

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Semarang sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah menjadi pusat kebudayaan daerah dengan corak kesenian budaya daerah yang akan terus berkembang. Melalui kegiatan seni budaya, generasi muda dapat mewarisi nilai-nilai sosial, histories, religi, maupun pengetahuan dari generasi yang lebih tua. Kegiatan seni budaya daerah itu dapat ditampung dalam suatu wadah yang disebut taman budaya. (Proposal Pembangunan Taman Budaya Raden Saleh, 1991)

Kota Semarang sendiri merupakan kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan dengan jumlah penduduk melebihi 1,5 juta jiwa. (Sensus Data PBB, 2015)

Keragaman budaya merupakan kekayaan yang harus dilestarikan dan dikembangkan. Walaupun di tengah berkembangnya kebudayaan modern, pemerintah sudah seharusnya tetap melestarikan budaya dan seni lokal. Dari data organisasi kesenian yang ada di Kota Semarang tercatat sebanyak 573 grup kesenian yang terdiri dari organisasi kesenian qosidah, ketoprak, drama/teater, sanggar seni, grup tari, karawitan, orkes melayu dan campursari, gambang semarang, keroncong, wayang orang dan lain-lain. (Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, 2010)

Dengan besarnya jumlah penduduk dan keragaman suku dan budaya yang ada di Kota Semarang juga memerlukan suatu wadah untuk mengekspresikan seni dan budaya. Perda No.6/Tahun 1987 menguatkan perlunya dibangun suatu wadah kesenian dan kebudayaan di Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah.

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. (Jateng, 2016)

Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat merupakan bertujuan untuk mewadahi kebutuhan seniman untuk berekspresi dengan fasilitas yang lebih memadai dengan mempertimbangkan perkembangan kreativitas kesenian dan kebudayaan. Tidak hanya menjadi wadah pertunjukan, namun juga dapat menjadi pusat informasi seni dengan adanya galeri yang nantinya akan berisi tentang sejarah dan informasi – informasi kesenian yang ada di Kota Semarang.

1.2. Tujuan dan Sasaran (LP3A)

1.2.1. Tujuan

Untuk mendapatkan landasan program perencanaan dan perancangan untuk *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* dengan penekanan desain Arsitektur Neo Vernakular.

1.2.2. Sasaran

Terwujudnya langkah dalam pembuatan bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak dan lainnya. Serta menjadi landasan dalam desain grafis yang akan dikerjakan pada tahap Tugas Akhir selanjutnya.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subyektif

Sebagai salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses tahapan Tugas akhir selanjutnya yaitu Studio Grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2. Obyektif

Sebagai pedoman dan acuan selanjutnya dalam perancangan bangunan serupa, serta diharapkan dapat memberikan manfaat berupa tambahan wawasan bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya. Baik bagi mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir, maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

1.4. Ruang Lingkup

Lingkup pembahasan ditekankan pada berbagai hal yang berada dalam disiplin ilmu arsitektur untuk perencanaan dan perancangan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*. Hal – hal di luar ilmu arsitektur yang mempengaruhi, melatarbelakangi, menentukan dan mendasari faktor – faktor perancangan akan dipertimbangkan, dibatasi dan diasumsikan berdasarkan data yang ada tanpa pembahasan secara mendalam sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

1.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan pada Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*, antara lain:

1.5.1. Metode Deskriptif

Metode deskriptif yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: studi pustaka / studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber yang terkait, observasi lapangan serta pencarian melalui portal informasi di internet.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif yaitu dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto – foto yang dihasilkan saat survey lapangan.

1.5.3. Metode Komparatif

Metode komparatif yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian yang sudah ada di sebuah kota.

1.6. Sistematika Pembahasan

Kerangka bahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir yang melandasi pemilihan judul guna menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan seni, tinjauan kesenian yang berkembang di Banyumas, tinjauan gedung pertunjukan, fasilitas pendukung gedung pertunjukan, tinjauan tentang galeri kesenian, fasilitas pendukung galeri kesenian, tinjauan tentang arsitektur Neo Vernakular, studi banding.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Membahas mengenai data – data yang ditinjau secara umum maupun khusus mengenai data – data fisik dan nonfisik seperti letak, luas wilayah, kondisi topografi, kegiatan/aktivitas yang ada disekitar tapak, fasilitas eksisting, potensi dan masalah serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Berisi kesimpulan, batasan dan anggapan terkait isi, konsep, bahasan dan apa – apa saja yang dilibatkan didalam penyusunan lp3a.

BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang pendekatan untuk menentukan fasilitas yang dibutuhkan dan kajian mengenai besaran ruang maupun kajian aspek aspek yang mendukung.

BAB VI KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep, program perencanaan dan perancangan arsitektur untuk *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat*.

1.7. Alur Pikir

AKTUALITA

- Semarang memiliki potensi kesenian yang beragam dengan budaya sebagai sumber kreativitas dan penduduk lebih dari 1,5 juta jiwa , pusat kesenian dengan fasilitas pelaksanaan pagelaran yang memadai diperlukan sebagai ruang ber-ekspresi.
- Perkembangan kesenian yang semakin beragam di kota Semarang belum dapat tertampung dengan baik oleh fasilitas kesenian yang sudah ada.
- Perda No.6/Tahun 1987 menguatkan perlunya dibangun suatu wadah kesenian dan kebudayaan di Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah.

URGENSI

- Dibutuhkan bangunan dengan fungsi utama sebagai pusat kesenian yang mewadahi pengembangan kreativitas kesenian dan kebudayaan, menyebarkan kekayaan artistik dan intelektual, apresiasi serta pendokumentasian kesenian dan kreativitas di kota yang kaya akan akulturasi budaya sebagai sumber kreativitas.

ORIGINALITAS

- Perencanaan dan perancangan bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* sebagai katalis perkembangan kesenian dan kebudayaan yang terus berkembang dengan potensi kota Semarang yang merupakan akulturasi 3 kebudayaan yaitu Arab, Cina, dan Jawa dengan penduduk 1,5 juta jiwa dan terletak ditengah jalur transportasi perniagaan.



Tujuan:

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* di Kota Semarang sebagai katalis perkembangan kesenian. Mewadahi pengembangan kreativitas kesenian dan kebudayaan, menyebarkan kekayaan artistik dan intelektual, apresiasi serta pendokumentasian kesenian dan kreativitas di kota yang kaya akan akulturasi budaya sebagai sumber kreativitas.

Sasaran :

Terwujudnya langkah dalam pembuatan bangunan *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* di Kota Semarang berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak dan lainnya.

Ruang Lingkup :

Merencanakan dan merancang *Gedung Pertunjukan Kesenian Rakyat* beserta perancangan tapak lingkungannya.

