

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1. Latar Belakang

Surakarta dikenal sebagai Kota Budaya Jawa Tengah memiliki banyak acara kebudayaan yang diselenggarakan secara teratur oleh pemerintah maupun organisasi kesenian setiap tahunnya. SIPA (Solo International Performing Art) Festival, Solo City Jazz, Festival Gamelan Akbar, Solo 24 Jam Menari, Solo Keroncong Festival, International Mask Festival adalah beberapa acara seni pertunjukan besar yang diselenggarakan di Surakarta. Selain itu, berdirinya lembaga seni budaya terkemuka seperti Taman Budaya Jawa Tengah, Institut Seni Indonesia, Sekolah Menengah Karawitan Indonesia di Surakarta mencetak seniman kelas dunia. Perda Kota Surakarta No. 2 Tahun 2010 mencatat adanya 332 organisasi kesenian baik tradisional maupun kontemporer di Kota Surakarta, dengan 11.310 orang anggota dan 115 seniman yang terdiri dari seni tari, musik, vokal, teater, dan seni rupa membuktikan tingginya antusias seni budaya di Surakarta. Besarnya potensi tersebut menimbulkan adanya kebutuhan akan bangunan fungsi pertunjukan dengan fasilitas yang memadai untuk berbagai kegiatan para seniman dari mulai berproses hingga pementasan. Perancangan interior Pusat Seni Pertunjukan di Surakarta ini merupakan pengembangan dari perancangan arsitektur yang lokasinya berada di lahan cagar budaya, yaitu Taman Sriwedari. Lahan tersebut dipilih sejalan dengan program pemerintah dalam upaya revitalisasi kawasan sekitarnya yang dikelilingi oleh bangunan cagar budaya.

Dikutip dari artikel [bbc.com](http://bbc.com), tren desain pusat seni pertunjukan pada abad 20 menampilkan desain yang unik, berkarakter, bahkan maksimalis. Sutradara teater terkenal seperti Tyrone Guthrie dan Zelda Fichlander mulai menolak gaya panggung yang seperti bingkai gambar, dan malah mengambil inspirasi dari panggung bentuk melingkar atau keunggulan lain seperti panggung yang terangkat ke atas dan mencuat dari bawah auditorium mengikuti tren zaman

Yunani dan Romawi Kuno. Selain itu, tren baru lainnya adalah pusat seni pertunjukan mengakui konteksnya, contohnya penggunaan material yang selaras dengan lingkungan sekitarnya. Desain ruang dibuat lebih fleksibel agar bisa digunakan oleh banyak genre penampilan seni. Biasanya pada gedung teater bisa dibagi menjadi ruang yang lebih kecil atau tempat duduk dan panggungnya bisa dikonfigurasi ulang. Kelebihan dari desain multidisipliner ini adalah penggunaan ruang yang bisa dipakai oleh berbagai jenis pertunjukan. Kekurangannya adalah sistem akustik pada setiap jenis pertunjukan memiliki kebutuhan yang berbeda - berbeda, sehingga pada jenis pertunjukan tertentu hasil suara yang diperoleh kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil dari 3 studi banding, permasalahan umum yang banyak ditemui pada perancangan pusat seni pertunjukan diantaranya yaitu fasilitas, sirkulasi *furniture* dan tata suara atau akustik. Seringkali ditemukan adanya keterbatasan fasilitas area berlatih yang terpaksa memanfaatkan area outdoor, jarak sirkulasi antar kursi penonton rata - rata kurang dari standar minimal karena tuntutan target banyaknya jumlah kursi, dan kegagalan sistem akustik yang menyebabkan kenyamanan pendengaran terganggu. Permasalahan umum ini tidak hanya ditemukan pada pusat seni pertunjukan milik pemerintah, namun juga milik swasta yang terbilang cukup terawat dan cenderung mengalami pembaharuan. Oleh karena itu, saat ini banyak renovasi yang dilakukan pada gedung pertunjukan dan penambahan fasilitas pendukung pada pusat seni pertunjukan.

Berbagai perhelatan akbar berkelas internasional di Surakarta yang dihadiri oleh seniman dari seluruh penjuru benua sudah semestinya didukung oleh gedung pertunjukan dengan fasilitas yang mampu menjaga kualitas pertunjukan secara optimal, khususnya dari segi interior tanpa meninggalkan kearifan budaya setempat. Sebagai fungsi pelestarian budaya, pusat seni pertunjukan di Surakarta ini diharapkan bisa menjadi wadah bagi kesenian tradisional, seperti musik gamelan dan menjadi penghubung antar pelaku seni pertunjukan tari, musik, dan teater di Kota Surakarta. Dilihat dari adanya fenomena dan permasalahan yang

ada, perancangan ini dirasa tepat untuk dijadikan sebagai perancangan tugas akhir penulis.

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. Meningkatnya kebutuhan fasilitas pertunjukan, sementara fasilitas gedung pertunjukan yang ada belum memadai aktivitas para seniman mulai dari proses hingga pementasan.
2. Massa bangunan yang terpisah membutuhkan pertimbangan organisasi ruang dan akustik interior yang sesuai dengan kondisi lingkungan disekitarnya
3. Dibutuhkan konsep desain perancangan yang dapat merepresentasikan Kota Surakarta sebagai kota budaya.

## 1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang desain interior pusat seni pertunjukan yang dapat menunjang fasilitas pertunjukan yang dibutuhkan para seniman mulai dari proses hingga pementasan?
2. Bagaimana pertimbangan organisasi ruang dan akustik yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya ditinjau dari massa bangunan yang terpisah?
3. Bagaimana mewujudkan konsep desain yang sesuai bagi perancangan yang dapat merepresentasikan Kota Surakarta sebagai kota budaya?

## 1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

### - Tujuan

Merancang Interior pusat seni pertunjukan di Surakarta dengan pendekatan budaya dengan mengambil unsur kesenian yang berkembang di Surakarta yaitu batik, wayang dan gamelan. Unsur tersebut dijadikan ide dasar sebagai wujud keragaman warisan budaya Kota Surakarta sebagai kota budaya. Diaplikasikan dengan perpaduan tradisional dan kontemporer guna mempertahankan nilai budaya lokal namun tetap mengikuti perkembangan zaman.

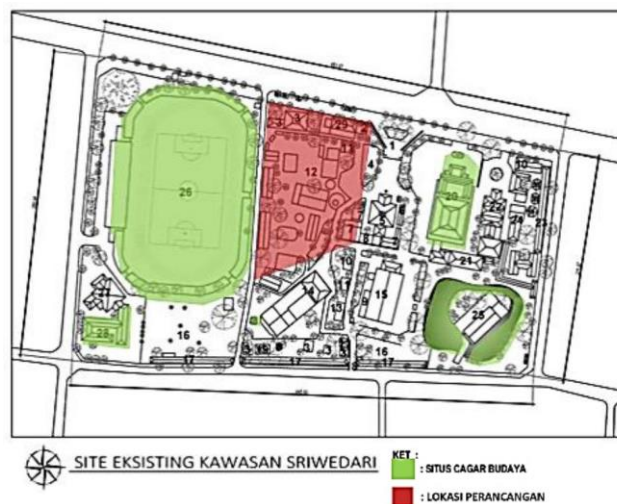
### - Sasaran

Sasaran perancangan interior pusat seni pertunjukan di Surakarta adalah sebagai berikut:

1. Memberikan fasilitas interior yang memadai serta nyaman digunakan dalam beraktivitas bagi para pelaku seni sehingga bisa menghasilkan karya yang maksimal.
2. Menyuguhkan bentuk desain yang modern dalam ruang pertunjukan namun tetap bernafaskan kearifan lokal, guna menumbuhkan minat masyarakat pada gedung pertunjukan.
3. Menghadirkan ruang yang fleksibel dan bisa dikonfigurasi ulang sehingga akan memudahkan seniman ataupun acara pertunjukan menyesuaikan dengan kebutuhannya.
4. Memudahkan pengunjung menjangkau gedung fasilitas pendukung dengan sirkulasi yang efektif.

#### 1.5. Batasan Perancangan

Status Proyek	: Fiktif/ <i>New Design</i>
Pemilik Proyek	: Pemerintah Kota Surakarta
Luas Lahan	: 14.000 m <sup>2</sup>
Luas Bangunan	: 4.941.2 m <sup>2</sup>
Pengguna	: Seniman, Komunitas/Sanggar, Manajemen Seni, Pengunjung
Isu Kawasan	: Cagar Budaya
Aksesibilitas	: 3 Stasiun Kereta, Rumah Sakit Umum, Mall, Toko, Museum, dll.
Target Pengunjung	: Masyarakat Umum dan wisatawan mancanegara



**Gambar 1 .1. Peta Eksisting Lokasi Perancangan**  
 Sumber: Dokumen Syembara Desain Masjid Surakarta, 2016

Lokasi tapak diindikasikan dengan warna merah pada gambar 1. Warna hijau mengindikasikan bangunan cagar budaya yang wajib dilestarikan, yaitu Museum Radyapustaka, Kolam Segaran, bangunan bekas Bank Pasar dan Stadion Sriwedari.

Batas-batas tapak adalah sebagai berikut:

1. Utara : Jalur Pejalan Kaki di Taman Sriwedari
2. Selatan : Gedung Wayang Orang
3. Timur : Area Komersial
4. Barat : Jalan batas timur Stadion Sriwedari

#### 1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan pusat seni pertunjukan di Taman Sriwedari, Surakarta adalah sebagai berikut:

##### 1. Bagi Masyarakat/Komunitas

- Memberikan wadah bagi masyarakat dalam mengapresiasi, mengembangkan serta turut melestarikan budaya melalui seni pertunjukan di Surakarta, seperti seni tari, seni teater dan seni musik.
- Memberikan hiburan, wawasan dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya jawa di Surakarta khususnya pada seni pertunjukan.
- Memfasilitasi seniman/komunitas seni/sanggar seni untuk berkumpul, berkolaborasi, bertukar pikiran atau membagi ilmu kepada masyarakat luas mengenai seni pertunjukan.

##### 2. Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

- Memberikan kontribusi pada kajian ilmu pengetahuan desain interior terkait pusat seni pertunjukan.

##### 3. Bagi Bidang Keilmuan Interior

- Memberikan referensi dalam penyelesaian masalah pada aspek interior perancangan sebuah pusat seni pertunjukan.

- Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi hasanah pengetahuan bagi bidang keilmuan interior dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian senada pada waktu yang akan datang.

## 1.7. Metode Perancangan

Dalam perancangan interior pusat seni pertunjukan di Taman Sriwedari, Surakarta terdapat tahapan metode perancangan yang dijabarkan sebagai berikut :

### 1.7.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam perancangan interior pusat seni pertunjukan di Taman Sriwedari terdapat beberapa cara. Dalam proses pengumpulan data akan ditemukan data perancangan yang ideal dan tidak ideal serta permasalahan didalamnya, sehingga dapat dianalisa. Beberapa cara yang dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Studi Literatur melalui berbagai sumber yang berkaitan dengan objek perancangan seperti buku, jurnal, website dan sebagainya, yang mana sumber tersebut terdapat info berupa standar, teknik, trend desain, isu hingga fenomena terkait perancangan pusat seni pertunjukan.

#### 2. Survey Lapangan

Menuju lokasi pada objek perancangan yaitu Taman Sriwedai, Surakarta. Melakukan pengamatan dan mengidentifikasi lingkungan sekitar objek perancangan.

#### 3. Studi Banding

Melakukan perbandingan perancangan yang telah terbangun untuk dijadikan contoh baik dan buruk. Pusat seni yang dijadikan sebagai studi preseden diantaranya adalah Taman ismail Marzuki, Ciputra Art Preneur, dan Seoul Art Center untuk mengamati dan mengidentifikasi fasilitas dan aktivitas pengunjung di lokasi tersebut.

#### 4. Wawancara

Mewawancarai pada beberapa staf dan wisatawan sangatlah penting, karena dapat memperkuat laporan perancangan. Wawancara yang dilakukan supaya membantu memberi informasi yang valid untuk perancangan.

#### 5. Observasi

Observasi dilakukan di Taman Sriwedari diantaranya kondisi lingkungan dan masyarakat di sekitar objek perancangan. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati, mendokumentasikan terhadap objek pada lokasi.

#### 6. Kuisisioner

Kuisisioner yang dilakukan adalah untuk mencari data tentang kebutuhan seniman dan jenis pertunjukan yang nantinya akan disesuaikan dengan konsep perancangan.

##### 1.7.2. Analisa Data

Mengumpulkan data yang telah didapat dari hasil studi literature, survey lapangan, observasi dan wawancara, untuk dilakukan analisa serta mencari keterkaitan antara tahap satu dan lainnya. Kemudian menyesuaikan permasalahan dan kebutuhan yang muncul untuk dikaitkan dengan pendekatan yang tepat, sehingga dapat ditentukan konsep dan tema yang sesuai untuk perancangan interior pusat seni pertunjukan di Taman Sriwedari, Surakarta.

##### 1.7.3. *Programming*

Membuat data analisa lanjutan sebagai acuan perancangan interior pusat seni pertunjukan di Surakarta meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, dan sebagainya.

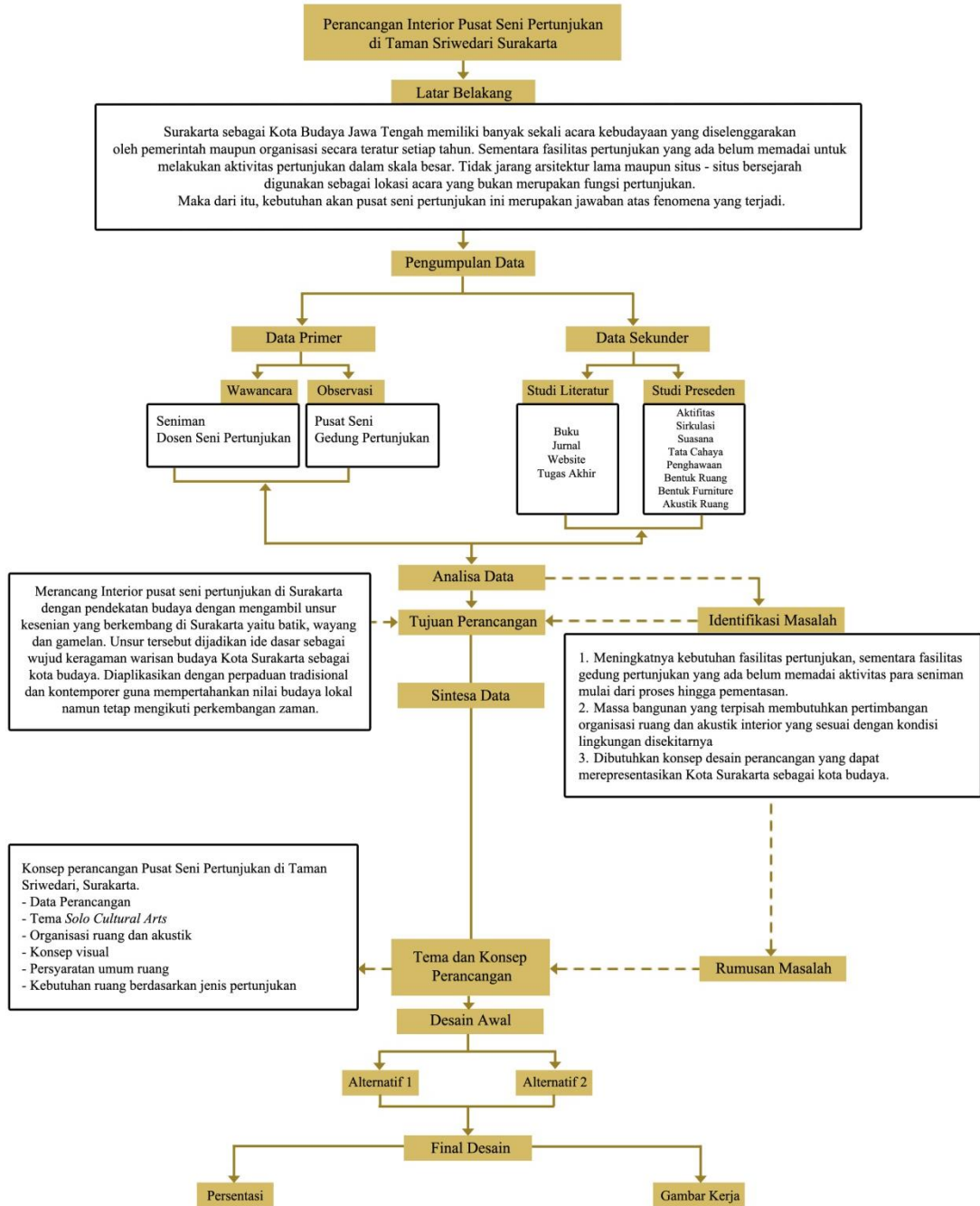
##### 1.7.4. Tema dan Konsep

Menentukan tema dan konsep sebagai solusi permasalahan yang telah ditemukan melalui proses analisa. Tema dan konsep adalah suatu hal umum yang menjelaskan atau menyusun suatu peristiwa, objek, situasi, ide, atau akal pikiran dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir lebih baik.

### 1.7.5. Output Akhir

Merupakan tahap akhir perancangan, yang mana keseluruhan tahapan telah dilakukan sehingga akan didapatkan output akhir perancangan berupa gambar kerja teknik, maket, perspektif ruang, skema material dan lainnya.

### 1.8. Kerangka Berpikir



**Bagan 1.1. Kerangka Berpikir**



## 1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir Perancangan Interior Pusat Seni Pertunjukan di Kawasan Taman Sriwedari Surakarta adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang mengenai alasan perancangan pusat seni pertunjukan di Surakarta, mengidentifikasi masalah dan perumusan masalah pada perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, batasan masalah, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

### **BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI**

Berisi teori - teori pendukung dari berbagai sumber dengan berbagai kajian literatur yang relevan dan digunakan sebagai sumber dari data yang diambil untuk menjadi acuan dalam perancangan maupun dalam penyusunan laporan.

### **BAB III: ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK, DAN ANALISIS DATA**

Berisi analisis studi banding, deskripsi proyek perancangan, analisis data perancangan berdasarkan site, pengguna, kebutuhan ruang, dll.

### **BAB IV: KONSEP PERANCANGAN**

Berisi tentang konsep - konsep perancangan mulai dari konsep organisasi ruang/layout, visual, pencahayaan, penghawaan, akustik, keamanan dan tema perancangan yang akan diaplikasikan.

### **BAB V : KESIMPULAN**

Merupakan bab penutup yang berisikan hasil kesimpulan dari pendekatan desain yang diaplikasikan melalui konsep terhadap perancangan, kontribusi penulis bagi intitusi dan masyarakat, serta saran yang dapat dijadikan masukan bagi penulis agar bisa memperbaiki kekurangan dan pertimbangan kedepannya untuk menghasilkan rancangan yang lebih baik lagi.