

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ludruk merupakan sebuah drama tradisional yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian yang di gelar di panggung. Pertunjukan kesenian yang berasal dari Jombang ini mengangkat cerita kehidupan sehari-hari, cerita perjuangan dan cerita yang sedang terjadi pada saat ini yang diselingi dengan lawakan dan diiringi dengan iringan musik gamelan dalam pertunjukannya. Kesenian Ludruk merupakan salah satu maskot budaya khas Surabaya, keberadaanya mulai sangat memprihatinkan karena generasi muda lambat laun mulai mengabaikannya. Hal ini akibat dari pengaruh budaya yang terus berkembang. Ludruk dinilai sangat membosankan dan kurang menarik. Salah satu penyebabnya adalah *support* dari sarana pendukung pentas yaitu, gedung pertunjukan untuk pementasan Ludruk. Permasalahan yang diangkat dari gedung pertunjukan untuk gedung Ludruk dilihat dari sisi segi fasilitas seperti penataan kursi, panggung, background, akustik, pencahayaan, dan penghawaan.

Upaya yang diperlukan untuk menghidupkan kembali Ludruk dari sudut pandang interior yaitu dengan melakukan perancangan pada ceiling, lantai, dan dinding dengan pendekatan yang lebih modern. Perancangan ini dititikberatkan pada area panggung dan area penonton. Pada area panggung seperti, *background* panggung, pencahayaan dan sirkulasi pemain. Sedangkan untuk area penonton seperti, penataan kursi sesuai dengan ergonomi, sudut pandang penonton ke panggung, penghawaan, serta akustik. Faktor-faktor itulah yang akan menumbuhkan suasana baru dan mampu menarik minat generasi muda saat ini untuk datang dan menonton pertunjukan Ludruk. Cara yang perlu dilakukan yaitu dengan memadukan unsur budaya lokal dengan gaya yang sedang berkembang pada saat ini, yaitu gaya minimalis salah satunya dengan teknik *background* panggung yang bisa digunakan sebagai pengganti *screen* yang sebelumnya

menggunakan lembaran gambar *manual*, menjadi *digital*. Gambar *digital* tersebut menggunakan *video mapping 3D* yang memiliki resolusi gambar yang jauh lebih baik dan mampu membangun cerita yang ditampilkan dalam pertunjukan Ludruk.

Penampilan dengan sebuah seni pertunjukan dengan efek gambar digital diperlukan sistem display, dengan dukungan tata pencahayaan dan penghawaan ruang yang baik, kedua aspek tersebut mampu membangun suasana ruang baik saat pertunjukan berlangsung maupun tidak. Sebagian besar peminatnya berasal dari kalangan orang-orang yang telah berumur diatas 30 tahun. Kondisi gedung Ludruk saat ini sangat memprihatinkan. Beberapa hal yang membuat peminat kebudayaan Ludruk ini berkurang seperti, penataan layout kursi, posisi dan tata letak kursi, jarak penonton ke panggung pertunjukan dan sudut pandang penonton ke panggung, penataan akustik juga perlu diperhatikan untuk mendukung tercipta tata suara yang nyaman untuk dinikmati. Keamanan dan kenyamanan pengunjung juga menjadi salah satu aspek penting untuk diperhatikan agar tercipta suasana yang kondusif dan pengunjung tidak harus khawatir mengenai keamanan. Serta untuk sistem penghawaan dan pencahayaan perlu ditata ulang untuk menumbuhkan kesan hidup pada pertunjukan Ludruk.

Fasilitas penunjang seperti, stan penjualan makanan dan minuman tradisional serta camilan untuk menemani penonton menyaksikan pertunjukan Ludruk. Perlu tambahan galeri tentang kesenian Ludruk agar pengunjung dapat mengetahui benda apa aja yang digunakan dalam pementasan Ludruk dan fungsinya, kantor pengelolaan, tempat latihan, dan tempat penjualan *merchandise*. Membangun desain interior yang menarik seperti perancangan area pertunjukan yang akan di desain. Pokok perancangan ini diutamakan pada perancangan area pertunjukan Ludruk untuk mewadahi kebutuhan, pertunjukan yang membuat minat orang untuk datang dan melihat serta kenikmatan, dan kenyamanan para penonton agar dapat menarik banyak pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan latar belakang diatas yaitu :

1. Penggunaan background dengan efek gambar digital agar pementasan lebih menarik dan modern.
2. Penataan dan bentuk panggung yang monoton dan kuno.
3. Pencahayaan yang terdapat di panggung belum mendukung sepenuhnya untuk menunjang performa para pemain Ludruk itu sendiri. Sehingga berdampak pada terganggunya kenyamanan penonton.
4. Pengaturan sirkulasi para pemain diperlukan agar penampilan lebih maksimal.
5. Pengaturan sirkulasi pengunjung dan sirkulasi alur penonton untuk antri pembelian tiket agar rapi dan teratur. Sirkulasi dibutuhkan untuk menuju area yang diinginkan oleh pengunjung dan penonton kesenian Ludruk.
6. Jarak panggung dengan penonton dan fasilitas kursi penonton yang sama sekali tidak sesuai dengan standar kenyamanan.
7. Penempatan penghawaan pada interior gedung sangatlah dibutuhkan untuk mengatur suhu udara agar para pengunjung merasa nyaman pada saat menyaksikan pertunjukan Ludruk.
8. Bagaimana cara penataan akustik dengan baik dan benar sesuai dengan standar.
9. Perlunya fasilitas pendukung tambahan ini menyelimuti *food court*, galeri tentang kesenian Ludruk, kantor pengelolaan, tempat latihan, dan tempat penjualan *merchandise/outlet*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penataan panggung, display background panggung, bentuk panggung, jarak panggung dengan penonton, dan fasilitas kursi penonton yang sesuai dengan standar kenyamanan.
2. Bagaimana cara pengaturan sirkulasi yang baik untuk para pemain dan pengunjung?

3. Bagaimana cara memberikan pencahayaan yang mendukung pada panggung pertunjukan agar semua penonton dapat melihat dengan jelas dan para pemain Ludruk pun tidak terganggu oleh pencahayaan ?
4. Bagaimana cara mengatur sirkulasi udara dan penghawaan didalam gedung supaya suhu didalam gedung nyaman?
5. Bagaimana cara untuk mengatur akustik pada gedung pameran pertunjukan agar suara musik dan suara para pemain Ludruk tidak saling tumpang tindih, dan akhirnya menimbulkan ketidak nyamanan secara akustik.
6. Bagaimana cara mengaplikasikan fasilitas pendukung tambahan seperti : *food court*, galeri tentang kesenian Ludruk, kantor pengelolaan, tempat latihan, dan tempat penjualan *merchandise/outlet*.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Agar para penonton Ludruk dapat menikmati pertunjukan Ludruk secara maksimal. Dengan cara penataan panggung yang *apik*, bentuk panggung yang sesuai dengan penggunaan, jarak panggung dengan penonton, dan fasilitas kursi penonton yang sesuai dengan standar kenyamanan.
2. Agar pemain lebih leluasa dalam pertunjukan dan pengunjung dapat terarahkan ke area pertunjukan dengan mudah.
3. Dapat memberikan pencahayaan, penghawaan, dan akustik yang baik untuk para pemain dan penonton kesenian Ludruk.
4. Memberikan suasana interior yang *apik* dan berbeda dengan gedung kesenian budaya yang lainnya.
5. Ditambahkannya fasilitas pendukung seperti ini bertujuan agar kesenian Ludruk ini memiliki satu wadah tampung yang tertata rapi. Dalam artian semua hal tentang Ludruk tertampung dalam satu area yang tidak terpisah-pisah.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah kesenian Ludruk mendapatkan kembali haknya sebagai salah satu kesenian *iconic* Surabaya karena apresiasi generasi muda pada kesenian Ludruk yang semakin meningkat.

1.6 Batasan Masalah

Dalam proyek perencanaan gedung kesenian budaya Ludruk ini difokuskan pada perancangan desain interior yang mana desain interior ini dapat menarik para kaula muda untuk lebih berminat datang. Dan disisi lain secara tidak langsung dapat memberikan *image* yang menarik bagi para pengunjung dan penonton. Cerita boleh sederhana, tetapi interior bangunan tidak akan ketinggalan zaman dan akan selalu mengikuti perkembangan zaman.

1.7 Metode Perancangan

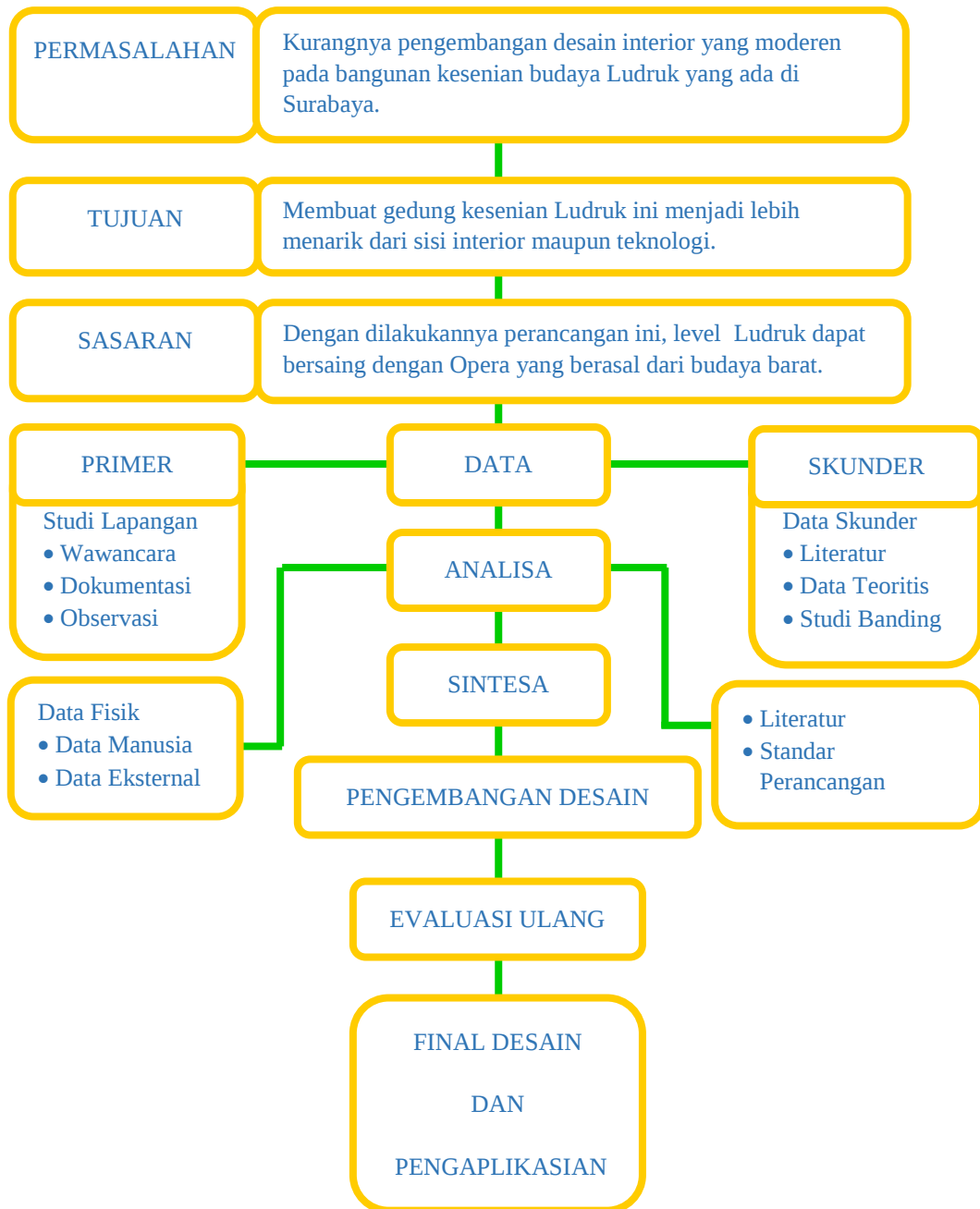
1. Tahap Pengumpulan Data

- Studi literatur, yaitu pengumpulan data melalui literatur yang berhubungan erat dengan kesenian budaya Ludruk dengan pendekatan baik berupa teori yang mendukung, standarisasi *human dimension*, dan data-data lain. Baik secara fisik maupun nonfisik.
- Studi lapangan, berupa wawancara dengan pihak-pihak terkait yang dapat memberikan keterangan yang berhubungan dengan proyek, mengadakan studi banding dengan proyek yang telah selesai, dan melakukan pengamatan langsung terhadap lokasi yang akan menjadi lokasi proyek ini.

2. Tahap Konsep

Merupakan hasil dari kesimpulan dari hasil pengembangan dan pemecahan masalah yang terjadi di lapangan. Kemudian dikembangkan lagi menjadi konsep perancangan, dan dilanjutkan pada tahap desain untuk diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi (3D)

1.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Bagan Proses Perancangan Interior Banguna Kesenian Budaya Ludruk di Surabaya
(Sumber : Data telah mengalami kantor secara pribadi, 2016)

1.9 Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan isi dari pengantar karya diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang deskripsi proyek, latar belakang dari perencanaan gedung kesenian budaya Ludruk di Surabaya, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta metode pembahasan.

BAB II Tinjauan dan Landasan Perancangan

Menjelaskan tentang kajian literatur, menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang relevan di gunakan sebagai pijakan untuk merancang.

Deskripsi proyek, tinjauan lokasi, display barang di gedung kesenian budaya Ludruk di Surabaya, aktivitas dan program kebutuhan ruang, struktur organisasi, fasilitas, analisa dan hasil survey.

BAB III Konsep, Proses, dan Visual Karya

Menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan erat dengan konsep maupun kriteria desain.

BAB IV Denah Khusus

Menjelaskan tentang hasil analisis data yang diperoleh dari pengolahan tema dan konsep yang menghasilkan perolehandenah khusus beserta bagian-bagian pendukung lainnya yang merupakan satu kesatuan di dalam denah khusus.

BAB V Kesimpulan

Penutup berisi kesimpulan tentang hubungan antara masalah yang terungkap dalam BAB I (pendahuluan) dengan penyelesaian masalah tersebut yang tertuang dalam konsep rancangan.