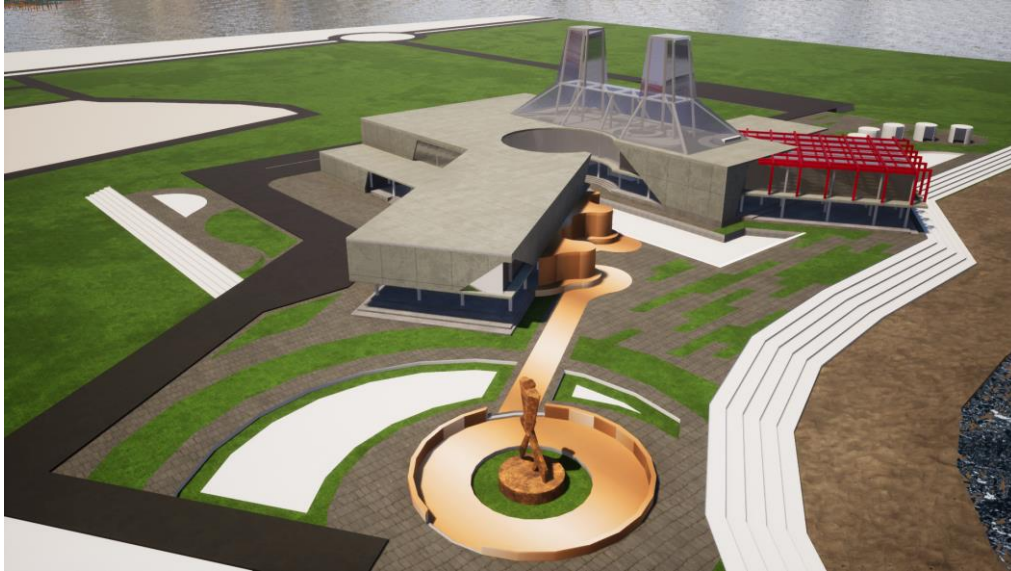


Galeri Kesenian Khas Semarangan di Kota Semarang

Jessica Amelia Budiman dan Christine Wonoseputro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 jessicaaaiai@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar 1. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri Kesenian Semarangan di Kota Semarang

ABSTRAK

Kesenian tradisional Semarangan merupakan kesenian yang unik dan berbeda dengan kesenian tradisional Jawa lainnya, karena kesenian Semarangan merupakan hasil akulturasi antara berbagai budaya yaitu budaya Jawa, Cina, dan Arab. Dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi, masyarakat Semarang lebih tertarik dengan budaya luar dan mulai apatis dengan budaya tradisional, selain itu wisata budaya di Kota Semarang sangat kurang diminati, karena masyarakat dan wisatawan lebih tertarik dengan tempat wisata baru yang lebih populer. Oleh sebab itu, penyediaan galeri ini ingin mengkomunikasikan dan menunjukkan kesenian tradisional Semarangan yang dikemas secara modern dan interaktif sehingga menarik bagi kalangan masyarakat luas dimana elemen desainnya merupakan representasi dari kesenian Jawa yang bertransformasi dengan adanya pengaruh budaya Cina dan Arab menjadi Kesenian Semarangan. Galeri ini juga dapat menjadi wadah bagi masyarakat Kota Semarang untuk berekreasi, berinteraksi, berkarya serta dapat menjadi “teras” untuk menyambut wisatawan masuk ke Kota Semarang.

Kata Kunci: Budaya Jawa, Galeri Seni, Kesenian Tradisional, Semarang, Wisata

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi ini, terutama teknologi komunikasi dan semakin mudahnya mendapatkan informasi, budaya – budaya dari luar negeri semakin mudah diterima oleh masyarakat dan menyebabkan masyarakat mulai melupakan dan mengabaikan kebudayaan sendiri dan mulai kehilangan identitasnya (Trisno dan Lianto, 2020:49). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat ini menyebabkan terjadinya globalisasi, dimana budaya-budaya luar negeri, seperti budaya barat dengan mudah masuk ke Indonesia dan mempengaruhi gaya hidup masyarakat, khususnya masyarakat Kota Semarang. Dengan terpengaruh oleh budaya barat, timbullah sebuah paradigma dikalangan generasi muda dimana budaya luar negeri lebih menarik dibandingkan

dengan budaya lokal dan tradisional Kota Semarang. Munculnya paradigma ini menyebabkan budaya dan kesenian lokal Semarang mulai ditinggalkan. Hal inilah yang menyebabkan hilangnya identitas lokal Kota Semarang, mengingat Kota Semarang juga bukan merupakan kota pusat kebudayaan seperti Kota Solo dan Daerah Istimewa Yogyakarta yang masih kental dengan budaya Jawa Tengah dan budaya keratonan. Jika Kota Semarang kehilangan identitas lokalnya, maka para wisatawan dan generasi-generasi muda tidak akan mengenal dan memahami apa saja kesenian tradisional Semarang. Kesenian Semarang sendiri memiliki keunikan dibandingkan dengan kesenian Jawa lainnya karena kesenian Semarang merupakan hasil akulturasi antara 3 budaya yaitu Jawa, Cina, dan Arab.

Dengan semakin ditinggalkannya budaya lokal Semarang, wisata-wisata budaya di Kota Semarang juga semakin ditinggalkan. Seperti Taman Budaya Raden Saleh, Museum Ronggowarsito, Taman Maerokoco, dan sebagainya. Wisatawan yang datang ke Kota Semarang lebih tertarik untuk mengunjungi tempat wisata populer seperti *Mall*, *Café*, Rumah Makan, dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah galeri kesenian yang berfungsi sebagai sebuah sarana untuk mengenalkan dan mengkomunikasikan kesenian tradisional Semarang kepada masyarakat, dengan dikemas secara modern dan interaktif agar lebih menarik bagi kalangan luas serta dapat menjadi destinasi wisata budaya baru yang populer dan dapat menarik wisatawan.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mengkomunikasikan kesenian tradisional Semarang dan untuk memfasilitasi aktivitas masyarakat Kota Semarang untuk berekreasi, berkarya, dan berinteraksi, serta dapat menjadi “Teras” untuk menyambut wisatawan datang ke

Kota Semarang.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Villa Marina, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah. Kawasan tapak berada dengan proyek *Pearl of Java Waterfront City*, Permukiman Villa Marina, Pantai Marina, dan Bandara Internasional Ahmad Yani Semarang membuat area ini sangat ramai dikunjungi wisatawan setiap harinya dan merupakan area yang berpotensi menjadi area padat penduduk dan area wisata.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Villa Marina
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 28.000 m ²
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 3 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 30%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 180%
Tinggi Bangunan	: 45 meter

(Sumber: Bappeda Kota Semarang)

2. DESAIN BANGUNAN**2.1 Program dan Luas Ruang**

Pada bangunan galeri terdapat beberapa fasilitas, yaitu:

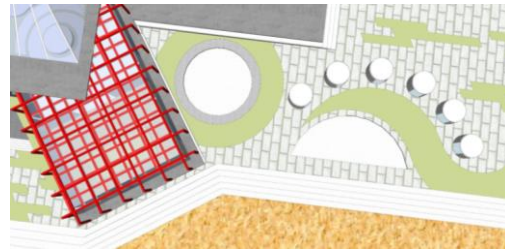
- Fasilitas Publik
- Fasilitas Komersial
- Galeri Utama
- Fasilitas *Workshop*

Pada area fasilitas publik terdapat beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk umum yaitu meliputi lobby, plaza, ATM center, musholla, toilet. Area ini terdapat pada bagian *entrance* bangunan agar dapat dengan mudah diakses oleh pengunjung.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior area entrance

Fasilitas komersial meliputi *cafe* dan area retail / tempat untuk berjualan berbagai macam souvenir dan kerajinan tangan khas Semarang dan berbagai macam kuliner, terletak di bagian Barat bangunan dekat dengan *entrance* Barat dan area parkir sehingga mudah diakses oleh pengunjung tanpa harus masuk ke bangunan utama.



Gambar 2. 2. Area Komersial

Galeri utama terletak di lantai 1,2, dan 3 , galeri di lantai 1 merupakan galeri publik yang dapat diakses oleh umum, dan lantai 2 dan 3 merupakan galeri yang hanya dapat diakses dengan tiket yang dapat dibeli di loket, dan galeri lantai 3 dapat berfungsi sebagai galeri kontemporer dan r. kontemplasi. Terdapat juga fasilitas ruang *workshop* yang dapat digunakan sebagai tempat untuk acara *workshop* kesenian, *training*, pertemuan komunitas, dan sebagainya.

2.2 Analisa Tapak dan Zoning

Gambar 2. 3. Analisa tapak

Area tapak dikelilingi oleh beberapa tempat penting di Kota Semarang, dimana pada gambar No. 1 merupakan tapak bangunan, No. 2 merupakan Laut Jawa dan Pantai Marina yang sangat ramai dikunjungi wisatawan setiap harinya, No. 3 adalah kawasan Proyek *Pearl of Java Waterfront City* yang berpotensi menjadi area padat penduduk dan area yang menarik

wisatawan, No. 4 adalah Bandara Internasional Ahmad Yani, dan No. 5 adalah permukiman warga.

Bangunan pada tapak dapat diakses dari berbagai arah, dari arah Timur dari jalan utama Jl. Villa Marina, dan terdapat *entrance* untuk pejalan kaki dari arah jalan, dari arah Pantai Marina, dan dari bangunan *Marina Convention Center*. Entrance barat dari jalan *Pearl of Java Waterfront City*, dan juga terdapat *entrance* bagi pejalan kaki.



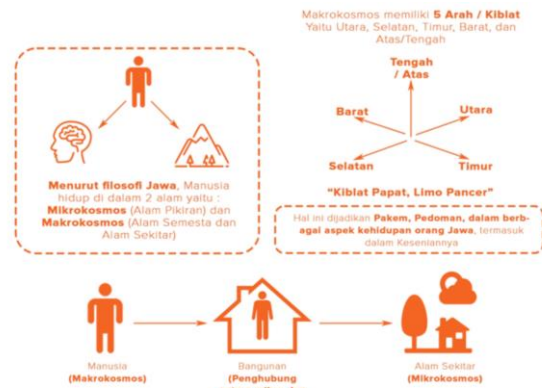
Gambar 2. 4. Diagram Zoning dan Kegiatan

Pembagian zoning pada bangunan dikelompokkan sesuai dengan fungsi ruang yaitu area fasilitas umum, area komersial, area galeri utama, area *workshop*, area privat pengelola, area parkir dan area utilitas. Alur aktivitas pada diagram di atas menjelaskan bahwa pengunjung datang dari area *entrance* menuju ke lantai 1 bangunan dimana terdapat area fasilitas umum, area komersial, dan galeri public, kemudian pengunjung menuju ke lantai 2 dan 3 yaitu area ruang galeri utama. Alur aktivitas pengelola hampir sama dengan alur pengunjung, tetapi pengelola dapat mengakses area privat pengelola dan area utilitas yang berada di bagian Selatan bangunan sehingga alur sirkulasi pengelola dan sirkulasi servis tidak mengganggu sirkulasi pengunjung

2.3 Pendekatan Perancangan

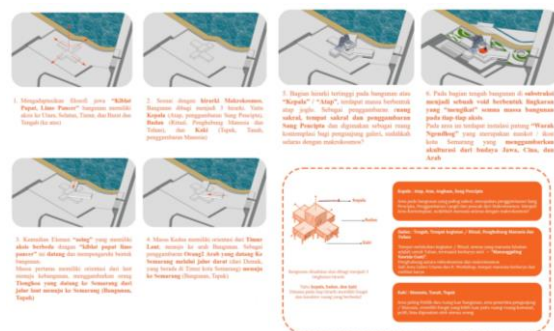
Berdasarkan dari masalah desain dan latar belakang masalah, pendekatan yang digunakan dalam perancangan bangunan galeri ini adalah pendekatan simbolik, dimana budaya Jawa yang bertransformasi dengan budaya – budaya lain menjadi kesenian Semarang diimplementasikan ke dalam bentuk bangunan

secara *tangible* dan *intangibile*. Sehingga makna dan tujuan dari kesenian Semarang dapat tersampaikan kepada pengunjung, tidak hanya dari kesenian yang dipamerkan saja tetapi juga dari elemen – elemen arsitektur dan ruang luarnya.



Gambar 2. 5. Diagram konsep perancangan.

Konsep bangunan didasarkan pada filosofi Jawa yang menyebutkan bahwa manusia hidup di dalam 2 alam yaitu mikrokosmos / alam pikiran dan makrokosmos / alam sekitar atau alam semesta. Makrokosmos sendiri memiliki 5 arah yaitu Utara, Selatan, Timur, Barat, dan atas / tengah yang merupakan penggambaran hubungan antara manusia dan Sang Penciptanya. Sehingga secara keseluruhan, bangunan galeri ini memiliki konsep sebagai penghubung, antara manusia dan semesta, antara mikrokosmos dan makrokosmos dengan tujuan yaitu keselarasan antara mikro dan makrokosmos.



Gambar 2.6. Transformasi Bentuk.

Transformasi dari bentuk bangunan merupakan penggambaran dari filosofi Jawa yang bertransformasi karena adanya pengaruh budaya asing yang menyebabkan terbentuknya

kesenian Semarang. Pada mulanya bangunan terdiri dari 5 aksis yaitu ke Utara, Selatan, Timur dan Barat, kemudian seiring dengan masuknya budaya Arab dan Cina, masuklah 2 aksis “asing” dari arah laut, sebagai penggambaran orang Cina yang datang ke Semarang melalui jalur laut, dan aksis Timur Laut yang merupakan penggambaran orang Arab yang datang ke Semarang melalui jalur darat.

Bangunan Galeri juga dibagi menjadi 3 hirarki sesuai dengan hirarki Makrokosmos, yaitu Kepala (atap), Badan (ruang galeri utama), dan Kaki (ruang luar / ruang publik)

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

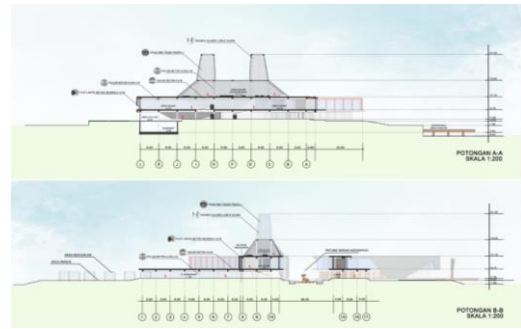


Gambar 2. 7. Site plan

Area penerima pengunjung atau *entrance* berada pada sisi Timur dan Barat bangunan, dimana bangunan juga dapat diakses oleh pejalan kaki dari arah jalan raya, dari *Pearl of Java Waterfront City* dan dari gedung *Marina Convention Center*. Fasilitas-fasilitas publik untuk umum terletak di area dekat dengan *entrance* yaitu di Timur dan Barat bangunan dan terletak di lantai 1 agar mudah diakses oleh pengunjung yang membutuhkan.



Gambar 2.8. Layout Plan



Gambar 2.9. Potongan Tapak



Gambar 2.10. Tampak Timur dan Barat

Pada Area ruang luar, terdapat plasa, *waterfront amphitheatre*, area retail atau tempat berjualan dan *café* yang letaknya dekat dengan area *entrance* dan *drop off* Barat dan dekat dengan area parkir sehingga mudah diakses oleh pengunjung yang akan berkunjung ke area komersial saja.

Ruang luar pada bangunan ini terdapat banyak *community space* untuk memwadhahi aktivitas masyarakat untuk saling berinteraksi, berekreasi, dan sebagainya

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang pada ruang galeri utama lantai 2 dan lantai 3.

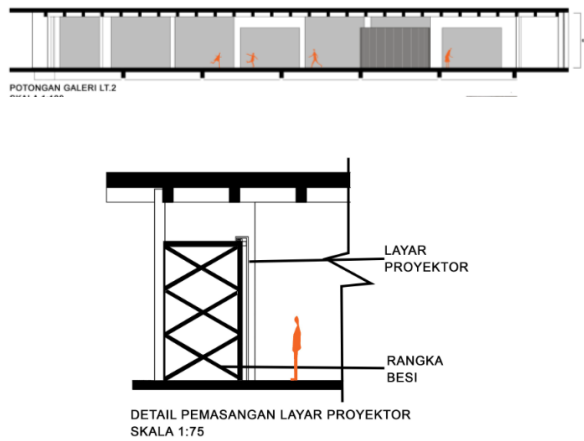
3.1 Galeri Utama Lantai 2

Berdasarkan pembagian hirarki ruang, lantai 2 merupakan lantai galeri utama, yang dihamburkan sebagai “Badan”, penghubung antara “Kaki” dan “Kepala” atau manusia dan Sang Pencipta. Galeri di lantai 2 yang merupakan galeri utama yang memamerkan seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni lukis Semarang.



Gambar 3.1. Perspektif Interior Galeri Lt. 2

Berdasarkan hirarki dan filosofi tersebut, karakter ruang yang ingin dicapai pada ruang galeri ini adalah keselarasan dan harmoni antara karya seni yang ditampilkan dan pengunjung yang melihat karya seni, agar makna dan tujuan kesenian tersebut dapat tersampaikan kepada pengunjung secara menyeluruh.

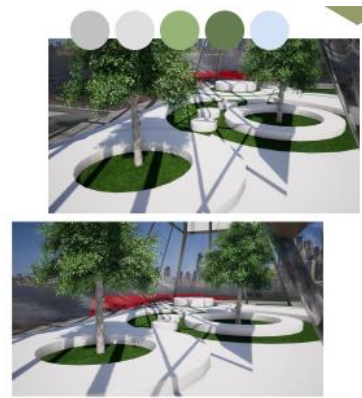


Gambar 3.2. Detail Ruang Galeri Lt. 2

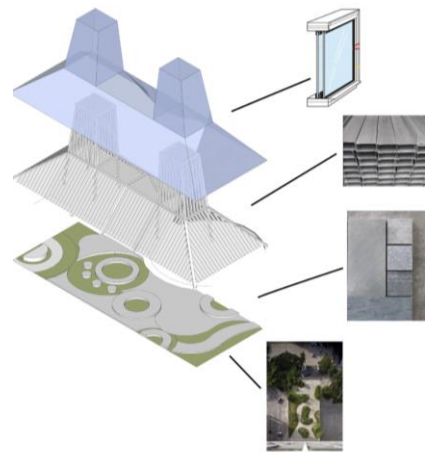
Pencapaian karakter ruang ini adalah dengan karya – karya seni rupa khas Semarang diproyeksikan ke dinding dan lantai, seperti pada gambar 2.9, dimana layar – layar tersebut digantungkan di rangka-rangka besi yang ada sekeliling ruangan dan gambar-gambar kesenian diproyeksikan dengan menggunakan *Laser Video Projector*.

3.2 Galeri Lantai 3

Berdasarkan pembagian hirarki ruang, lantai 3 digambarkan sebagai “Kepala” atau “Atap” yang merupakan penggambaran dari Sang Pencipta. Berdasarkan dengan hirarki dan filosofi ini, maka area galeri lantai 3 memiliki karakter ruang yang sakral, megah, dan alami sehingga pengunjung dapat merasakan dan mengingat hadirnya Sang Pencipta di alam sekitarnya dan membuat pengunjung berkontemplasi, sudahkah mereka selaras dengan Makrokosmos.

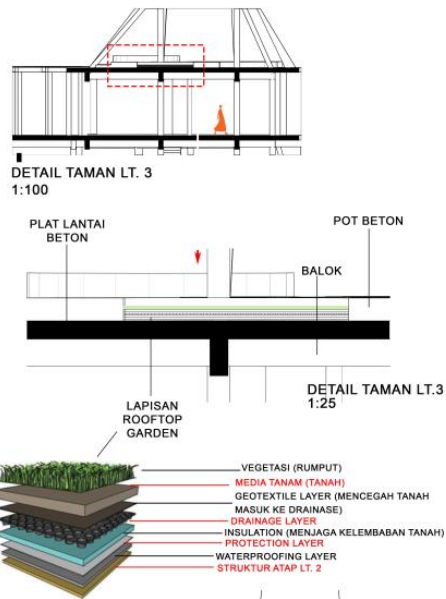


Gambar 3.3. Perspektif Interior Galeri Lt. 3



Gambar 3.4. Isometri & Skema Material Area Galeri Lt.3

Karakter ruang ini dicapai dengan cara penggunaan material – material netral dan adanya unsur – unsur alam dengan adanya *rooftop garden*, dan langit – langit atap yang tinggi dan megah sehingga membuat pengunjung merasa kecil, serta penggunaan atap transparan agar pengunjung dapat merasa terkoneksi dengan alam sekitarnya.

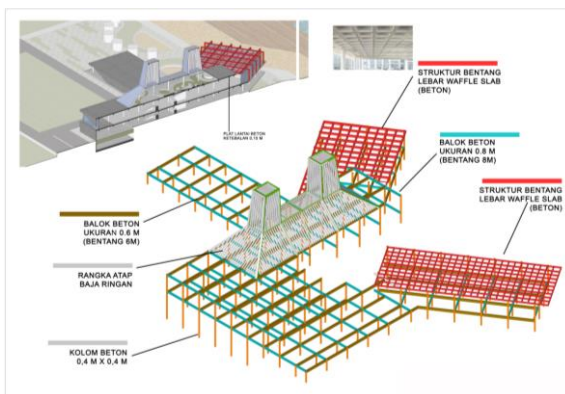


Gambar 3.5. Detail Rooftop Garden Galeri Lt.3

Rooftop garden pada area galeri lantai 3 menggunakan beberapa lapisan seperti *geotextile layer*, *insulation layer*, dan *waterproofing layer* untuk menjaga kelembaban media tanam vegetasi dan menjaga agar air tidak bocor ke struktur atap lantai 2.

4. Sistem Struktur

Sistem struktur utama yang digunakan bangunan adalah menggunakan kolom dan balok beton dengan ukuran kolom 0,4 x 0,4 M. Memiliki modul kolom 8 M x 6 M.



Gambar 4.1. Sistem struktur Bangunan

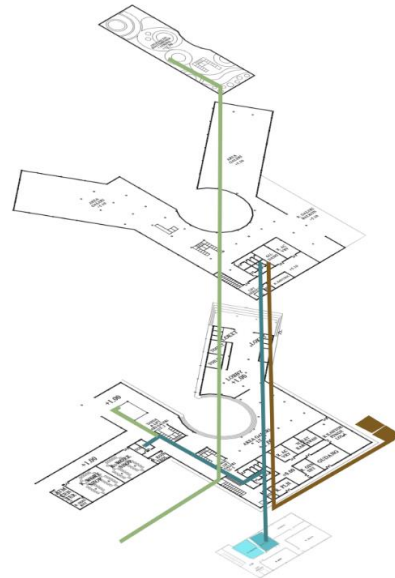
Balok – balok pada bangunan memiliki dimensi 0,6 M untuk bentang 6 M dan 0,8 M untuk bentang 8 M. Struktur atap pada galeri

lantai 2 menggunakan struktur bentang lebar *waffle slab* dengan material beton. Rangka atap lantai 3 menggunakan material baja ringan PBR-*Truss* profil I, dengan ukuran 20 mm x 40 mm dan ketebalan 0,3 mm. Penyaluran beban horisontal adalah dengan plat lantai beton 15cm dan material baja ringan sebagai pengisi dinding.

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeet*, dengan tendon dan pompa air yang berada di basement. Air bersih dari tandon dipompa ke toilet di lt. 1 dan 2 dan ke *café* di lt. 1 bangunan.

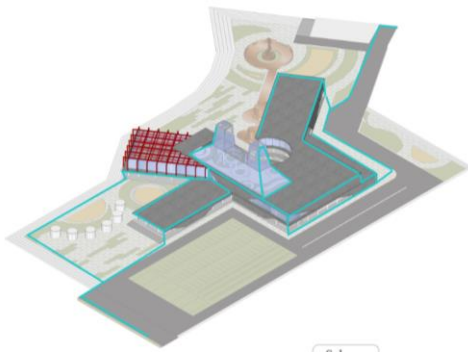


Gambar 5.1. Isometri utilitas air bersih dan air kotor

Sedangkan air kotor dan limbah disalurkan menuju ke *septic tank* dan sumur resapan untuk kemudian diteruskan ke saluran kota.

5.2 Sistem Utilitas Air Hujan

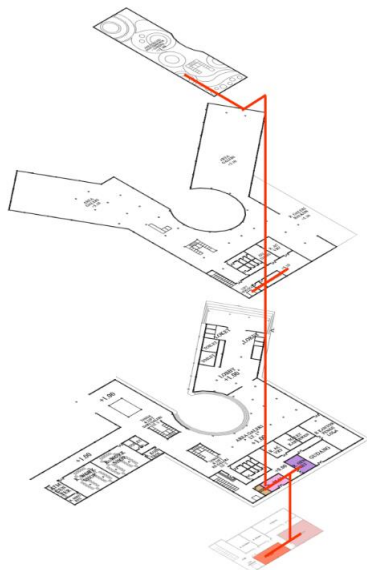
Air hujan diteruskan menuju ke bak kontrol yang berada pada sekitar bangunan dengan menggunakan talang – talang air pada atap bangunan, kemudian disalurkan menuju ke saluran kota.



Gambar 5.2. Isometri utilitas air hujan

5.4 Sistem Listrik

Sistem distribusi listrik pada bangunan disalurkan dari r. PLN, kemudian menuju ke travo untuk disesuaikan tegangannya. Kemudian diteruskan ke *Main Distribution Panel* / MDP yang ada di basement bangunan, untuk diteruskan ke seluruh bangunan melalui *Sub-Distribution Panel* / SDP yang berada di tiap lantai bangunan



Gambar 5.3. Isometri sistem distribusi listrik

6. KESIMPULAN

Perancangan bangunan galeri ini diharapkan dapat menjadi sebuah tempat wisata budaya yang populer di kalangan masyarakat Kota Semarang, dapat menarik semakin banyak wisatawan baik domestik maupun internasional untuk datang ke Kota Semarang dan dapat mengedukasi masyarakat Kota Semarang,

terutama generasi muda dan wisatawan tentang kesenian Semarang yang merupakan hasil akulturasi antara budaya Jawa, Cina, dan Arab, sehingga masyarakat dapat lebih menghargai dan melestarikan kesenian tradisional Semarang serta dapat menjadi sebuah sarana untuk mewadahi para penggiat seni dan budaya tradisional Semarang untuk menyampaikan karya mereka kepada masyarakat luas dan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat Semarang mengenai kesenian tradisional Semarang.

Galeri Kesenian Tradisional Semarang pada masa mendatang dapat menjadi area publik dan *community space* untuk berekreasi dan berinteraksi bagi warga sekitar tapak, yang berpotensi menjadi area padat penduduk dan wisatawan dengan adanya *Pearl of Java Waterfront City*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, J. D. (1987). *Time-saver standards for building types*. Inc.
- Musman, A. (2017). *Filosofi Rumah Jawa*. Anak Hebat Indonesia.
- Neufert, E., & Neufert, P. (2012). *Architects' data*. John Wiley & Sons.
- Purnomo, A. N. (2021, Februari 12). *Gambang Semarang, Akulturasi Budaya Jawa dan Tionghoa*. Retrieved from <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/imlek/2021/02/12/gambang-semarang-akulturasi-budaya-jawa-dan-tionghoa>
- Rachmawati, A. N. (2019). *MAKNA WARAK NGENDOG BAGI MASYARAKAT KOTA SEMARANG (Kajian Antropologi Simbolik)* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Budaya).
- Sulistiyati, A. N. (2009). *Kiblat Papat Lima Pancer sebagai Media Refleksi dalam Wujud Karya*.
- Suryahadi, A. S. (2017, Oktober 7). *Sepercik Kisah Akulturasi Budaya di Kota Lunpia*. Retrieved from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/10/07/sepercik-kisah-akukturasi-budaya-di-kota-lunpia>
- Trisno, R., & Lianto, F. (2020). *Function-Form Relation of Neo Vernacular Architecture of Salib Suci Church, Jakarta, Indonesia*. Civilization.