

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki keberagaman suku dari turunan nenek moyang yang semakin berkembang dan berjumlah banyak karena adanya akulturasi kebudayaan. Melaltoa dalam Brata (2016) mencatat bahwa tidak kurang dari 520 suku bangsa di Indonesia memiliki berbagai kebudayaan. Keanekaragaman suku yang bermacam terbelah menjadi berbagai jenis sehingga memunculkan banyaknya warisan kebudayaan lokal. Menurut Koentjaraningrat (1985) yang didasarkan oleh konsep Malinowski, budaya memiliki kerangka yang melahirkan tujuh unsur kebudayaan universal dan satu di antaranya ialah kesenian.

Menurut Haviland dalam Fitriana (2016) kesenian adalah keseluruhan bentuk yang menyangkut pemikiran yang didasari kreativitasnya imajinasi manusia di dalam suatu kelompok masyarakat dengan kebudayaan tertentu. Keindahan terciptakan oleh seni yang selalu hadir di kehidupan mengakibatkan manusia mencoba untuk mengaplikasikan bakat yang ada untuk menghasilkan seni. Seni juga dipercaya sebagai pengekspresian pengalaman hidup yang didasari oleh rasa artistik menggunakan kemampuan insting, kepekaan indera dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, serta keterampilan teknik agar menghasilkan karya yang disalurkan lewat media. Media yang menjadi perantara pemahaman seni menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran disebut sebagai media audio visual (Rohani & Ahmadi, 2007).

Seni memiliki jenis berdasarkan pembagian medianya dan yang berkaitan dengan indera penglihatan serta indera pendengaran dinamakan seni audio visual. Seni audio visual adalah seni pertunjukan yang memadukan gerak, nada, dan visual seperti seni tari, seni musik, dan seni teater. Seni tari menggunakan gerak sebagai perantara untuk mengekspresikan ide dan gagasan dari pencipta kepada audiens (Kusmadi, 2004). Seni teater merupakan tempat untuk berekspresi dan mencurahkan perasaan serta memainkan peran dalam pementasan (Intan, 2016).

Jamalus, dkk. (1991) mengatakan bahwa seni musik ialah seni yang diterima melalui indera pendengaran.

Di Kota Pontianak terdapat banyak masyarakat yang terampil dan aktif dalam kegiatan seni tari, seni musik, dan seni teater. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pontianak mencatat bahwa terdapat 28 komunitas sanggar tari yang masih beroperasi dan ikut serta tampil dalam berbagai kegiatan tari. Selain tari, jumlah *band* musik lokal Kota Pontianak tercatat 25 *band*. Kemudian peminat seni teater di Kota Pontianak terbilang cukup banyak karena dari penjualan tiket teater yang dijual 250 buah terdapat banyak masyarakat yang tidak kebagian tiket. Penjualan tiket yang sedikit tersebut dikarenakan Taman Budaya yang dijadikan tempat pelaksanaan teater hanya dapat menampung 300 orang sehingga tidak dapat mencakup kapasitas penonton yang besar. Jumlah anggota komunitas teater di Kota Pontianak berjumlah 460 orang dari 13 komunitas teater yang tercatat (Zakia, 2013).

Pada kegiatan perayaan hari ulang tahun Kota Pontianak banyak penyelenggaraan *event* terkait seni tari dan teater. Pontianak sendiri pernah menjadi tuan rumah dalam kegiatan Temu Teater dalam skala satu provinsi pada tahun 2008 dan 2015. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Kota Pontianak memiliki potensi untuk mengembangkan seni audio visual.

Banyaknya peminat dan jumlah komunitas seni tari, seni musik, dan seni teater di Pontianak menjadikan alasan pentingnya untuk melestarikan seni audio visual sehingga butuh suatu tempat yang memadai pertunjukan seni. Kota Pontianak yang menjadi ibukota dari Kalimantan Barat sudah seharusnya memiliki wadah dalam kesenian yang layak, namun pada kenyataannya Taman Budaya atau tempat yang dijadikan acara kesenian tersebut sudah tidak terawat dan tidak mendukung. Minimnya wadah kesenian di Pontianak serta tidak terdapatnya Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual dapat berimbas kepada perkembangan seni di masa yang akan datang.

*Folding architecture* merupakan pendekatan yang berpotensi menghasilkan ruang dan bentuk baru sebagai strategi dalam mengantarkan tren

terbaru (Syafaah, 2008). *Folding* dalam arsitektur berkembang dari awalan hanya berupa lipatan bersudut hingga menjadi lipatan lengkung. Bentuk yang tidak biasa dari *folding* ini diharapkan dapat menyatukan perbedaan-perbedaan transisi dari bentuk bangunan ke fungsi penggunaan ruang karena memiliki sifat *function follows form*. Pemilihan pendekatan *folding architecture* ditujukan bahwa suatu objek tidak semata-mata terbatas oleh bentuk ruang, namun tetap terdapat transisi yang dapat menyatukan penyampaian fungsi ruang dan bentuk. Pendekatan ini diambil karena dilatarbelakangi oleh adanya kesamaan antara seni dan *folding architecture* yang memiliki sifat kreatif, unik, luwes, dan dinamis. Seni juga memiliki tahapan proses perkembangan untuk menghasilkan suatu karya dan begitu pula dengan *folding architecture* yang memiliki tahapan-tahapan dalam pertimbangan untuk mewujudkan bentuk baru dan memberi kesan eksploratif. Perancangan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual dengan pendekatan *folding architecture* diharapkan dapat meningkatkan frekuensi aktivitas seni audio visual pada gedung seni yang layak dan penyampaian ekspresi serta perasaan mengenai seni dapat tersampaikan melalui transformasi bentuk arsitektur yang berbeda dan baru.

## **1.2 Rumusan Masalah Perancangan**

Masalah yang dirumuskan dalam perancangan Tugas Akhir ini ialah “Bagaimana mewujudkan perancangan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual melalui pendekatan *folding architecture* sebagai gedung seni audio visual yang mampu mewedahi kebutuhan pertunjukan dan latihan bagi komunitas seni tari, seni musik, dan seni teater di Pontianak?”

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Hasil tujuan yang didapatkan dari Tugas Akhir ini yang merujuk pada rumusan masalah ialah untuk menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual dengan pendekatan *folding architecture* di Pontianak yang dapat mewedahi kebutuhan pertunjukan dan latihan bagi komunitas seni tari, seni musik, dan seni teater sebagai pengguna seni audio visual.

## **1.4 Sasaran Perancangan**

Sasaran dari perancangan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami definisi seni audio visual.
2. Mengetahui definisi dan fungsi dari Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual.
3. Mengetahui pelaku dan aktivitas pengguna Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual.
4. Mengetahui kebutuhan ruang, standar ruang, dan persyaratan ruang di Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual.
5. Mencari lokasi perancangan yang berpotensi dalam perletakan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual.
6. Merumuskan dan menghasilkan konsep rancangan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual.

## **1.5 Lingkup Perancangan**

Batasan ruang lingkup dalam proses perancangan ini didasari oleh lingkup lokasi perancangan dan lingkup pembahasan. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing aspek pada lingkup perancangan:

### **1.5.1 Lingkup Lokasi Perancangan**

Perancangan Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual berlokasi di Kota Pontianak. Kota Pontianak merupakan ibukota dari Provinsi Kalimantan Barat yang banyak memiliki turunan budaya seni, baik seni tradisional maupun seni modern.

### **1.5.2 Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan dibatasi dalam jenis perancangan arsitektur, struktur bangunan, utilitas, serta fisika bangunan.

## **1.6 Metodologi Perancangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metodologi merupakan uraian tahapan metode dalam mencapai suatu hasil. Cara atau strategi menyeluruh dalam tahapan untuk memperoleh data perancangan disebut metodologi perancangan.

### 1.6.1 Keaslian Perancangan

Literatur yang digunakan sebagai pendukung dalam penyusunan laporan agar mencegah duplikasi dan menjaga keaslian penulisan dipaparkan dalam Tabel 1.1 berikut. Keaslian perancangan merupakan sistem yang berisikan konsep-konsep sebagai sesuatu yang dipercayai dan dijadikan keyakinan secara mutlak (Koentjaraningrat, 1986).

**Tabel 1.1** Keaslian Perancangan

	Ira N. Fanienditha	Dwi Mulyono	Harri Mulyanto
Judul	Perancangan Malang <i>Art Center</i>	Gedung Pertunjukan Seni Musik di Yogyakarta	Ruang Publik Kreatif di Jakarta
Tahun	2018	1999	2012
Lokasi	Malang	Yogyakarta	Jakarta
Fungsi	Sarana bermusik sebagai wadah dalam mempromosikan hal-hal yang berhubungan dengan musik modern	Tempat merepresentasikan seni musik yang memiliki fasilitas pendukung maksimal	Ruang terbuka hijau sebagai wujud pengakomodasian kegiatan kreatif
Pendekatan	<i>Folding architecture</i>	Metafora	<i>Folding architecture</i>

Sumber: Penulis, 2022

### 1.6.2 Pendekatan Perancangan

Seni merupakan pengungkapan dari perasaan manusia, sehingga pendekatan perancangan yang digunakan ialah pendekatan *folding architecture*. Ciri fasad *folding architecture* melambangkan keunikan, kreatif, dan luwes sebagaimana halnya seperti sifat seni. Pendekatan *folding architecture* dalam arsitektur sebagai perwujudan menghasilkan karya dan gaya secara ekspresif yang diaplikasikan kepada desain bangunan. Pada tahapan mencapai sebuah bentuk *final*, gaya *folding architecture* mempertimbangkan berbagai perubahan yang ingin memperlihatkan campuran antara keinginan kompleks yang dicirikan sebagai emosional, ekspresif, dan monumental. Sama halnya seperti seniman yang selalu latihan dengan mengeluarkan emosional dan menumpahkan ekspresi maksimal untuk menghasilkan karya yang indah.

Pendekatan *folding architecture* yang memiliki penekanan bereksperimen dalam mencampurkan hingga menghasilkan bentuk kreatif baru ini merupakan alasan utama sebagai pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan desain Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual. Penerapan perancangan ini digunakan

pada 3 bagian dasar perancangan, yaitu: 1) struktur; 2) ruang dan; 3) fasad. Bentuk eksploratif akan tercipta dari adanya proses dalam keterkaitan objek terhadap kondisi lingkungan sekitar lokasi (Nelwan, Makaran, & Rate, 2014).

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam tahapan perancangan ini ialah metode perancangan dari J. C. Jones (1972). Terdapat lima tahapan metode perancangan ini, yaitu:

#### 1. Gagasan

Awalan dalam proses pengenalan dan pencarian isu permasalahan objek rancangan. Hasil dari awalan ini akan memunculkan latar belakang diperlukannya suatu rancangan.

#### 2. Informasi dan Analisis

Informasi merupakan tahapan pengumpulan data-data baik secara primer melalui observasi dan wawancara maupun sekunder yang meliputi studi literatur dan studi kasus. Kemudian analisis ialah tahapan untuk menelaah data dengan cara dianalisis, mulai dari pengguna hingga kebutuhan analisis lainnya.

#### 3. Sintesis

Tahap sintesis sudah mulai masuk ke kerangka ide konsep perancangan yang dipertimbangkan dari hasil analisis.

#### 4. Evaluasi

Penyusunan konsep perancangan yang telah dilakukan akan dilanjutkan ke tahap perencanaan DED (*Detailed Engineering Design*).

#### 5. Optimisasi

Pemeriksaan kembali hasil rancangan yang telah dilakukan, mencakup pra rancangan atau konsep dan DED (*Detailed Engineering Design*).

Objek yang akan dirancang ialah Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual yang memiliki fungsi sama seperti gedung pertunjukan seni lainnya, namun hanya terfokuskan kepada seni yang dapat dicerna melalui indera pendengaran dan indera penglihatan, seperti seni tari, seni musik, dan seni teater. Tahapan merancang memerlukan data yang dipergunakan sebagai penyokong agar perancangan menjadi

valid, dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan. Data yang dikumpulkan dalam laporan perancangan ini dibagi menjadi data primer dan data sekunder.

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dengan cara terjun ke lapangan oleh orang yang melakukan perancangan (Hasan, 2002). Hasil dari data primer biasanya berupa hasil wawancara karena data diambil dari sumber informan, baik individu maupun kelompok. Adapun jenis teknik pengumpulan data dari data primer adalah:

1. Observasi

Sasaran yang akan diobservasi ialah objek serupa, yaitu Taman Budaya yang berlokasi di Jalan Jendral Ahmad Yani Kota Pontianak. Kegiatan yang dilakukan dalam observasi bertujuan untuk mengetahui objek secara mendalam mengenai tata ruang bangunan dan segala aktivitas yang berhubungan mengenai kebutuhan dan persiapan pertunjukan seni.

2. Wawancara

Subjek yang akan di-wawancara adalah orang yang berhubungan langsung dengan seni audio visual, yaitu penari, pemain musik, dan pemain teater. Hal-hal yang akan ditanyakan dalam wawancara ialah mengenai aktivitas perilaku seniman serta ruang-ruang yang dibutuhkan oleh masing-masing seniman, sehingga terdapatnya gambaran mengenai ruang-ruang apa saja yang diperlukan pada objek perancangan.

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan melalui studi literatur yang telah ada (Hasan, 2002). Data ini difungsikan sebagai data pendukung dari informasi data primer yang telah diperoleh. Jenis-jenis data yang dikumpulkan dalam data sekunder ialah:

1. Artikel dan laporan, didapatkan dari hasil penelitian sehingga hasil pembahasan berupa mutlak dan telah diuji.
2. Buku, isi literatur yang memiliki cakupan teori.
3. Standar peraturan, mengenai peraturan-peraturan dalam hal yang memiliki keterkaitan dengan topik perancangan.
4. Skripsi dan tesis, berisi pembahasan mengenai topik serupa dan dapat digunakan sebagai studi literatur.

Data yang telah didapatkan akan dianalisis sebagai proses penyederhanaan data menjadi bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan (Singarimbun & Effendi, 1995). Analisis dalam perancangan merupakan bagian penting karena akan mempertimbangkan aspek-aspek mengenai perencanaan terhadap objek yang akan dirancang. Bagian-bagian metode yang akan dianalisis dan sintesis adalah:

1. Definisi dan fungsi objek perancangan

Definisi dan fungsi bangunan ditelusuri terlebih dahulu dengan tujuan agar dapat memahami penggunaan bangunan secara keseluruhan sehingga dapat memudahkan penentuan ruang yang dibutuhkan.

2. Analisis pengguna dan aktivitas

Penghuni atau pengguna bangunan sehingga dapat ditelusuri siapa dan apa saja aktivitas yang berperan dalam terbentuknya suatu kebutuhan di dalam bangunan.

3. Analisis ruang

Aktivitas yang telah didapatkan akan memunculkan kebutuhan ruang dalam suatu bangunan. Analisis ruang dilakukan untuk menyelidiki persyaratan dan standar kebutuhan ruang yang akan memperoleh kenyamanan bagi pengguna dan masih sesuai dengan fungsi dan tatanan ruang pertunjukan seni.

4. Analisis tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang dilakukan terhadap lokasi tapak dan lingkungan yang dipilih.

5. Analisis bentuk

Analisis bentuk merupakan tahapan yang memunculkan bentuk dasar ruang dengan karakter bangunan ruang berdasarkan metode pendekatan yang dipilih.

6. Analisis struktur

Analisis struktur diperlukan agar bangunan yang dirancang menggunakan struktur yang kuat dan kokoh, namun masih harus menyambungkan antara beban yang dihasilkan bangunan dengan tema perancangan yang dipilih agar menghasilkan desain yang selaras.

7. Analisis utilitas

Analisis utilitas merupakan penggambaran sistem fasilitas penunjang bangunan yang meliputi sistem pendistribusian air bersih, air kotor, HVAC, pembuangan



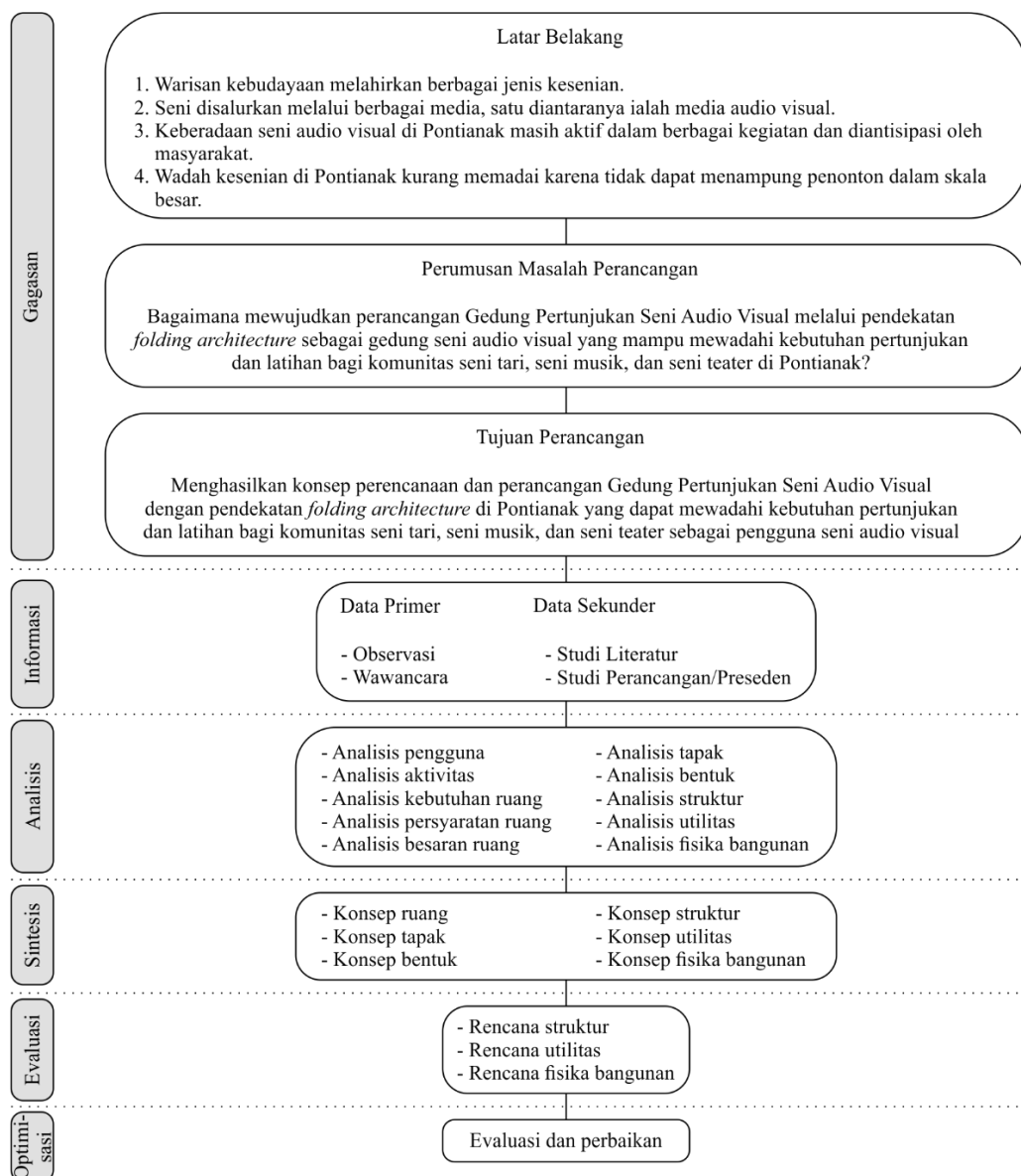
sampah, transportasi vertikal, jaringan listrik, komunikasi, keamanan, dan sebagainya.

## 8. Analisis fisika bangunan

Fisika bangunan merupakan bagian yang mencakup kenyamanan termal, pencahayaan, dan akustika bangunan.

### 1.6.4 Diagram Alur Perancangan

Proses perancangan dilakukan mengikuti alur metode tahapan berdasarkan teori J. C. Jones (1972) yang dirangkai dan disajikan dalam diagram alur berikut.



**Gambar 1.1** Diagram alur perancangan

Sumber: Penulis, 2022

## **1.7 Sistematika Laporan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Mengenai dasar perancangan seperti latar belakang, permasalahan, tujuan, sasaran, metodologi perancangan, serta sistematika penulisan laporan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan-tinjauan teoritis terkait Gedung Pertunjukan Seni Audio Visual, aspek yang mendukung objek perancangan, aturan dan studi banding kasus objek serupa.

### **BAB III LANDASAN KONSEPTUAL**

Proses untuk merancang akan dimulai pengidentifikasian dan analisis guna menentukan solusi perancangan arsitektur secara keseluruhan melalui berbagai tahapan.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Solusi perancangan yang dilakukan sebelumnya akan menghasilkan sebuah konsep skematik rancangan secara keseluruhan.

### **BAB V PRA PERANCANGAN**

Bagian akhir yang berisikan hasil DED rancangan dari konsep rancangan sebelumnya.