

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Kota Semarang yang sudah berusia hampir mendekati 5 abad (469 tahun), di telinga masyarakat hanyalah berstempel “Kota Dagang dan Jasa” namun, potensi-potensi minoritas seperti potensi kesenian yang melekat hangat pada kota ini juga menjadi salah satu daya tarik tersendiri ketika wisatawan atau tamu-tamu terhormat mengunjungi Kota Lumpia ini. Jiwa-jiwa seni yang hadir di tengah-tengah masyarakat tidak bisa dianggap remeh, sejak dahulu kala hingga dewasa ini banyak kemampuan seni yang mampu menghadirkan kreativitas dan hiburan sekaligus.

Kesenian seperti teater, tari, musik, seni rupa dan seni tradisi layak mendapatkan wadah untuk mengembangkan potensi-potensi besar yang mampu menjadi *icon* unik bagi suatu kawasan maupun kota besar. Animo yang dimiliki masyarakat Kota Semarang masih cukup besar terhadap sejumlah pameran dan pertunjukan ataupun pagelaran seni. Beberapa indikasi perkembangan kegiatan atau aktivitas seni di Kota Semarang yakni ditunjukkan dengan banyaknya kelompok yang hadir melaksanakan kegiatan dan tidak terpaku pada suatu titik, justru di banyak titik yang tersebar di Kota Semarang dan mereka memiliki ruang-ruang mereka sendiri dengan *interest* masing-masing. Banyaknya seniman muda yang bermunculan beberapa tahun terakhir ini menjadi salah satu bukti bahwa kesenian di Kota Semarang masih cukup terpancang.

Menurut Bapak Daniel Hakiki selaku pengurus Dewas Kesenian Semarang yakni yang mana perkembangan kegiatan dan aktivitas seni di era globalisasi ini mengarah ke pertumbuhan semangat jiwa-jiwa muda untuk mencari dan menetapkan jati diri Kota Semarang sebagai suatu kekhasan yang selama ini selalu menjadi pertanyaan baik dari masyarakat dalam maupun luar kota. Namun, sangat disayangkan sekali Kota Semarang yang memiliki potensi seni cukup menarik dibandingkan kota-kota lain justru memiliki beberapa kendala yang menghambat pertumbuhannya.

Ada beberapa hal yang menjadi penghambat pertumbuhan dan perkembangan seni budaya di Kota Semarang yakni:

- a. Tidak adanya dukungan berupa anggaran biaya untuk pengembangan seni budaya.
- b. Tidak adanya program terarah dalam lingkup pengembangan seni budaya.
- c. Kurangnya sumber daya manusia yang memadai untuk pengembangan seni budaya.
- d. Kurangnya pengelolaan, perawatan dan pembinaan terhadap fasilitas kesenian yang sudah ada seperti Taman Budaya Raden Saleh.
- e. Kurangnya gedung kesenian yang mampu mewadahi aktivitas seni.

(Tribun Jateng, 2016)

Pemanfaatan wadah kegiatan atau aktivitas seni merupakan salah satu dukungan besar dalam perkembangan dan pertumbuhan seni budaya di Kota Semarang. Berawal dari menampung kegiatan kecil dan menjadi rutinitas kemudian mengadakan acara pagelaran/pemetasan/pertunjukan seni dan pameran juga merupakan salah satu usaha melestarikan kegiatan seni budaya. Fasilitas kegiatan atau aktivitas seni dapat berupa studio seni tari, seni rupa, seni musik, teater/akting ataupun berupa ruang-ruang yang dapat menyediakan pelatihan seni budaya sehingga tidak hanya kreativitas dalam seni yang muncul namun, interaksi sosial juga tetap berjalan dengan baik.

Dibutuhkannya wadah kegiatan atau aktivitas seni oleh seniman maupun budayawan melibatkan peran perencanaan dan perancangan para arsitek yang mampu merealisasikannya.

Para arsitek muda yang berkecimpung dalam kegiatan seni budaya juga dapat memberikan kontribusi berupa menghadirkan fasilitas bagi para pegiat seni. Dengan pengertian lebih dalam mengenai seni, sang arsitek seharusnya mampu merencanakan dan merancang desain sesuai dengan kearifan lokal namun, tetap sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, Kota Semarang membutuhkan peran para arsitek untuk ikut serta dalam membangun dan mengembangkan pusat kesenian sebagai sarana terbaik dalam berkegiatan atau beraktivitas seni.

## 1.2. TUJUAN DAN SASARAN

### 1.2.1. TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai yakni memperoleh judul Tugas Akhir yang layak dan bermanfaat serta dapat memecahkan masalah di Kota Semarang atas kurangnya fasilitas kegiatan atau aktivitas seni budaya serta mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan **Gedung Seni Pertunjukan**. Dengan hadirnya bangunan **Gedung Seni Pertunjukan** ini memadukan berbagai aktivitas seni yang ada dan membantu pembangunan, pengembangan, pembinaan, serta pertumbuhan seni budaya di Kota Semarang.

### 1.2.2. SASARAN

Tersusunnya suatu langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan **Gedung Seni Pertunjukan** di Semarang melalui aspek-aspek panduan perancangan dan alur pikir proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) sebagai Tugas Akhir dan Desain Grafis yang akan dikerjakan selanjutnya.

## 1.3. MANFAAT

### 1.3.1. SUBJEKTIF

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses eksplorasi dan grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian tak terpisahkan dari alur pengerjaan Tugas Akhir.

### 1.3.2. OBYEKTIF

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam perencanaan dan perancangan **Gedung Seni Pertunjukan**, selain itu juga diharapkan bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang, mahasiswa arsitektur di lain tempat dan juga bagi khalayak umum yang membutuhkan.

## 1.4. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup perencanaan dan perancangan **Gedung Seni Pertunjukan** yakni fokus terhadap ruang-ruang yang mampu menampung rutinitas kegiatan ataupun aktivitas seni pertunjukan seperti seni tari, seni musik, teater/akting dan ditinjau dari banyak disiplin ilmu arsitektur termasuk standar-standar yang berlaku serta studi banding guna pemenuhan studi komparatif untuk dianalisa kembali di segala aspek yang dibutuhkan. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih mendukung dan berkaitan dengan masalah utama.

### 1.5. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang dilakukan yakni dengan **metode deskriptif**, yaitu mengumpulkan, memaparkan, kompilasi, dan analisa data yang kemudian diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan konsep desain. Adapun metode pengumpulan data dalam penulisan ini antara lain:

- a. **Metode deskriptif** dalam pengumpulan data dengan cara:
  - **Studi literature/studi pustaka;**
  - **Observasi lapangan;**
  - **Browsing melalui internet;**
  - Data dari instansi terkait maupun wawancara dengan narasumber.
- b. **Metode dokumentatif**, yaitu metode yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan data yang dibutuhkan untuk dijadikan bahan penyusunan penulisan ini. Cara mendokumentasikan data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan.
- c. **Studi lapangan**, yaitu dengan mengunjungi lokasi perencanaan dan perancangan guna memperoleh data yang dibutuhkan.
- d. **Studi komparatif**, yaitu dengan melakukan studi banding terhadap bangunan **Gedung Seni Pertunjukan** yang sudah ada.

Dari data-data yang sudah terkumpulkan kemudian diidentifikasi dan dianalisa untuk memperoleh gambaran lengkap mengenai situasi dan kondisi yang ada sehingga dapat disusun pula LP3A **Gedung Seni Pertunjukan** di Semarang dengan menerapkan berbagai ilmu disiplin arsitektur yang disesuaikan.

### 1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam penyusunan LP3A **Gedung Seni Pertunjukan** di Semarang adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir yang menjelaskan permasalahan secara garis besar.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas tentang kajian teori, pengertian *arts/seni* dan cakupan di bawahnya, pelaku kegiatan, kegiatan dan aktivitas yang terjadi pada **Gedung Seni Pertunjukan**, standar-standar desain yang ada, utilitas serta penekanan desain.

#### **BAB III DATA**

Membahas tentang tinjauan Kota Semarang berupa data-data fisik dan nonfisik seperti letak geografis, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang.

#### **BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Berisi tentang kajian/analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual, dan aspek visual arsitektural.

**BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR GEDUNG SENI PERTUNJUKAN**

Membahas tentang konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk **Gedung Seni Pertunjukan** di Semarang.

1.7. ALUR PIKIR

PERENCANAAN		
INPUT	PROSES	OUTPUT
<p><b>AKTUALITA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Masih banyaknya seniman dan budayawan yang bergerak di bidang seni di Kota Semarang.</li> <li>Kesenian budaya di Kota Semarang tidak terbina dan terawat dengan baik.</li> <li>Kebutuhan akan fasilitas pendukung kegiatan atau aktivitas seni di Kota Semarang cukup besar.</li> <li>Sarana wadah kegiatan atau aktivitas seni di Kota Semarang tidak dimanfaatkan dengan baik.</li> <li>Kurang adanya fasilitas dan sarana kegiatan dan/atau aktivitas seni dengan seperti <b>Gedung Seni Pertunjukan</b>.</li> </ul> <p><b>URGENSI:</b> Dibutuhkannya <b>Gedung Seni Pertunjukan</b> di Semarang yang dapat menampung kegiatan/aktivitas seni seperti: seni tari, musik, teater/akting, wayang kulit/orang, dan karawitan.</p> <p><b>ORIGINALITAS:</b> Perencanaan dan perancangan <b>Gedung Seni Pertunjukan</b> di Semarang guna memenuhi tuntutan akan kurangnya fasilitas seni dan fasilitas penunjangnya dan tetap mempertimbangkan kearifan lokal yang ada.</p>	<p><b>PROBLEMATIKA :</b> Kota Semarang membutuhkan wadah/sarana untuk menampung kegiatan/aktivitas seni budaya dari seluruh lapisan masyarakat yang mampu menjadi jati diri dan mempertahankan eksistensi serta menumbuh kembangkan seni budaya yang ada.</p>	<p><b>GEDUNG SENI PERTUNJUKAN DI SEMARANG</b></p>
<p><b>Studi Analisis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Literature</li> <li>Peraturan Menteri Pariwisata</li> <li>RDTR dan RTRW</li> <li>Data jumlah pelaku &amp; penikmat seni Kota Semarang</li> <li>Data jumlah fasilitas seni Kota Semarang</li> <li>Standar-standar kebutuhan fasilitas</li> <li>Studi banding</li> </ul>	<p>Mengetahui standar fasilitas dan fasilitas lain berdasarkan potensi yang dapat dikembangkan di Gedung Seni Pertunjukan tersebut.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Fasilitas Utama</b></li> <li><b>Fasilitas Pendukung</b></li> <li><b>Fasilitas Penunjang</b></li> <li><b>Utilitas</b></li> </ul>
<p>Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan di Semarang:</p>		<p><b>Kapasitas :</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data umum Kota Semarang</li> <li>• Data prediksi jumlah pelaku dan penikmat seni pertunjukan</li> <li>• Data fasilitas seni Kota Semarang</li> <li>• Studi Banding</li> </ul>	<p>Menganalisa prediksi kapasitas, standar kapasitas, kapasitas potensial, dan kapasitas aktual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kebutuhan ruang</b></li> <li>• <b>Besaran ruang</b></li> </ul>
<p>Studi Analisis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literatur             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peraturan Menteri Pariwisata</li> <li>- Data Arsitek, Ernst Neufert</li> <li>- Metric Handbook Planning and Design Data</li> <li>- RDTR, RKPD &amp; RTRW Kota Semarang</li> </ul> </li> <li>• Studi Banding             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunitas Salihara, Jakarta Selatan</li> <li>- Taman Budaya Raden Saleh, Semarang</li> </ul> </li> </ul>	<p>Menghitung besaran ruang dan kebutuhan lahan</p>	<p><b>Program ruang dan kebutuhan luas Tapak</b></p>
<b>PERANCANGAN</b>		
<b>INPUT</b>	<b>PROSES</b>	<b>OUTPUT</b>
<p>ASPEK FUNGSIONAL : Pelaku kegiatan, hubungan ruang, besaran ruang, program ruang ASPEK KONTEKSTUAL : Tapak, aksesibilitas, view, klimatologi ASPEK TEKNIS : Tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, pemilihan material</p>	<p>Mendapatkan Citra / Image</p>	<p><b>Fungsi karakter bangunan</b></p>
<p>Lokasi : Akses menuju permukiman warga, bangunan sekitar serta jalan lingkungan</p>	<p>Penilaian Lokasi :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencapaian</li> <li>• Potensi</li> </ul> </p>	<p><b>Lokasi Terpilih</b></p>
<p>Tapak :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aksesibilitas</li> <li>• Batas-batas tapak</li> <li>• Peraturan daerah setempat (GSB, KDB, KLB, SEP, ALO, Pertimbangan Bahaya Kebakaran)</li> <li>• Potensi dan masalah tapak</li> </ul> </p>	<p>Penilaian Tapak :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• View</li> <li>• Potensi</li> <li>• Pencapaian</li> <li>• Tingkat kebisingan</li> <li>• Topografi</li> </ul> </p>	<p><b>Tapak Terpilih</b></p>
<p>Tapak dan Karakter : Studi tapak yang mampu mengakomodasi karakter bangunan dan imajinasi gagasan.</p>	<p>Karakter Bangunan 50% Imajinasi Gagasan 50%</p>	<p><b>Penekanan Desain Gedung Seni Pertunjukan</b></p>

DESAIN GRAFIS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter Tapak</li> <li>• Penekanan Desain</li> <li>• Studi Banding</li> </ul>	Eksplorasi Tapak : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potensi dan masalah tapak.</li> <li>• Analisa dan respon tapak</li> <li>• Fungsi</li> <li>• Hirarki keruangan</li> </ul>	<b>Zoning</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapak</li> <li>• Iklim tropis</li> <li>• Karakter bangunan</li> </ul>	Eksplorasi Figurasi Bentuk	<b>Gubahan Massa</b>
Zoning Gubahan Massa Program Ruang Sirkulasi	Alternatif Studi Proporsi	<b>Site Plan</b>
Site Plan program Ruang Sirkulasi	Eksplorasi Sirkulasi Ruang Hubungan Ruang	<b>Denah</b>
Karakter Bangunan Penekanan Desain	Eksplorasi Bentuk Struktur dan Konstruksi	<b>Tampak dan Potongan</b>
Site Plan, Denah, Tampak, Potongan	Presentasi Struktur dan Konstruksi	<b>Pra Desain</b>