

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni merupakan salah satu cara pengungkapan ekspresi atau gagasan oleh setiap individu manusia melalui cara yang lebih estetik. Dengan mengandalkan kemampuan berkreasi, sebuah seni dapat tercipta sehingga dapat dinikmati oleh individu lain. Menurut (Jazuli, 2014) suatu definisi seni yang relatif populer adalah seni merupakan segala macam keindahan yang diciptakan manusia. Definisi tersebut menunjukkan adanya hubungan antara seni dengan keindahan. Seni merupakan cermin kepercayaan atau pandangan dari manusia yang menciptakannya, termasuk alasan yang mendasari penciptaan karya seni dan makna keindahan yang terkandung di dalam karya seni yang bersangkutan. Dengan demikian karya seni lahir bisa dalam bentuk dan makna yang beragam.

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan dengan berbagai suku bangsa yang kaya akan keberagaman seninya. Seni tersebut dapat mencerminkan karakter masing-masing daerah. Oleh karenanya, melalui seni, nilai-nilai adat di turunkan dari generasi ke generasi agar tidak kehilangan jati diri. Namun dengan adanya globalisasi tidak menutup kemungkinan adanya pengaruh seni dari negara lain hingga akhirnya muncul seni dengan gaya baru atau seni kontemporer. Hal tersebut tentunya akan dapat menarik minat para pemuda untuk mengekspresikan diri dengan cara yang positif melalui sebuah karya seni. Dari masing-masing individu, mereka saling berinteraksi dan menemukan kesamaan hobi dan minat sehingga terbentuk suatu komunitas seni. Salah satu komunitas seni tersebut adalah Komunitas Salihara di Jakarta yang berkiprah sejak 08 Agustus 2008. Komunitas Salihara ini merupakan pusat seni multidisiplin swasta pertama di Indonesia. Komunitas Salihara dibentuk oleh sejumlah sastrawan, seniman, jurnalis, dan peminat seni. Sejak berdiri, Komunitas Salihara telah menampilkan berbagai macam acara seni dan pemikiran; sebagian datang dari mancanegara dan berkelas dunia pula. (Komunitas Salihara, 2018).

Kota lain yang memiliki keunikan dan keberagaman seninya adalah Kota Semarang. Terdapat DEKASE (Dewan kesenian Semarang), yang terbagi dalam 12 komite yaitu Komite Fotografi, Komite Sastra, Komite Pewayangan & Pewara, Komite Tari Tradisional, Komite Tari Modern, Komite Lawak, Komite Seni Rupa, Komite Sinema, Komite Teater tradisi, Komite Teater Modern, Komite Musik Tradisional serta Komite Musik Modern. Selama ini kegiatan pertunjukan seni di lakukan di Taman Budaya Raden Saleh khususnya seni tari, pementasan wayang, pementasan teater, dan seni drama dan pembacaan puisi (Seputar Semarang, 2017).

Namun bukan hanya seni tradisi, nafas seni kontemporer juga coba dirasuk ke lorong-lorong kota. Komunitas Hysteria yang di pimpin oleh Ahmad Khairudin atau biasa disapa Adin, sejak 2004, berupaya memfasilitasi keterbatasan ruang kreasi anak muda Semarang. Dalam kebingungan mereka terus berupaya untuk bertahan, yang kemudian menysasar pada isu urbanisme (perkotaan). Melalui seni mereka melebur dengan masyarakat mereka menyelenggarakan seminar, diskusi panel, membahas permasalahan di daerah tersebut, serta melibatkan para seniman untuk menggelar berbagai pertunjukan musik. Di tengah naik turunnya antusiasme warga Semarang terhadap seni, Hysteria, yang menggabungkan seni, pengembangan komunitas, dan isu perkotaan, tetap bertahan meski dalam skala komunal. Menurut budayawan Semarang, Djawahir Muhammad, mengakui bahwa atmosfer berkesenian di Semarang tidak semenarik Yogyakarta dan Solo, namun karena banyaknya peminat seni kontemporer, Kota Semarang perlu merintis agar jiwa berkesenian tidak mati dengan memfasilitasi pengajaran seni bagi siapa saja. (Perdana, 2017)

Selain itu banyak pula penggiat komunitas seni rupa, dimana mereka membutuhkan ruang pameran. Dari berbagai macam *event* seni yang ada di Semarang,

justro pameran ditempatkan pada lokasi yang tidak tepat, seperti cafe, mall, dsb. Jika di lihat Kota Semarang hanya memiliki satu galeri yang bergengsi, yakni *Semarang Contemporary Art Gallery*, itupun dengan kapasitas ruang yang kecil. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah wadah bagi para penggiat seni yang selama ini karyanya belum dapat diapresiasi dengan baik oleh masyarakat karena sedikitnya panggung bagi mereka untuk memamerkan dan menunjukkan hasil karyanya. Melalui Pusat Komunitas Seni Salihara di Semarang diharapkan karya para seniman dapat dikenalkan dan diapresiasi secara baik oleh masyarakat dengan fasilitas-fasilitas yang ada (gedung pertunjukan teater dan galeri seni), serta sebagai sarana untuk pendokumentasian atas kekayaan intelektual para seniman.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

Merancang Pusat Komunitas Seni Salihara di Semarang yang dapat mewadahi kegiatan para seniman, baik pameran seni lukis, pertunjukan teater, pementasan seni musik dsb serta kegiatan yang berkaitan dengan dunia seni lainnya dengan studi preseden Komunitas Seni Salihara di Jakarta.

1.2.2. Sasaran

Tersusunnya langkah – langkah dalam menentukan konsep dan menyusun panduan **perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Seni Salihara di Semarang.**

1.3. MANFAAT

1.3.1. Subjektif

Untuk memenuhi persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan selanjutnya dalam proses eksplorasi desain yang merupakan bagian tak terpisahkan dari alur pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2. Objektif

Dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perancangan Pusat Komunitas Seni di Kota Semarang dengan pertimbangan unsur fungsional, keamanan, kenyamanan, estetika serta bagi penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).

1.4. RUANG LINGKUP

1.4.1. Ruang Lingkup Substansial

Secara substansial, lingkup pembahasan meliputi hal-hal yang berkaitan dengan data fisik dan nonfisik komunitas seni di Kota Semarang, tinjauan tentang perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Seni serta segala sesuatu yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur yang mendasari penyusunan program perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Seni Salihara di Semarang.

1.4.2. Ruang Lingkup Administratif

Secara administratif adalah daerah perencanaan Pusat Komunitas Seni Salihara terletak di Kota Semarang.

1.5. METODE PEMBAHASAN

Dalam penyusunan sinopsis ini penulis menggunakan 3 metode pembahasan yaitu :

1.5.1. Metode Deskriptif

Metode Deskriptif yaitu metode dengan menerangkan atau mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari beberapa literatur dan referensi yang digunakan.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode Dokumentatif yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pengambilan gambar langsung di lapangan.

1.5.3. Metode Komparatif

Metode Komparatif yaitu metode dengan melakukan perbandingan terhadap objek studi banding guna dijadikan referensi dalam perencanaan maupun perancangan.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan serta alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan literatur mengenai kesenian, definisi Pusat Komunitas Seni Salihara. Dalam tinjauan ini dijelaskan pula fasilitas-fasilitas dan pelaku kegiatan yang berada didalam Pusat Komunitas Seni Salihara di Jakarta dengan maksud mengambil sample guna perbandingan dan pedoman mengenai Pusat Komunitas Seni Salihara di Semarang.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi data-data fisik dan nonfisik dari hasil survey lapangan mengenai tapak yang nantinya akan digunakan untuk Pusat Komunitas Seni ini, serta menganalisis keadaan geografisnya, sejarahnya, topografinya, dan lain hal mengenai tapak tersebut.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Membahas mengenai hasil akhir dari tinjauan pada bab sebelumnya serta memberikan batasan akan kriteria yang akan dilakukan dalam proses perancangan dan perencanaan.

BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis dan dasar pendekatan yang program perancangan awal dan analisis mengenai pelaku dan aktivitasnya, hubungan kelompok ruang, kebutuhan ruang, sirkulasi, analisa pendekatan konsep perancangan secara fungsional, kinerja, kontekstual, teknis dan arsitektural.

BAB VI PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS SENI SALIHARA DI SEMARANG

Membahas mengenai rumusan dari hasil kajian dan analisis berupa program ruang, konsep dasar perancangan dan karakter tapak terpilih serta kesimpulan-kesimpulan yang akan digunakan sebagai dasar dan acuan dalam studio grafis.

1.7. ALUR PIKIR

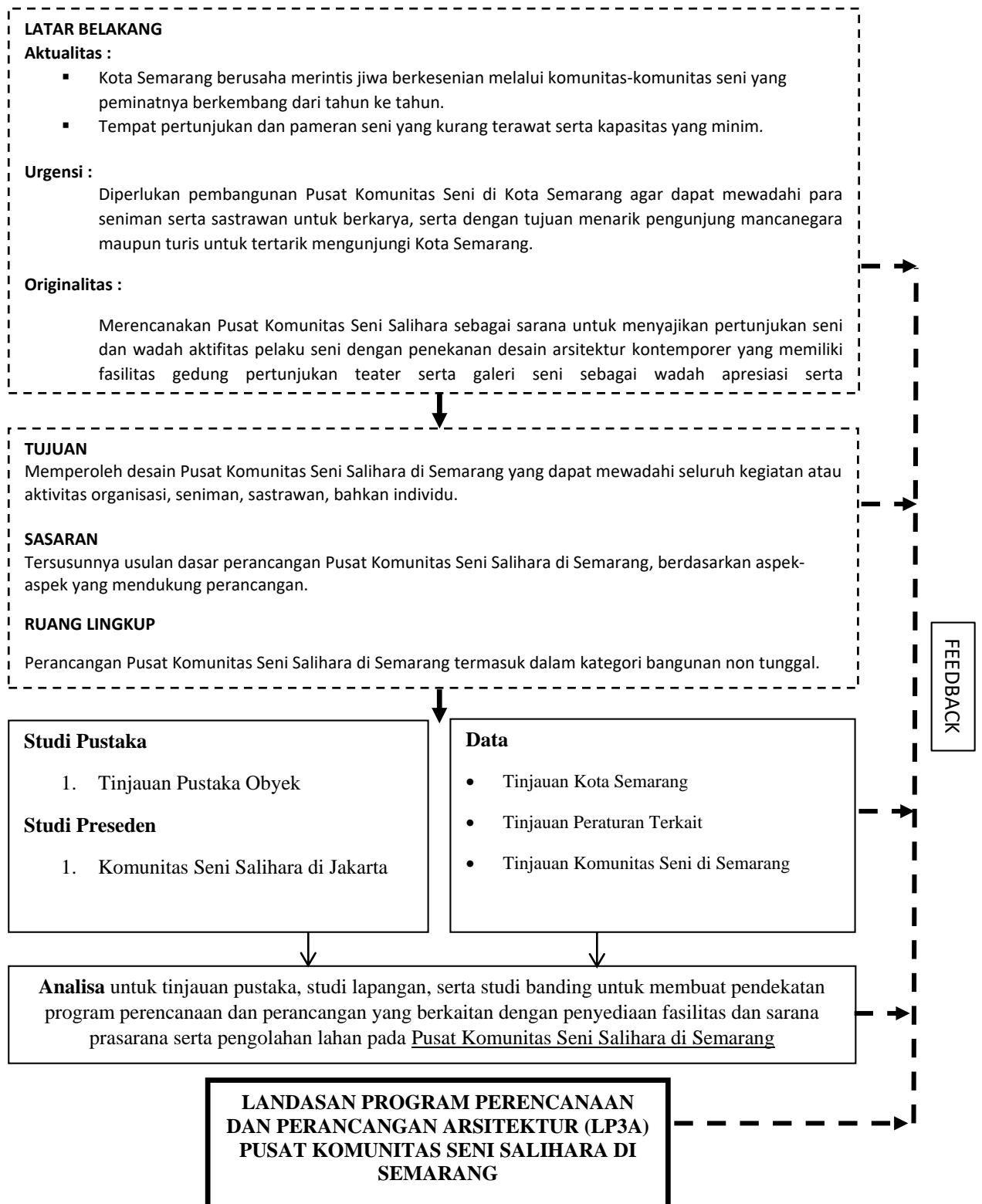


Diagram 1.1 Alur Pikir