



Gambar 1. Timeline Perubahan Fungsi GKSdH Tahun 1896-Sekarang
(Sumber: Diolah dari Data Badan Pengelola GKSdH, 2004)

Gedung Kesenian “*Societeit de Harmonie*” yang berarti “Gedung Perkumpulan Harmoni”, awalnya selain untuk kegiatan kesenian juga difungsikan sebagai tempat pertemuan Gubernur, Walikota, dan pejabat tinggi militer Belanda. Sepanjang awal abad ke-20 gedung ini difungsikan sebagai lokasi *Gemeente* (pemerintah kota) Makassar untuk menjamu tamu penting, melakukan perkumpulan dan acara resmi lainnya. Di akhir pekan, gedung ini digunakan sebagai tempat berpesta, pertunjukan sandiwara, dan musik. Bangunan ini dilengkapi dengan menara berlantai kubah. Bangunan *Societeit de Harmonie* berciri Eropa abad XIX Gaya *Renaissance* atau Yunani Baru (*Neo Griekse Stijl*), yang merupakan perkembangan dari Gaya Rokoko atau Gaya *Empire* (*Empire Style*) yang sedang menjadi tren di Eropa pada masa itu (Natsir, M. et al., 2013). Pada tahun 1960 hingga 1978 gedung bersejarah ini beralih fungsi sebagai Gedung DPRD Tingkat I Sulawesi Selatan. Perubahan yang terjadi tidak hanya dari fungsi gedung, tetapi juga perubahan interior yang disesuaikan dengan kebutuhan sebagai gedung legislatif. Langit-langit yang tadinya cukup tinggi dan mempunyai lubang angin, pada masa itu direndahkan serta tanpa lubang angin lagi. Untuk memenuhi keperluan ruang rapat, ruang fraksi, dan sebagainya, maka tembok-tembok batu pun dibongkar dan kemudian didirikan yang baru untuk menyekat beberapa ruang, karena lebih mementingkan ruang-ruang rapat dan ruang kerja, maka panggung *proscenium* menjadi tidak terawat dan kehilangan fungsinya (Badan Pengelola GKSdH, 2004).

Dari sejarah Panjang GKSdH tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan partisipatif ini diharapkan dapat menghidupkan kembali citra GKSdH menjadi wadah yang representatif dan optimal untuk pengembangan kegiatan seni di Kota Makassar.

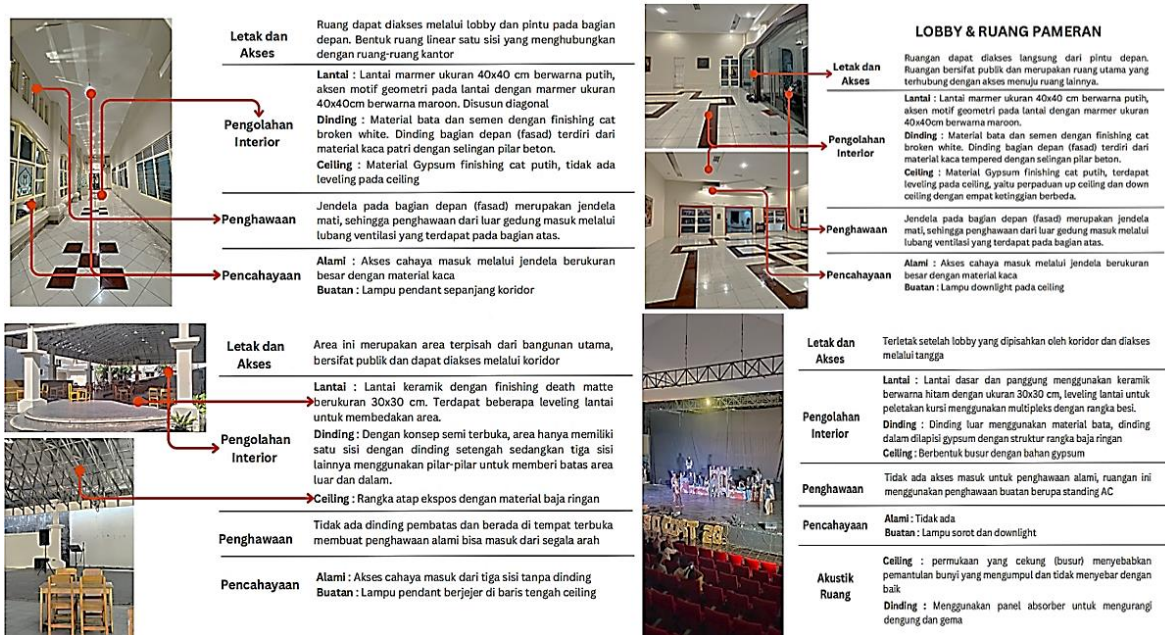
2.2 Kondisi Rona Awal GKSdH

Bentuk dasar denah Gedung Kesenian *Societeit de Harmonie* memiliki bentuk asimetris. Bagian dalam bangunan berbentuk ‘*L-shape*’ terbalik, yang terbagi menjadi dua unit massa yang dipisahkan oleh koridor. Bagian timur adalah gedung utama, memiliki *lobby* yang berfungsi

sebagai ruang tunggu, ruang pameran dan di sisi dalam terdapat Ruang Pertunjukan. Gedung ini memiliki balkon belakang yang dilengkapi dengan menara pemantau berlantai empat dengan jendela. Sebelah barat terdapat gedung penunjang terdiri dari tujuh ruang, dan di bagian belakang terdapat halaman terbuka yang cukup luas untuk kegiatan *outdoor*, dengan total luas keseluruhan bangunan 2.339 m² (Badan Pengelola GKSdH, 2014; Lohia & Surya, 2022).

Ciri langgam *Renaissans*, *Art Deco*, dan *Indische Empire* nampak pada elemen bangunan GKSdH (Natsir, M. et al., 2013; Kuncoro et al., 2022), yaitu ciri *Renaissans* pada kolom (eksterior), atap berbentuk limas (eksterior), dan penggunaan lantai marmer (interior); ciri *Art Deco* pada bentuk-bentuk geometris (interior dan eksterior), penggunaan bentuk zigurat (interior dan eksterior), terdapat menara (interior dan eksterior), jendela *Bovenlicht* (interior), penggunaan kaca patri (interior); ciri *Indische Empire*, terdapat paviliun dan ruang servis yang terpisah dari bangunan utama (konsep *layout*).

Setelah mengidentifikasi secara umum karakteristik bangunan GKSdH, kegiatan pengabdian masyarakat dilanjutkan dengan observasi interior bangunan dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan mitra pengabdian pada tahap evaluasi dan redesain. Berikut hasil observasi awal dan analisis kondisi fisik dan *non* fisik interior GKSdH pada area koridor, *hall/lobby*, ruang pertunjukan/auditorium, dan ruang komunal, berdasarkan persepsi dan respon pengguna gedung (Gambar 2).



Gambar 2. Persepsi Pengguna Terhadap Kondisi Fisik dan Non Fisik Area Koridor, Hall/Lobby, Ruang Komunal, dan Ruang Pertunjukan/Auditorium GKSdH

2.3 Kebutuhan Mitra Pengguna GKSdH

Gedung Kesenian *Societeit de Harmonie* (GKSdH) merupakan salah satu pusat pertunjukan tertua di Kota Makassar. Gedung pertunjukan ini menjadi tempat berlangsungnya berbagai acara seni dan budaya, mencakup:

- 1) Kegiatan pertunjukan seni: Drama dan Teater; pertunjukan drama dan teater, termasuk drama klasik, modern, dan eksperimen. Tari; pertunjukan tari, tradisional maupun kontemporer. Musik; konser musik, baik musik klasik, *jazz*, pop, atau tradisional.
- 2) Kegiatan komunitas seni: Pertemuan Komunitas; pertemuan komunitas lokal, acara sosial, dan kegiatan kemasyarakatan. Festival dan Kompetisi; Acara seperti festival seni, kompetisi teater, atau lomba tari.

Penggiat seni pertunjukan di Kota Makassar cukup signifikan pertumbuhannya, hal ini nampak dari banyaknya kegiatan festival dan pertunjukan seni yang diadakan di Kota Makassar, dan didukung oleh pelaku ekonomi kreatif. Saat ini terdaftar di Dinas Pariwisata Kota Makassar Bidang Ekonomi Kreatif (2023) mencapai 569 pelaku bisnis dan komunitas, namun hal tersebut kurang didukung oleh ketersediaan fasilitas gedung pertunjukan yang memadai. GKSdH merupakan salah satu fasilitas yang mewadahi kegiatan pertunjukan seni dan bertemunya komunitas seni di Kota Makassar. Dari hasil wawancara survei awal diketahui bahwa pengguna cenderung merasakan kondisi GKSdH kurang representatif sebagai gedung kesenian, baik dari kondisi fisik maupun non fisik bangunan. Gedung ini dianggap belum berfungsi sebagaimana layaknya gedung kesenian pada umumnya, selain disebabkan minimnya perawatan dan sarana gedung, juga disebabkan terbatasnya waktu operasional gedung, sehingga hanya dapat difungsikan pada waktu tertentu, yaitu saat adanya kegiatan pertunjukan. Dengan adanya batasan waktu operasional tersebut, komunitas seni cenderung tidak sepenuhnya dapat memanfaatkan gedung setiap saat. Hal tersebut juga mengindikasikan kurangnya minat masyarakat dan wisatawan yang berkunjung. Meningkatkan kualitas dan aksesibilitas Gedung Kesenian *Societeit de Harmonie* sangat penting untuk menarik lebih banyak pengunjung dan mendukung pertumbuhan komunitas seni di Makassar .

Berdasarkan pertimbangan aspek ruang dalam untuk gedung kesenian (Guntur *et al.*, 2022; Lahpan & Ghaliyah, 2022), berikut tanggapan pengguna terhadap kondisi fisik dan psikis ruang GKSdH dari hasil wawancara persepsi dan preferensi pengguna dan pengelola GKSdH sebagai mitra pengabdian masyarakat (Tabel 1).

Tabel 1. Tanggapan Pengguna Terhadap Kondisi Ruang dalam GKSdH

Aspek Ruang dalam	Tanggapan Terhadap Kondisi Ruang dalam										
Aspek Fisik											
Sonasi dan sirkulasi ruang	<p>Kejelasan sonasi dan sirkulasi ruang</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>33.3%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>16.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Response Count	Percentage	0	0%	2	33.3%	3	50%	4	16.7%
Response Count	Percentage										
0	0%										
2	33.3%										
3	50%										
4	16.7%										
Layout/tata furnitur	<p>Kesesuaian tata letak furnitur pada ruang</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Response Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>33.3%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>16.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Response Count	Percentage	0	0%	2	33.3%	3	50%	4	16.7%
Response Count	Percentage										
0	0%										
2	33.3%										
3	50%										
4	16.7%										
Elemen ruang (bidang lantai, dinding, plafon)	Kesesuaian material terhadap karakteristik ruang										

Aspek Ruang dalam	Tanggapan Terhadap Kondisi Ruang dalam															
	<table><tr><th>Rating</th><th>Frequency</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>50%</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>50%</td></tr></table>	Rating	Frequency	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	3	50%	4	3	50%
Rating	Frequency	Percentage														
1	0	0%														
2	0	0%														
3	3	50%														
4	3	50%														
Proporsi, skala, dan dimensi ruang	Kesan visual terhadap tampilan ruang <table><tr><th>Rating</th><th>Frequency</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>50%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr></table>	Rating	Frequency	Percentage	1	0	0%	2	2	33.3%	3	3	50%	4	1	16.7%
Rating	Frequency	Percentage														
1	0	0%														
2	2	33.3%														
3	3	50%														
4	1	16.7%														
Fleksibilitas dan adaptabilitas ruang	Kesesuaian fungsi terhadap aktivitas pengguna <table><tr><th>Rating</th><th>Frequency</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td>50%</td></tr><tr><td>3</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr></table>	Rating	Frequency	Percentage	1	0	0%	2	3	50%	3	2	33.3%	4	1	16.7%
Rating	Frequency	Percentage														
1	0	0%														
2	3	50%														
3	2	33.3%														
4	1	16.7%														
Aspek Non Fisik																
Kenyamanan visual (tata visual dan cahaya)	Kualitas visual <table><tr><th>Rating</th><th>Frequency</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>50%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr></table>	Rating	Frequency	Percentage	1	0	0%	2	2	33.3%	3	3	50%	4	1	16.7%
Rating	Frequency	Percentage														
1	0	0%														
2	2	33.3%														
3	3	50%														
4	1	16.7%														
Kenyamanan audial (tata suara/akustik)	Kualitas audial <table><tr><th>Rating</th><th>Frequency</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td>50%</td></tr><tr><td>3</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr></table>	Rating	Frequency	Percentage	1	1	16.7%	2	3	50%	3	2	33.3%	4	0	0%
Rating	Frequency	Percentage														
1	1	16.7%														
2	3	50%														
3	2	33.3%														
4	0	0%														
Kenyamanan termal (tata udara)	Kualitas udara <table><tr><th>Rating</th><th>Frequency</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr><tr><td>3</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr></table>	Rating	Frequency	Percentage	1	2	33.3%	2	1	16.7%	3	2	33.3%	4	1	16.7%
Rating	Frequency	Percentage														
1	2	33.3%														
2	1	16.7%														
3	2	33.3%														
4	1	16.7%														
*)Keterangan: 1) Tidak memadai; 2) Kurang memadai; 3) Memadai; 4) Sangat memadai																

3. Metode

3.1 Target Capaian/Sasaran Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan perancangan partisipatif di GKSdH ini diawali dengan mengidentifikasi masalah mitra, yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan dasar pertimbangan dalam redesain interior Auditorium GKSdH. Pada kegiatan pengabdian ini dilakukan survei lokasi sebagai tempat dilaksanakannya kegiatan, dengan mengobservasi kondisi fisik dan non fisik gedung, serta mendata kebutuhan pengguna

menggunakan kuesioner, dan wawancara langsung dengan mitra pengabdian, berdasarkan aspek yang menjadi preferensi dan harapan dari komunitas seni dan pengelola GKSdH. Hasil observasi dan analisis ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan desain yang lebih baik, meningkatkan fungsionalitas, dan menarik lebih banyak pengunjung ke GKSdH (Thamrin *et al.*, 2019; Lukito *et al.*, 2021).

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah dengan metode penelitian lapangan (Sanoff, 1988; Tanriady, E. *et al.*, 2013):

- 1) Identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan pertimbangan untuk perancangan interior Auditorium GKSdH dalam kegiatan pengabdian ini.
- 2) Melakukan survei lapangan ke lokasi sebagai tempat dilaksanakannya kegiatan, dengan menggunakan kuesioner, melakukan wawancara, diskusi serta pendataan kondisi awal dan harapan masing-masing komunitas seni dan pengelola GKSdH.
- 3) Analisis kebutuhan pengguna dengan pendekatan partisipatori. Analisis aspek fisik dan *non* fisik ruang; elemen dan prinsip perancangan interior gedung pertunjukan, dan kebutuhan pengguna.
- 4) Penyusunan *draft* rancangan redesain sebagai laporan awal.
- 5) Melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk sosialisasi hasil rancangan redesain, serta melakukan *pre test* dan *post test* persepsi pengguna terhadap kegiatan pengabdian masyarakat.
- 6) Penyusunan Laporan Akhir berupa dokumen rancangan interior auditorium, berisi konsep gagasan rancangan, dan rekomendasi rancangan arsitektural yang dapat meningkatkan kualitas akustik dan kenyamanan ruang, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna saat beraktivitas dalam ruang.

3.2 Metode Pengukuran Capaian Kegiatan

Pengukuran capaian kegiatan pengabdian melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan mitra pengabdian dan komunitas seni sebagai pengguna GKSdH. Observasi empiris bertujuan untuk menggali aspirasi, dan mengukur preferensi dan pemahaman pengguna terkait kualitas ruang pertunjukan dan fasilitas gedung, serta usulan gagasan rancangan. Wawancara informal berupa pertanyaan langsung dan tercatat serta direkam oleh tim pengabdian masyarakat. Informasi yang digali dalam kegiatan wawancara informal ini berdasarkan pengalaman pengguna dan harapan mereka terhadap perbaikan gedung. Hasil dari pengukuran ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas desain baru dan meningkatkan kepuasan pengguna di GKSdH.

- 1) Kondisi fisik ruang mencakup aspek: Zonasi dan sirkulasi ruang; Layout/tata furniture; Elemen ruang (bidang lantai, dinding, plafon); Proporsi, skala, dan dimensi ruang; Fleksibilitas dan adaptabilitas ruang; Keselamatan dan keamanan bangunan.
- 2) Kondisi non fisik ruang mencakup aspek: Kenyamanan visual (tata visual dan cahaya); Kenyamanan audial (tata suara/akustik); Kenyamanan termal (tata udara).

Pelaksanaan pengukuran capaian kegiatan pengabdian dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) *Pre test* dilakukan pada saat *grand tour* untuk mengetahui pemahaman dan preferensi awal pengguna, serta tanggapan pengguna terhadap kualitas ruang gedung pertunjukan. Pada tahap

ini dilakukan evaluasi terhadap kondisi fisik dan non fisik ruang, serta mendata kebutuhan pengguna terkait rancangan redesain.

- 2) *Post test* dilakukan setelah sosialisasi usulan konsep gagasan dan rancangan redesain, untuk mengetahui pemahaman pengguna pasca kegiatan pengabdian masyarakat. terkait pentingnya evaluasi dan partisipasi pengguna pada tahap rancangan redesain.

Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner dengan Skala *Likert* (1-4) pada 34 peserta sosialisasi kegiatan pengabdian masyarakat, yang terdiri dari komunitas seni (30 orang), dan pengelola gedung (4 orang). Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen Skala *Likert* mempunyai gradasi kualitas dari rendah (1) hingga tinggi (4), yaitu: 1) Tidak Setuju (TS)/Tidak Memadai (TM); 2) Kurang Setuju (KS)/Kurang Memadai (KM); 3) Setuju (S)/Memadai (M); 4) Sangat Setuju (SS)/Sangat Memadai (SM). Tiap indikator memiliki bobot penilaian prioritas yang akan dikalikan dengan *score* nilai yang diperoleh dari hasil skala *Likert*. Nilai tersebut akan dibandingkan antara *Pre test* dan *post test*, untuk mengetahui tingkat capaian sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di GKSdH.

3.3 Lokasi dan Waktu Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Lokasi GKSdH berada di Jalan Ribura'ne Nomor 15, Kelurahan Pattunuang, Kecamatan Wajo, Kota Makassar. Gedung ini berada di pusat kota lama Kota Makassar, sebagai Kawasan cagar budaya yang terdapat bangunan bersejarah di sekitarnya (Benteng Fort Rotterdam, Gedung RRI, Kantor Walikota). Redesain ruang dalam pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, mencakup area *Hall* dan Ruang Teater yang dominan difungsikan untuk aktivitas pameran dan pertunjukan seni.

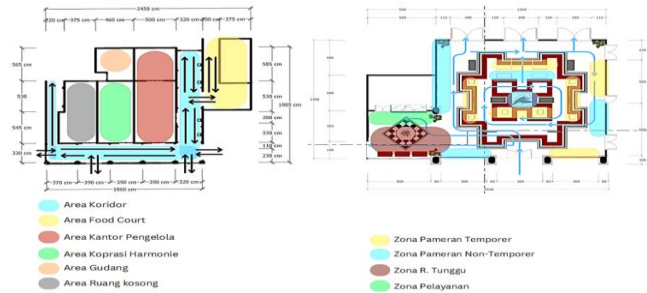
Waktu kegiatan terbagi atas 3 (tiga) tahap, yaitu; tahap observasi awal kondisi bangunan dilaksanakan pada bulan April 2024, tahap *pre test* pemahaman dan preferensi pengguna pada bulan Mei 2024, dan tahap sosialisasi gagasan rancangan baru, sekaligus *post test* respon pengguna terhadap kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan kuesioner dan *leaflet* pada bulan Agustus 2024.

4. Hasil dan Diskusi

4.1 Evaluasi Kondisi Fisik dan Non Fisik Ruang

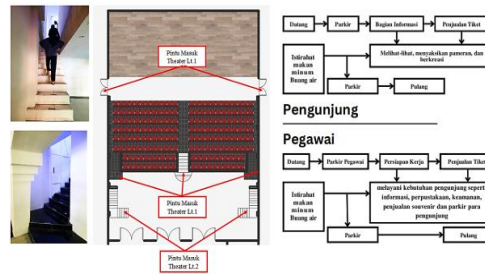
1) Kondisi Fisik Ruang

Pembagian ruang dalam GKSdH terbagi atas zona ruang utama yang terdiri dari Ruang *Lobby*, Ruang Pameran, Auditorium/Ruang Pertunjukan; zona ruang penunjang yang terdiri dari *Cafe*, dan Ruang Komunal; zona ruang pengelola terdiri dari Ruang Kantor, dan Ruang pertemuan; serta zona servis Ruang Elektrikal. Sirkulasi ruang menghubungkan zona ruang utama, pengelola, dan penunjang dengan koridor tunggal dan ganda. Penambahan zona Ruang Kantor memberikan kesan tertutup dan membatasi akses menuju Ruang Komunal yang terletak di area belakang gedung. Pada *Hall/Lobby* dan koridor utama, sistem zonasi dan sirkulasi disusun secara hirarkis, berdasarkan karakter ruang. Sirkulasi utama (publik) juga digunakan sebagai jalur evakuasi bencana yang terhubung dengan ruang luar (Gambar 3).



Gambar 3. Zonasi dan Sirkulasi di Hall/Lobby GKSDH

Pada Ruang Pertunjukan, pintu masuk Lantai 1 menggunakan tangga dengan material keramik berwarna hitam, dengan lebar 110 cm. Sedangkan pintu masuk Lantai 2 ini menggunakan tangga dengan material keramik berwarna putih lebar 90 cm, namun pada area tangga ini tidak terdapat *railing*. Sirkulasi yang terbatas dan tanpa *railing* dirasakan kurang memadai oleh pengguna ruang sebagai sirkulasi publik. Berikut perletakan pintu, dan sekuen sirkulasi pengguna pada Ruang Pertunjukan (Gambar 4).



Gambar 4. Zonasi Ruang Pertunjukan, dan Sekuen Aktivitas Pengguna GKSDH

Pada bagian dalam Ruang Pertunjukan terdapat area panggung persegi empat (*rectangular shape*), tribun dan tambahan tribun berupa balkon di atasnya. Jumlah kursi pada Ruang Pertunjukan terdapat 300 kursi, 220 di lantai dasar dan 80 kursi di balkon, dengan ukuran kursi 50 x 50 cm, dan beda ketinggian lantai hanya 20 cm yang mempengaruhi visual penonton ke panggung (Gambar 5).

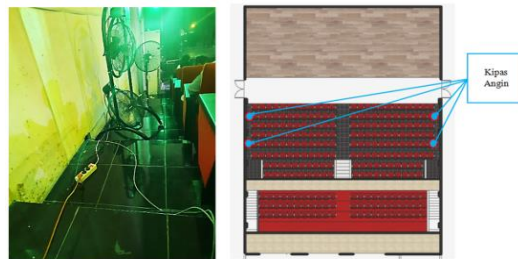


Gambar 5. Layout Kursi Lantai Dasar dan Balkon Ruang Pertunjukan

Area sirkulasi di samping ruang pertunjukan dirasakan sangat tidak nyaman oleh pengguna, disebabkan perletakan perabot seperti kipas angin dan kabel listrik yang tidak beraturan, sehingga mempengaruhi kenyamanan ruang gerak pengunjung. Di samping itu jarak antar baris kursi yang kurang dari 100 cm, dirasakan pengguna terlalu rapat menyebabkan sirkulasi yang terbatas pada area kursi penonton.

2) Kondisi Non Fisik Ruang

GKSdH menggunakan penghawaan buatan berupa kipas angin sebanyak 4 unit yang diposisikan di sisi kanan dan kiri ruang (Gambar 6). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan banyak pengunjung yang merasa gerah dikarenakan penghawaan ruang dominan menggunakan kipas angin, sedangkan unit *Air Conditioning* (AC) yang ada tidak dapat difungsikan. Minimnya dana operasional menyebabkan kurangnya pemeliharaan unit pengkondisian ruang.



Gambar 6. Peletakan Unit Penghawaan Buatan (Kipas Angin)

Jenis pencahayaan pada Ruang Pertunjukan GKSdH dominan menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu *downlight* yang dipasang sejajar antar lampu, namun dari 25 titik lampu hanya 2 lampu yang berfungsi. Pencahayaan buatan juga terdapat pada sisi panggung yang berfungsi sebagai hiasan dan memberikan efek dekoratif dalam ruang pertunjukan (Gambar 7). Dari aspek kenyamanan visual, pada malam hari pengguna cenderung merasakan kurang optimalnya pencahayaan buatan di dalam ruang pertunjukan, terutama di area tribun belakang. Pada ruang ini juga terdapat pencahayaan alami yang bersumber dari jendela kaca yang berada pada sisi belakang lantai 2 Ruang Pertunjukan (Kristina *et al.*, 2022). Tanggapan pengguna ruang terhadap pencahayaan alami dirasakan cukup memadai dan sesuai kebutuhan pencahayaan pada siang hari (Gambar 7).



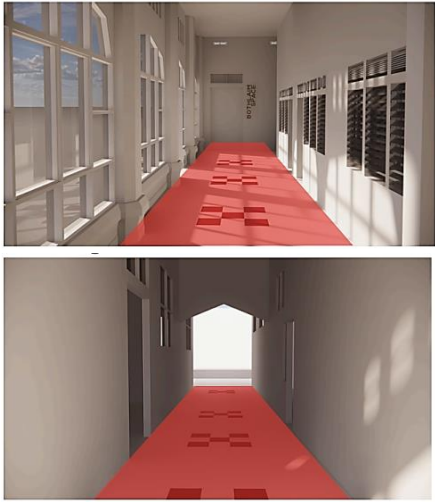
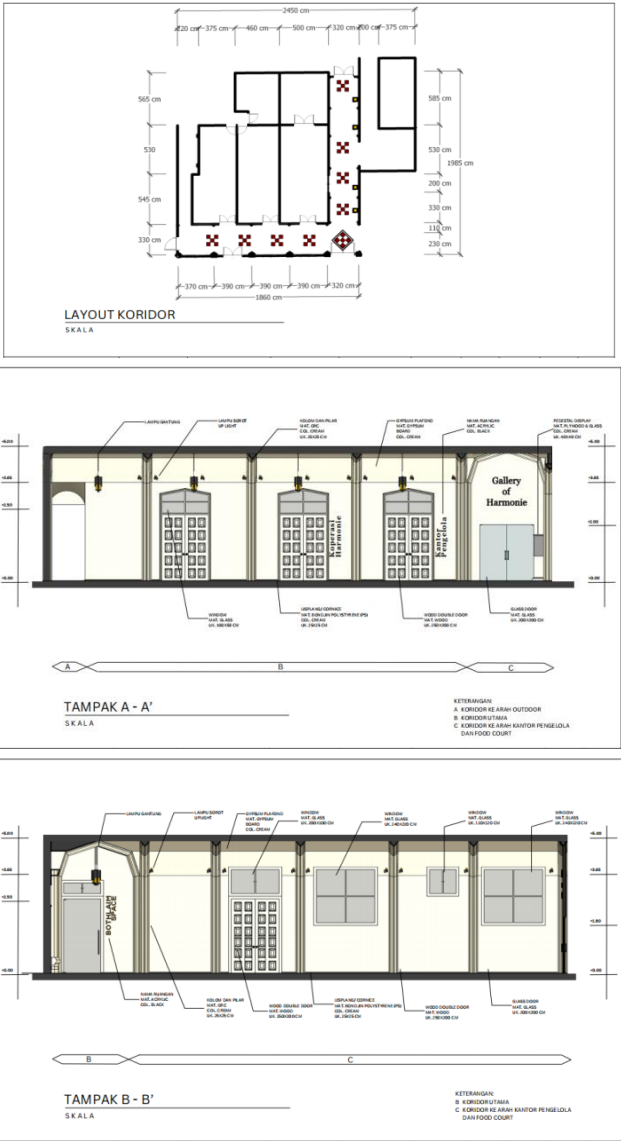
Gambar 7. Kondisi Pencahayaan Buatan dan Alami pada Ruang Pertunjukan

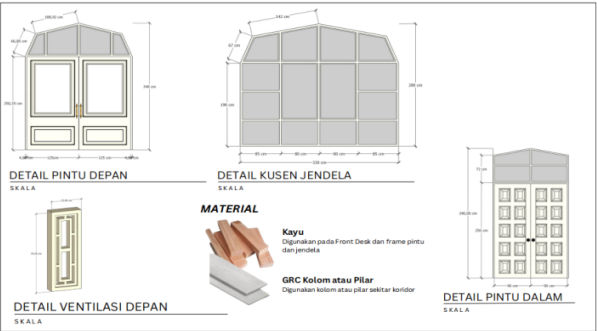


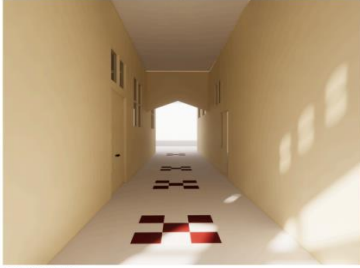



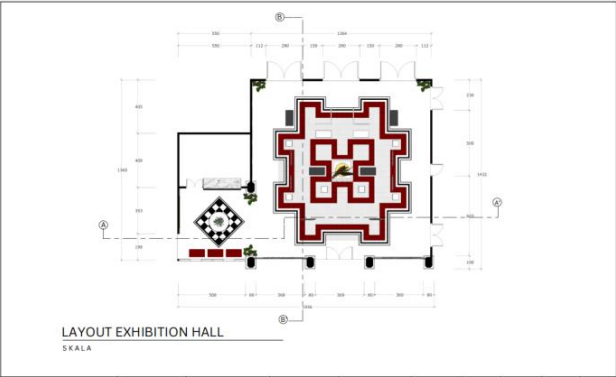
Aspek visual warna interior Ruang Pertunjukan dominan menggunakan 3 warna utama yang kontras, yaitu; putih, hitam dan merah. Warna putih dominan digunakan pada dinding dan plafon, warna hitam pada lantai, dan merah pada material kursi. Berdasarkan Neufert (2002), efek warna putih pada dinding dan langit-langit memberikan kesan luas dan tinggi pada ruang. Di sisi lain tanggapan pengguna ruang terhadap efek warna putih pada ruang pertunjukan, justru memberikan efek mengurangi fokus penonton pada panggung, namun kontras warna pada dinding dan kursi dirasakan membantu penonton dalam membedakan zonasi ruang. Latar hitam pada panggung ditujukan untuk memberikan kontras pada dekorasi dan properti panggung (Everest, F. A., & Pohlmann, K. C., 2009).

Aspek kenyamanan audial pada ruang pertunjukan ditujukan untuk memperkuat bunyi yang diinginkan (sesuai tipe pertunjukan), dan mengendalikan bising melalui bidang serap dan pantul (Gade, A. C., 2007; Barron, M., 2010). Material akustik yang digunakan pada ruang pertunjukan GKSdH adalah plafond akustik *Calsiboard* dengan daya serap NRC 0,50-0,60 (Doelle, L.L., 2010), material ini difungsikan untuk mengurangi pemantulan suara dan mengurangi kebisingan dari dalam ke luar ruangan (Indrani, 2004; Ambarwati, 2015). Tanggapan pengguna terhadap kenyamanan audial pada Ruang Pertunjukan GKSdH cenderung merasa bunyi terdengar kurang optimal pada tribun belakang, akibat material bidang pantul dan serap pada dinding yang sebagian besar rusak dan tidak terawat.

4.2 Rancangan Interior GKSdH

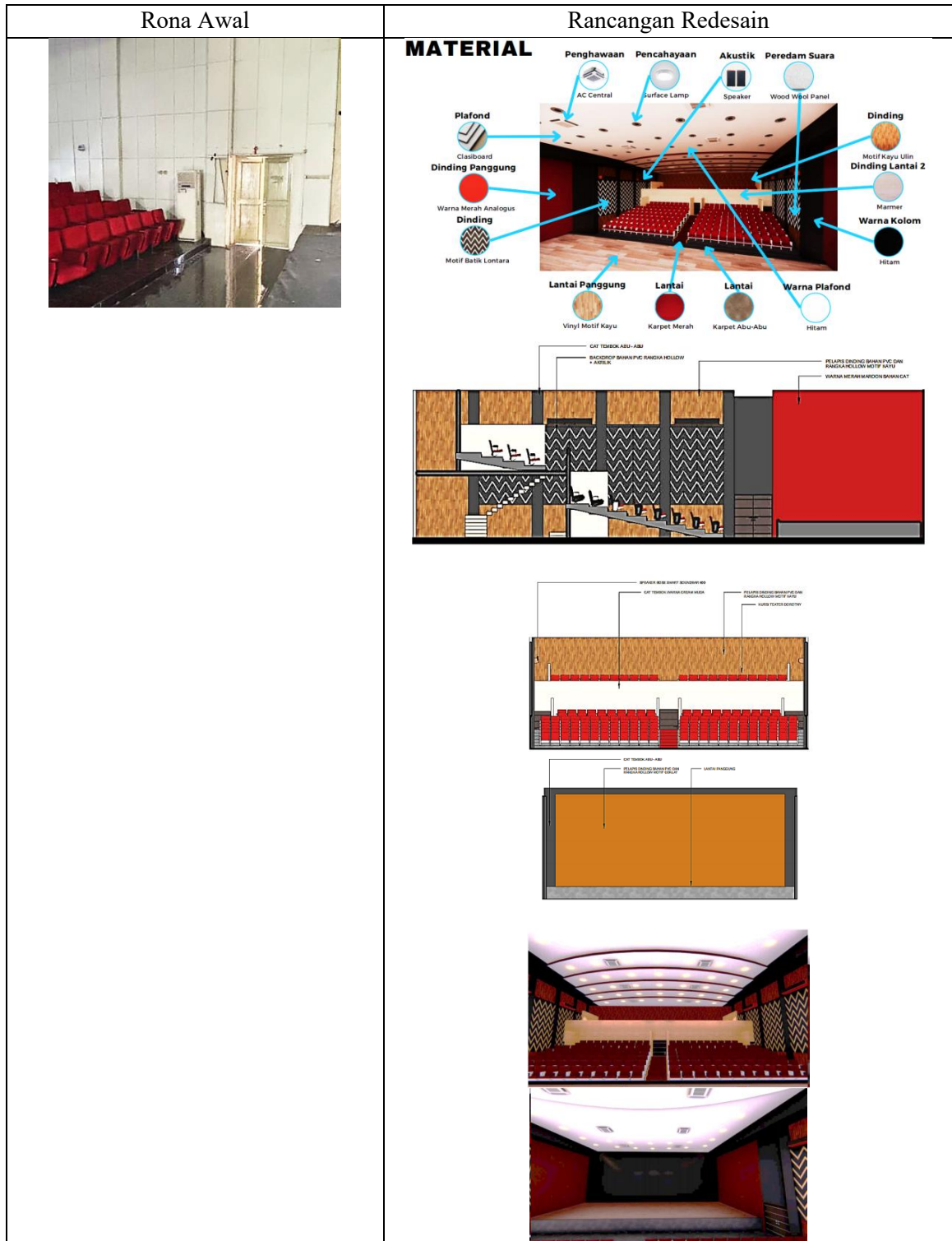
Tabel 2. Rancangan Interior GKSdH (Sebelum dan Sesudah Redesain)

Rona Awal	Rancangan Redesain
Koridor Utama	
	

Rona Awal	Rancangan Redesain
	<div><p>DETAIL PINTU DEPAN SKALA</p><p>DETAIL KUSEN JENDELA SKALA</p><p>DETAIL VENTILASI DEPAN SKALA</p><p>DETAIL PINTU DALAM SKALA</p><p>MATERIAL</p><p>Kayu Digunakan pada Front Desk dan frame pintu dan jendela</p><p>GRC Kolom atau Pilar Digunakan kolom atau pilar sekitar koridor</p></div>
<div><p>PENAMBAHAN</p><ul style="list-style-type: none">• PILAR• LAMPU GANTUNG• LAMPU SOROT (UP LIGHT)</div>	<div><p>PENGURANGAN</p><ul style="list-style-type: none">• PERGANTIAN KUSEN JENDELA DAN PINTU</div>
<div><p>PENAMBAHAN</p><ul style="list-style-type: none">• PILAR• LAMPU GANTUNG• LAMPU SOROT (UP LIGHT)• PAPAN NAMA (Gallery og Harmony)</div>	<div><p>PENGURANGAN</p><ul style="list-style-type: none">• PERGANTIAN KUSEN JENDELA DAN PINTU• DINDING LAYANG SEGITIGA</div>
Ruang Hall/Lobby	
<div></div>	<div><p>LAYOUT EXHIBITION HALL SKALA</p></div>

Rona Awal	Rancangan Redesain
	 <p>TAMPAK A - A'</p> <p>SKALA</p> <p>TAMPAK B - B'</p> <p>SKALA</p>
 <p>Ruang perantara menjadi area lobby</p> <p>Penambahan furnitur berupa front desk, bench dan meja</p> <p>Penambahan motif pada lantai untuk highlight focal point ruangan</p> <p>Penambahan display-display karya (Display board, pedestal)</p> <p>Treatment ceiling</p> <p>Penggantian pintu menuju ruang pertunjukan yang lebih catchy</p>	

Rona Awal	Rancangan Redesain
	 <p data-bbox="711 520 925 556">Penambahan display-display karya (Display board, pedestal)</p> <p data-bbox="667 569 979 632">Treatment ceiling Menutup dua bagian bukaan jendela pada fasad, agar pencahayaan pada ruang pameran mudah diatur</p> 
Ruang Pertunjukan	
  	



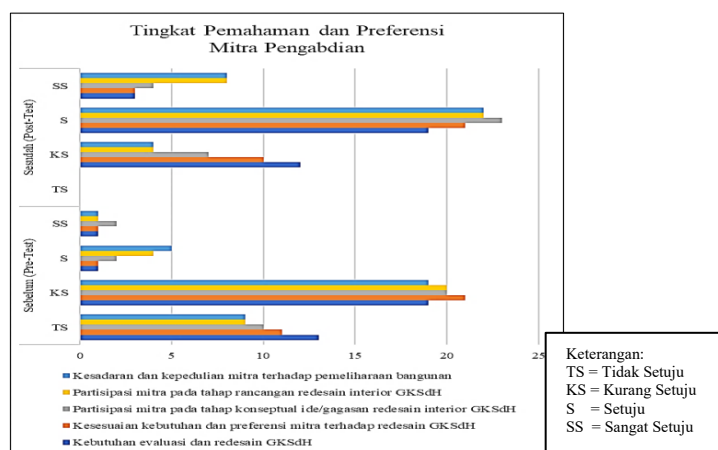
4.3 Capaian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Capaian kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 8. Grafik perbandingan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di GKSdH menunjukkan peningkatan pemahaman dan respon mitra terhadap rancangan redesain, dengan

total nilai *pre test* 60,5 dan *post test* 95 (dari total nilai 100). Antusias pengelola GKSdH dan komunitas seni nampak dari partisipasi dan respon pengguna gedung terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian Masyarakat, terutama pada aspek partisipasi mitra pada tahap konseptual gagasan redesain, dan kesadaran terhadap pemeliharaan bangunan, serta kebutuhan mitra akan evaluasi dan redesain ruang.

Tabel 3. Tingkat Pemahaman dan Respon Mitra Pengabdian, Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Indikator	Bobot	Sebelum (<i>Pre Test</i>)			Sesudah (<i>Post Test</i>)		
		Score	(Score x Bobot)	(%)	Score	(Score x Bobot)	(%)
Kebutuhan evaluasi dan redesain GKSdH	25%	58	14,5	38	93	23,25	62
Kesesuaian kebutuhan dan preferensi mitra terhadap redesain GKSdH	25%	60	15	40	95	23,75	60
Partisipasi mitra pada tahap konseptual ide/gagasan redesain interior GKSdH	20%	59	11,8	39	93	18,6	61
Partisipasi mitra pada tahap rancangan redesain interior GKSdH	15%	63	9,45	40	96	14,4	60
Kesadaran dan kepedulian mitra terhadap pemeliharaan bangunan	15%	65	9,75	39	100	15	61
Total	100%		60,5			95	



Gambar 8. Perbandingan Tingkat Pemahaman dan Respon Mitra, Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pengabdian Masyarakat

5. Kesimpulan

Pendekatan partisipatif pada kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan perlunya pelibatan mitra dan pengguna dalam tahap redesain interior GKSdH untuk perbaikan kualitas ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna gedung. Evaluasi kondisi fisik ruang dari sudut pandang pengguna menghasilkan penyesuaian rancangan dari aspek; zonasi, *layout* perabot,

dimensi sirkulasi, dan penambahan elemen material dinding dan plafon. Kondisi non fisik mencakup penyesuaian terhadap aspek kenyamanan visual (pencahayaan alami dan buatan), kenyamanan audial (elemen akustik ruang), dan kenyamanan udara (penghawaan alami dan buatan). Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan peningkatan pemahaman mitra pengguna GKSdH dengan total nilai *pre test* 60,5 dan *post test* 95 (dari total nilai 100), terutama pada aspek partisipasi mitra dan penerapan rancangan partisipatif.

6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan pada Fakultas Teknik Unhas atas pendanaan skim LBE pengabdian masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terlaksana, dan kepada seluruh tim pengabdian masyarakat Laboratorium Perancangan Arsitektur, Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada mitra pengabdian Badan Pengelola Gedung Kesenian Makassar dan komunitas seni Makassar, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian di GKSdH, dan telah berpartisipasi aktif memberikan ide/gagasan dan saran redesain.

7. Daftar Pustaka

- Afdhal, M., Alam, A., Grattan, K. et al. (2022). *Designing for a Healthier Makassar, Indonesia: Participatory Systems Mapping*. J Urban Health 99, 770–782. <https://doi.org/10.1007/s11524-022-00651-5>
- Ambarwati, D. R. S. (2015). *Tinjauan akustik perancangan interior gedung pertunjukan*. 7(1). <https://doi.org/10.21831/IMAJI.V7I1.6639>
- Barron, M. (2010). *Auditorium Acoustics and Architectural Design*, London & New York: Spon Press.
- Everest, F. A., & Pohlmann, K. C. (2009). *Theatre Building a Design Guide*. Routledge. USA. Mater Handbook of Acoustics. New York: Mc-Graw Hill (Vol. 7).
- Gade, A. C. (2007). *Springer Handbook of Acoustics: Acoustics in Halls for Speech and Music*. New York: Springer.
- Guntur, M., Nur, A. C., & Setiawan, T. (2022). *Evaluation of Makassar City Government Recover Program. Proceedings IAPA Annual Conference*, 301. <https://doi.org/10.30589/proceedings.2022.702>
- Indrani, H. C. (2004). *Pengaruh elemen interior terhadap karakter akustik auditorium*. 2(1), 66–79. <https://doi.org/10.9744/INTERIOR.2.1.PP>.
- Ishak, R.A., Wikantari, R., Harisah, A., Radja, Abd. M., Sir, M. M., & Ramadhanti, Y. F. (2021). *Studi Latar Perilaku di Ruang Administrasi Departemen Arsitektur, Universitas Hasanuddin*. <https://doi.org/10.32315/JLBI.V10I01.13>
- Kahar, A. & Muhaimin, L. (2022). *The Urgence of Establishing Southeast Sulawesi Regional Regulations in The Management and Conservation of Cultural Heritage*. Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton. Vol. 8 No. 3 (2022). <https://doi.org/10.35326/pencerah.v8i3.2484>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2023). *Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2019-2023*. Terdapat pada laman <https://kemenparekraf.go.id/>. Diakses pada tanggal 6 Desember 2024.
- Kristina, K., Darmayanti, T. E., & Sondang, S. (2022). *Lighting Study on The Interior of Sociolla Paskal 23, Bandung*. 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.51353/jim.v1i1.674>

- Kuncoro et al. (2022). *Characteristics of Architectural Typology in Colonial Buildings in Loji Wetan Surakarta Area*. IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci. 969 012063 DOI 10.1088/1755-1315/969/1/012063
- Lahpan, N. Y. K., & Ghaliyah, B. D. (n.d.). (2022). *Membangun Kewirausahaan Seni melalui Festival dalam Bandung Isola Performing Arts Festival (BIPAF)*. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i3.876>
- Lohia, J. & Surya, R. (2022). *Rumah Pesta Ria Harmoni - Mengembalikan Memori Kolektif di Harmoni melalui Tempat Ketiga*. Jurnal STUPA: Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur. Vol. 4 No. 2 (2022): Oktober. <https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.22041>
- Lukito, Y. N., Kusuma, Nevine R., Arvanda, Enira, Ummah, Zafira R. (2021). *Designing with Users: A Participatory Design as a Community Engagement Program in the City Zoo*. ASEAN Journal of Community Engagement, 5(1), 49-70.
- Natsir, M., Mannan, S., Abubakar, N. (2013). *Bangunan Bersejarah di Kota Makassar*. Makassar: Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar. Terdapat pada laman <https://repositori.kemdikbud.go.id/8142/>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2024.
- Neufert, E., & Neufert, P. (2012). *Neufert Architects' Data Fourth Edition*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Prabowo, W. & Dewi, R. (2023). *Redesain Gedung Auditorium Sarsito Mangoenkusumo RRI Surakarta dengan Pendekatan Revitalisasi Cagar Budaya*. SPECTA Journal of Technology. Vol. 7 No. 1 (2023). <https://doi.org/10.35718/specta.v7i1.372>
- Sabrina, N. A. N., & Choandi, M. (2022). *Perancangan Gedung Kesenian Tari dan Pewayangan Kota Bekasi melalui Pendekatan Arsitektur Ekologi*. Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur, 3(2), 2177. <https://doi.org/10.24912/stupa.v3i2.12455>
- Sanoff, H. (1988). Community arts facilities. *Design Studies*, 9(1), 25–39. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(88\)90024-5](https://doi.org/10.1016/0142-694X(88)90024-5)
- Tanriady, E., Solahuddin, M., Mulyono, G. (2013). *Perancangan Interior Revitalisasi Gedung Kesenian Societeit De Harmonie di Makassar*. Jurnal Intra Vol. 1, No. 1, (2013) 1-7.
- Thamrin, D., Wardani, L. K., & Sitindjak, R. H. I. (2019). *Participatory Approach in The Design of Creative Community Spaces in Surabaya*. <https://doi.org/10.17501/24246700.2018.4204>