

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Gedung pertunjukan seni merupakan sebuah bangunan berukuran besar yang dijadikan sebagai wadah untuk memberikan pertunjukan/tontonan berupa karya yang dihasilkan dari keahlian (KBBI, 2016). Gedung pertunjukan seni umumnya bersifat fleksibel dan dapat menampilkan berbagai jenis kesenian, misalnya seni musik, seni teater, seni tari, dan lain-lain. Namun seni pertunjukan wayang orang membutuhkan penataan panggung yang lebih spesial (Wahyudi, 2021).

Gedung pertunjukan wayang orang merupakan suatu bangunan yang dipergunakan secara khusus sebagai tempat pertunjukan wayang orang, yaitu sebuah seni pertunjukan khas Jawa dan memenuhi persyaratan ruang tertentu agar sesuai dengan fungsinya, sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh seniman dapat tersampaikan dengan baik dan dapat memberikan kualitas pertunjukan yang maksimal dan kepuasan bagi pengunjung (Narita, 2014).

Gedung pertunjukan wayang orang mempertimbangkan berbagai aspek dan fasilitas yang dibutuhkan untuk mewadahi dan menunjang pertunjukan wayang orang, baik dari sisi kebutuhan seniman maupun kenyamanan pengunjung (Bhinawan dan Effendi, 2021). Namun, satu-satunya gedung pertunjukan wayang orang di Kota Surakarta, Jawa Tengah, Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari, tidak memenuhi aspek dan fasilitas tersebut dengan baik (Karyanto, 2022).

Sebagai bangunan publik, aksesibilitas gedung pertunjukan wayang orang merupakan salah satu hal yang cukup penting. Aksesibilitas adalah kemudahan pengguna bangunan untuk bergerak melalui lingkungan yang berkaitan dengan sirkulasi dan visual (Yudhanta, 2018). Namun, akses terdekat menuju Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari berjarak sekitar 100 meter dari jalan raya terdekat, Jl. Kebangkitan Nasional. Kondisi jalan menuju bangunan cukup rimbun dan nyaman saat siang hari, namun

sangat sepi dan minim penerangan, hal ini menyebabkan area tersebut menjadi rawan kejahatan terutama untuk pejalan kaki di malam hari, padahal pertunjukan wayang orang selalu dilaksanakan pada malam hari hingga hampir tengah malam.

Aspek lain yang perlu diberikan perhatian lebih pada bangunan pertunjukan wayang orang adalah representasi bangunan, representasi merujuk pada bangunan yang mewakili kegiatan melalui massa dan fasad bangunan (Kurniati, 2015). Namun, Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari tidak cukup representatif sebagai gedung kesenian budaya Jawa, belum ada elemen pada bangunan tersebut yang dapat dijadikan sebagai identitas bangunan. Bangunan ini juga sudah tidak adaptif terhadap masyarakat kontemporer, akibatnya eksistensinya semakin dilupakan masyarakat (Yaneni, 2015).

Berdasarkan standar gedung pertunjukan seni menurut Gene Leitermann dalam *Theatre Planning* (Leitermann, 2017), Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari tidak memenuhi standar kenyamanan visual dan akustik ruang pertunjukan. Dari segi visual, area penonton tidak dirancang dengan kemiringan lantai dan pengaturan tempat duduk yang baik, sehingga penonton di barisan belakang akan terhalangi penonton di barisan depannya. Selain itu, pandangan penonton di beberapa titik terhalangi kolom dan struktur balkon.

Dari segi akustik, terdapat banyak bukaan pada ruang pertunjukan yang menyebabkan ruangan menjadi tidak kedap suara, akibatnya suara dari luar ruang pertunjukan sering kali masuk dan mengganggu pertunjukan wayang orang.

Selain itu, ruang-ruang yang dibutuhkan oleh seniman, seperti ruang rias dan ruang ganti juga tidak direncanakan sejak awal, melainkan menggunakan ruangan kosong yang menyebabkan ruangan menjadi tidak efektif. Fasilitas penunjang seperti toilet, loket karcis, lobi, dan sebagainya juga sudah tidak sesuai dengan kebutuhan bangunan, sehingga dapat di simpulkan bahwa bangunan ini sudah terlalu sulit untuk dipertahankan

sebagai gedung pertunjukan wayang orang yang aktif karena membutuhkan perubahan menyeluruh.

Menurut koordinator Tim Ahli Cagar Budaya Kota Solo, Dr. Titis Srimuda Pitana, S. T., M. Trop. Arch., Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari merupakan salah satu bangunan yang terlibat dalam sejarah perkembangan wayang orang di Indonesia, sehingga, bangunan ini memiliki makna dan kenangan tersendiri bagi para penikmat pertunjukan wayang orang terutama di Kota Surakarta. Terdapat berbagai budaya, tradisi, dan perilaku yang melekat dan tidak bisa dihilangkan dari bangunan pertunjukan wayang orang.

Disisi lain, pada era ini, berbagai aspek kehidupan manusia terus mengalami perkembangan, hal ini terlihat dari kemajuan pada teknologi, komunikasi, transportasi, dan pendidikan yang menyebabkan budaya asing lebih mudah masuk ke Indonesia baik secara langsung maupun tidak langsung tanpa terkendali. Namun, Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari tidak merespons pandangan arsitektur post-modern Surakarta yang cenderung bersifat metaforik dengan bentuk lokal dan populer, menggunakan material lokal, dan memiliki bentuk yang dinamis yang dapat menjadi identitas baru pada arsitektur Surakarta. Akibatnya, bangunan ini tidak lagi menarik terutama dimata masyarakat kontemporer yang cenderung mengutamakan tren dan penampilan visual.

Padahal, seharusnya bangunan dengan elemen budaya dapat menjadi identitas yang kuat dan dapat memperkenalkan ekspresi budaya Indonesia kepada masyarakat, terutama karena budaya merupakan peninggalan yang harus dijaga dan dilestarikan (Widi & Prayogi, 2020).

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah bangunan yang dapat mewadahi pertunjukan wayang orang dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna bangunan, serta memiliki identitas dengan menjadi jembatan antara budaya dengan masyarakat kontemporer dan mengembangkan kesenian wayang orang sehingga menjadi lestari. Menjadi dialog antara yang lama dan yang baru, dan antara tradisi dan pesona. Sehingga perkembangan zaman tidak lagi dijadikan sebagai alasan untuk

menghilangkan ekspresi budaya pada bangunan di Indonesia dan ekspresi budaya tersebut tidak hilang, melainkan semakin berkembang dan eksistensinya dapat lebih diterima generasi muda.

Justru dengan adanya dialog tersebut, suatu bangunan bisa memiliki karakter yang kuat dan lebih menarik. Salah satu konsep yang dianggap mampu menjawab permasalahan tersebut adalah arsitektur neo-vernakular yang merupakan interpretasi kontemporer dari bangunan vernakular dan didasari dua pendekatan yang berlawanan, yaitu konservatif dan interpretatif. Konservatif artinya mempertahankan tradisi sehingga sesuai dengan golongan tua dan interpretatif artinya memberikan kesan dan pesona sehingga merangkul masyarakat kontemporer.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan pada anak bab sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan mengenai proyek perancangan sebagai berikut:

- a. Perencanaan tapak dan akses menuju Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari tergolong buruk karena gelap dan rawan kejahatan di malam hari.
- b. Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari tidak memiliki penampilan yang berkarakter kuat dan tidak cukup representatif sebagai bangunan kesenian, sehingga eksistensinya semakin dilupakan generasi muda.
- c. Gedung Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari tidak menyediakan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk mendukung pertunjukan dengan baik.

## **1.3 Permasalahan Perancangan**

- a. Bagaimana mengolah tapak pada bangunan pusat pengembangan kesenian wayang orang yang nyaman dan aman untuk dilalui dengan konsep ruang luar yang demokratis?

- b. Bagaimana merancang pusat pengembangan kesenian wayang orang yang memiliki identitas dengan pendekatan neo-vernakular sehingga representatif sebagai gedung kesenian Jawa?
- c. Bagaimana mengolah ruang pada pusat pengembangan kesenian wayang orang yang berkesan bagi pengunjung melalui pengalaman ruang yang membangkitkan suasana tradisional?

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, tugas akhir ini memiliki maksud yang ingin dicapai, yaitu merancang ulang gedung pertunjukan wayang orang di Surakarta dengan pendekatan neo-vernakular, sehingga tujuan yang harus dicapai untuk mencapai maksud tersebut ialah:

- a. Memberikan penyelesaian desain pada pusat pengembangan kesenian wayang orang yang memiliki fasilitas yang baik dan adaptif melalui pandangan arsitektur neo-vernakular.
- b. Menyediakan program ruang yang dibutuhkan oleh pengguna bangunan untuk mendukung kegiatan pertunjukan wayang orang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara akademis dan praktis.

##### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Manfaat akademis dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi referensi atau acuan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pusat pengembangan kesenian wayang orang termasuk gedung pertunjukan wayang orang.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan penulis, pembaca, dan pihak-pihak yang terkait dalam perancangan pusat pengembangan kesenian wayang orang.

- b. Memberi ide dan masukan kepada pemerintah mengenai pembangunan pusat pengembangan kesenian wayang orang.
- c. Memberi referensi desain kepada para arsitek lain yang akan merancang proyek serupa.

## **1.6 Batasan Penelitian**

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan menghindari terjadinya pembahasan yang terlalu luas dan menyimpang, maka diperlukan batasan masalah. Ruang lingkup permasalahan ini terdiri dari lingkup arsitektur dan lingkup non-arsitektur. Ruang lingkup penelitian tersebut ialah sebagai berikut:

### **1.6.1 Lingkup Arsitektur**

Lingkup penelitian arsitektur pada tugas akhir ini meliputi:

- a. Ruang lingkup terbatas pada tipologi gedung pertunjukan seni yang mampu mewadahi pertunjukan wayang orang, perpustakaan, dan galeri.
- b. Ruang lingkup terbatas pada prinsip arsitektur neo-vernakular.

### **1.6.2 Lingkup Non-Arsitektur**

Penelitian dari lingkup non-arsitektur pada tugas akhir ini meliputi:

- a. Ruang lingkup terbatas pada kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas pengguna gedung pusat pengembangan kesenian wayang orang.
- b. Ruang lingkup terbatas pada kecenderungan masyarakat kontemporer.

## **1.7 Metode Penelitian**

Paradigma penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah kualitatif dengan metode riset studi kasus yang bersifat deskriptif analitik. Penelitian dilakukan dengan melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara hingga peneliti dapat menjadi yang solusi untuk menyelesaikan masalah pada perancangan pusat pengembangan kesenian wayang orang di Taman Sriwedari.

## **1.8 Nilai Kebaruan**

Penelitian ini berusaha untuk menghasilkan nilai kebaruan berupa kriteria perancangan dari aspek lingkungan, bangunan, dan manusia untuk menciptakan dialog yang harmonis antara konservasi kesenian tradisional wayang orang dengan interpretasi masyarakat kontemporer di Surakarta melalui arsitektur neo-vernakular.

## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan secara garis besar pada Tugas Akhir ini akan dibahas dengan susunan sebagai berikut:

### **a. Bab I: Pendahuluan**

Bab pertama pada Tugas Akhir ini memberikan gambaran awal dari keseluruhan isi Tugas Akhir yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, permasalahan perancangan, maksud dan tujuan, manfaat penelitian dibidang praktis dan akademis, batasan-batasan penelitian, metode penelitian, nilai kebaruan, serta sistematika pembahasan.

### **b. Bab II: Tinjauan Pustaka**

Bab kedua membahas teori dan literatur yang dianggap relevan dalam penyusunan tugas akhir ini dan kemudian digunakan untuk melakukan analisis dan membuat kesimpulan.

### **c. Bab III: Metodologi Penelitian dan Perancangan**

Bab ketiga menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian pada tugas akhir ini, membahas subjek dan objek yang menjadi bahan penelitian, teknik pengumpulan data, metodologi perancangan, dan kerangka pemikiran.

### **d. Bab IV: Analisis**

Bab keempat membahas analisis-analisis yang dilakukan guna menghasilkan kriteria perancangan berdasarkan aspek lingkungan, bangunan, dan manusia. Kriteria perancangan tersebut kemudian akan diimplementasikan ke dalam Perancangan Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Orang Sriwedari di Surakarta.

e. Bab V: Simulasi Perancangan

Bab kelima pada Tugas Akhir ini membahas strategi penyusunan konsep dan perancangan berdasarkan data-data yang diperoleh melalui penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan kemudian disimulasikan.

f. Bab VI: Kesimpulan

Bab terakhir pada Tugas Akhir ini menjelaskan simpulan dari penelitian ini, serta saran dan kritik yang dapat diperbaiki dan diterapkan pada penelitian mendatang.

