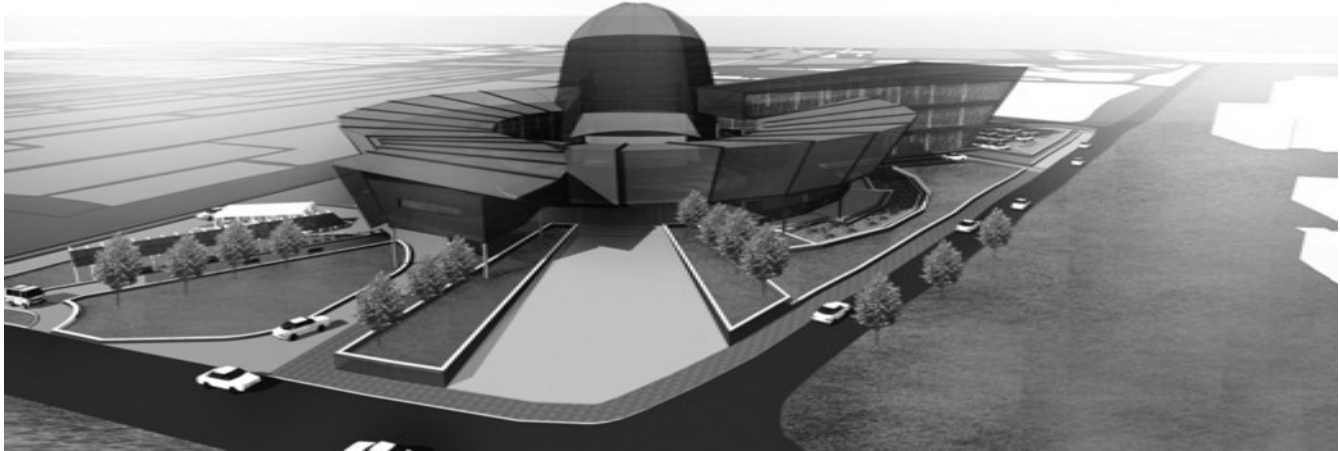


Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Gamelan Di Surabaya

Michael Anthony dan Roni Anggoro S.T, M.A.(Arch.)
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: michael.anthony9@hotmail.com ; ang_roni@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Bangunan Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Gamelan di Surabaya

Abstrak—“Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Gamelan di Surabaya” ini merupakan fasilitas edukasi yang mewadahi kegiatan masyarakat sehubungan dengan pelestarian dan pelatihan gamelan di Surabaya. Hal itu didukung dengan besarnya minat anak muda terhadap musik di Surabaya. Fasilitas ini bertujuan untuk melestarikan dengan cara menyediakan tempat pertunjukan gamelan sekaligus mengajarkan gamelan kepada masyarakat secara langsung. Lokasi yang dipilih juga sangat strategis karena berdekatan dengan sekolah dan universitas, baik swasta dan negeri. Oleh karena itu, proyek yang terletak di Arif Rahman Hakim ini menggunakan pendekatan simbolik yang bertujuan agar menarik anak muda untuk mengenal lebih terhadap gamelan dan melestarikannya. Bangunan yang peka akan potensi lingkungan sekitar ini dicapai dengan orientasi yang menghadap ke jalan utama, Jl. Arif Rahman Hakim, agar mengundang pengunjung untuk mengenal gamelan. Pendalaman karakter ruang amphiteater dan teater pertunjukan gamelan dipilih untuk memaksimalkan potensi bangunan agar lebih mengundang pengunjung untuk datang.

Kata Kunci—Pelatihan, Pagelaran, Gamelan, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Gamelan merupakan salah satu alat musik peninggalan nenek moyang. Gamelan juga diyakini sebagai alat pembelajaran yang edukatif, dimana untuk

memainkan dibutuhkan harmoni dan kekompakan dari para pemainnya. Namun, anak muda sekarang cenderung beralih ke alat musik modern yang mereka anggap lebih keren dan mudah untuk dipelajari. Perlahan keberadaan gamelan mulai pudar, tetapi beberapa kalangan menganggap gamelan harus dilestarikan sehingga gamelan banyak digunakan di acara TV swasta sebagai pengiring lagu.



Gambar 1.2 Keberadaan gamelan di acara TV dan mall

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu fasilitas yang mewadahi, dimana dapat menarik minat para anak muda sebagai generasi penerus. Konsep yang memusat seperti halnya sebuah gong menjadi salah satu gagasan dimana anak muda secara tidak langsung mengenal gamelan sebagai alat musik yang tidak mengikat atau hanya dapat dimainkan di dalam ruangan saja. Hal ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat terutama anak muda.

II. PERANCANGAN BANGUNAN

Data dan Lokasi Site



Gambar 2.1 Lokasi Site



Gambar 2.2 Kondisi Sekitar Site

Lokasi : Jalan Arief Rahman Hakim
 Kecamatan : Sukolilo, Surabaya Timur
 Luas Lahan : ±2,14 ha
 Tata Guna Lahan : Fasilitas Umum
 Keadaan Eksisting : Lahan Kosong (area persawahan)

Sasaran pengguna fasilitas adalah anak muda yang memiliki minat akan bermain musik, wisatawan lokal dan mancanegara.

Tujuan merancang fasilitas adalah ini adalah sebagai objek wisata yang berbasis pendidikan (fasilitas belajar sambil bermain), sekaligus sebagai fasilitas untuk studi tur untuk mengenal lebih tentang gamelan.

Konsep Dasar Perancangan

Dalam perancangan kali ini menggunakan **PENDEKATAN SIMBOLIK**. Bentuk terbentuk dari **BENTUK, KARAKTER, dan SIFAT GONG**. Hal ini bertujuan agar desain dapat menyampaikan pesan, sehingga masyarakat dapat lebih mengenal gamelan.



Gambar 2.3 Signified – Gong

GONG merupakan bentuk dasar gamelan awalnya. bentuk unik tersebut sangat mencirikan gamelan, yang apabila dipukul di bagian *pencu* (menonjol) akan menghasilkan suara nyaring dikarenakan bentuk *radial* dan *melengkupke* bawah.

Sebuah gong tidak dapat berbunyi sendiri, tanpa adanya sebuah *pemukul*. Selain itu, pada umumnya gamelan identik dengan sebuah *ukiran* pada kayu penopang gong tersebut.



Gambar 2.4 Referent – Ukiran

Pada akhirnya terbentuklah bangunan yang “memusat” mengadopsi dari bentuk gong dan dipukul pencunya, yang menggambarkan seakan-akan benda dipukul sehingga menghasilkan suara.

Zoning dan Pengelompokan Ruang

Bangunan dibedakan menjadi 5 zona besar :

Zoning Publik merupakan zoning penerima yang diletakkan pada bagian bawah lantai 1 (yang dihadapkan langsung pada theater outdoor).

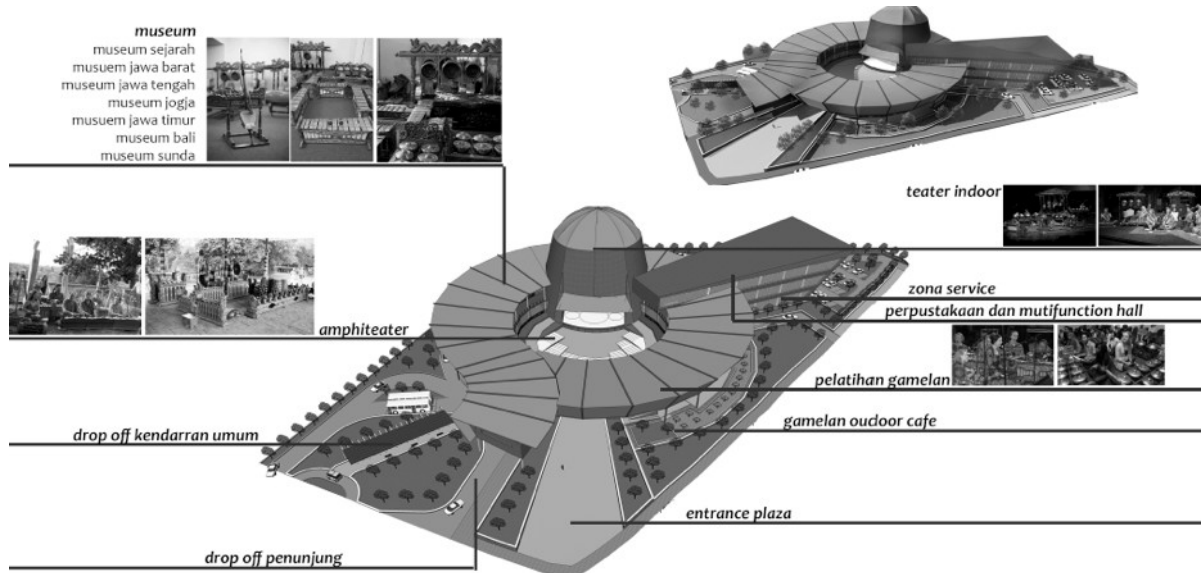
Zoning Edukasi diletakkan di lantai 2 agar suasana pembelajaran lebih kondusif dan tidak terganggu secara langsung dengan kegiatan di zona publik.

Zoning Pertunjukan diletakkan pada bagian belakang site dan dihadapkan langsung pada persimpangan jalan, bertujuan untuk menarik pengunjung untuk datang

Zoning Pengelola diletakkan di lantai 1 dan 2 di bagian belakang site agar dapat mengawasi keseluruhan kegiatan secara maksimal.

Zoning Servis terletak di lantai basement untuk mempermudah pencapaian dan *maintenance* bangunan.

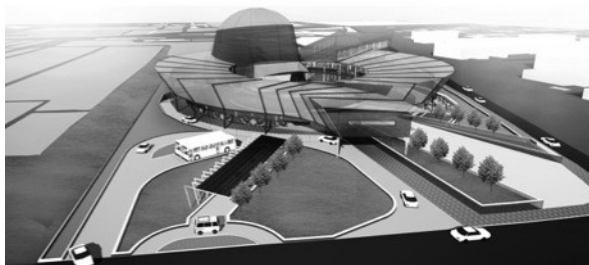
Bagian tengah bangunan dan belakang dimaksimalkan sebagai **ZONA PERTUNJUKAN** dimana merupakan bagian paling utama pada bangunan untuk menarik minat masyarakat untuk datang yang dikelilingi oleh cafe dan resto di lantai 1 sehingga pengunjung dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman.



Gambar 2.5 Pembagian Zona pada Bangunan

Pengolahan Bentuk

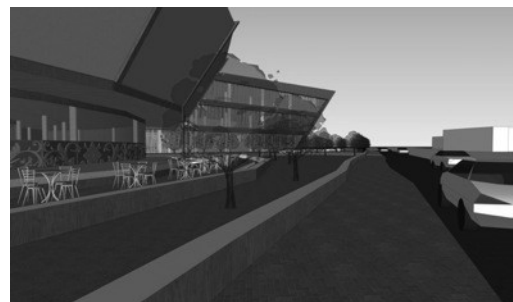
Bentuk bangunan merupakan bentukan dari sebuah *gongyang dipukul*. Dimana bagian tengah berupa open space yang dimanfaatkan sebagai area pertunjukan gamelan bagi pengunjung. Pada bagian ini juga berfungsi sebagai *vocal point* untuk menarik pengunjung yang datang.



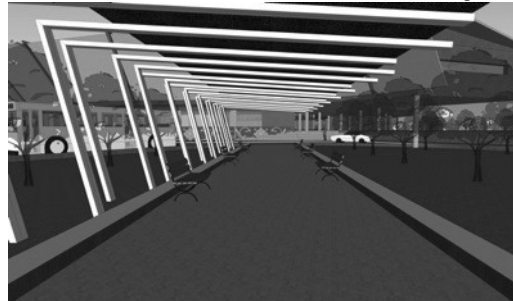
Gambar 2.6 Bentuk Bangunan Terhadap Konsep dan Lingkungan Sekitar

Sirkulasi Bangunan

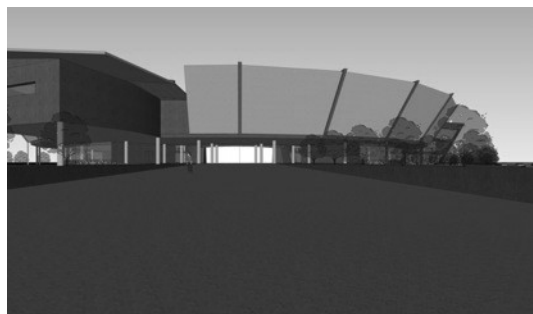
Sirkulasi pengunjung menggunakan *one gate system* dimana untuk memudahkan pengunjung untuk mencari *entrance* dari bangunan ini. Sirkulasi untuk area servis bangunan berada di belakang site dan langsung menuju basement, terpisah dari sirkulasi pengunjung. Pedestrians juga mengelilingi bangunan dan diarahkan ke plaza tengah untuk memudahkan pengunjung mencari entrance



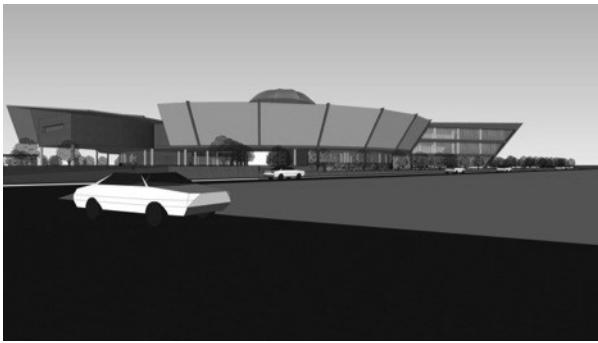
Gambar 2.7 Suasana Pedestrians dari Sisi Timur Bangunan



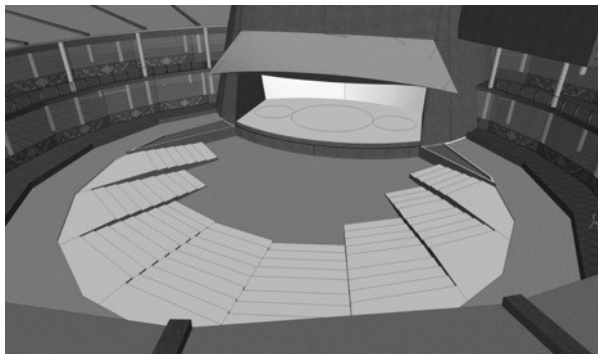
Gambar 2.8 Suasana *drop-off* Kendaraan Umum



Gambar 2.9 Suasana *entrance plaza* Utama Bangunan



Gambar 2.10 Suasana dari Sisi Selatan Bangunan



Gambar 2.11 Suasana Teater Outdoor



Gambar 2.12 Suasana Cafe Outdoor

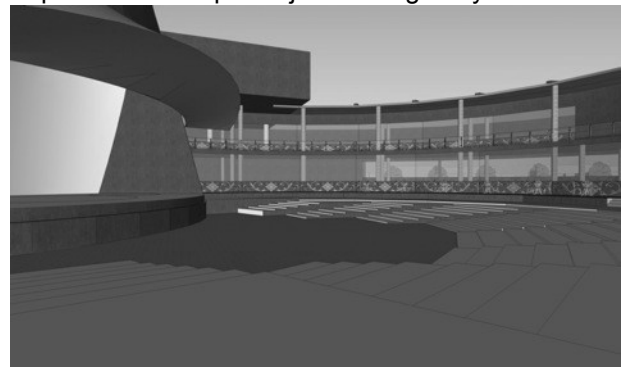
Ruang Luar pada Bangunan

Ruang luar berupa *open space* pada tapak dimanfaatkan sebagai *outdoor cafe* pada bagian sisi timur bangunan.

Pada bagian tengah berupa area pertunjukan *outdoor* yang dikelilingi oleh bangunan sehingga pengunjung yang berada di dalam bangunan dapat melihat langsung ke tengah apabila ada pertunjukan yang sedang berlangsung.

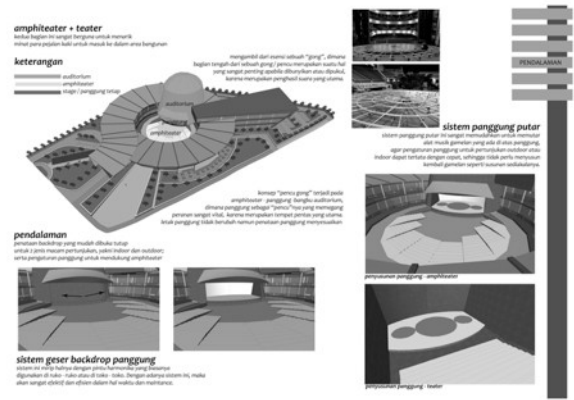
Bagian tengah bangunan dan belakang dimaksimalkan sebagai ZONA PERTUNJUKAN dimana merupakan bagian paling utama pada bangunan untuk menarik minat masyarakat untuk datang yang dikelilingi oleh *cafe* dan *resto* di lantai 1 sehingga pengunjung

dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman.



Gambar 2.13 Suasana Teater Outdoor dari lantai 1

Pendalaman Karakter Ruang



Gambar 2.14 Konsep Pendalaman

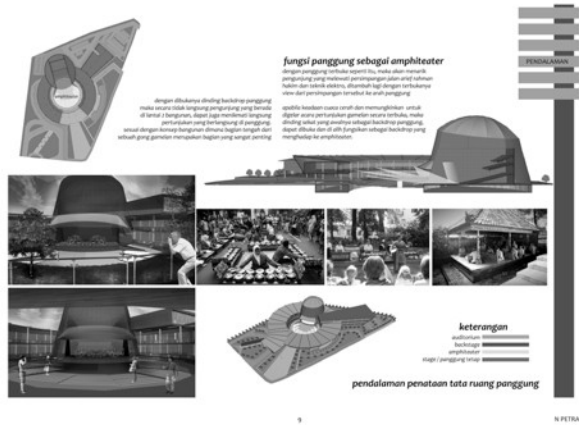
Untuk mewujudkan konsep bangunan agar perhatian pengunjung dapat dimaksimal ke tengah bangunan, maka digunakan pendalaman *KARAKTER RUANG*.

Dengan pembagian zona yang memutar dan berorientasi ke tengah bangunan, maka diharapkan aktivitas pertunjukan di tengah bangunan dapat dimaksimalkan, baik sebagai ruang penangkap pengunjung dari luar ke dalam maupun sebagai area pertunjukan *outdoor* sendiri.

Untuk mewujudkan karakter ruang teater *indoordan outdoor*, mempengaruhi perancangan suasana ruang, pencapaian, sirkulasi, bentukan, dan pembagian ruang.

Karakter ruang yang terbentuk

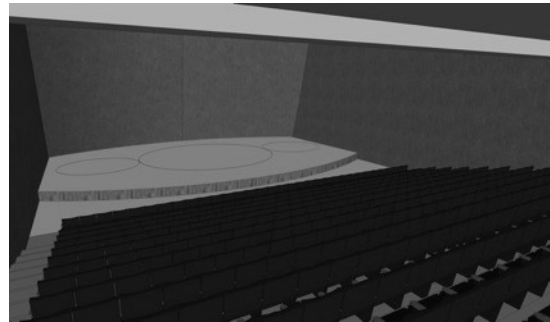
Dengan adanya 2 sisi tempat duduk penonton, *indoordanoutdoor*, maka secara tidak langsung dengan pengaturan panggung sedemikian rupa dapat dimaksimalkan untuk kedua sisi tempat duduk penonton.



Gambar 2.15 Fungsi Panggung Outdoor

Panggung untuk Teater Indoor

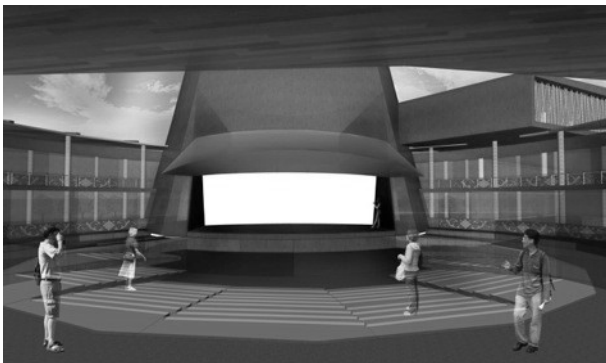
Untuk pertunjukan indoor, panggung di tata seperti awal mulanya tanpa merubah panggung putar maupun dinding backdrop.



Gambar 2.16 Teater Indoor

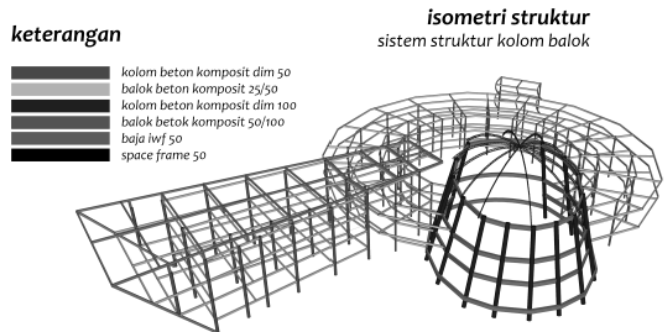
Panggung untuk Teater Outdoor

Untuk menampilkan pertunjukan teater outdoor, maka panggung di putar menggunakan sistem putar panggung, dimana tidak perlu memindahkan alat set gamelan secara manual dan dengan membuka dinding backdrop dan diputar kebelakang sehingga dapat digunakan juga sebagai backdrop panggung.



Gambar 2.16 Teater Outdoor

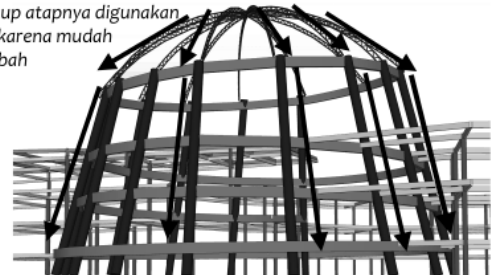
Sistem Struktur Bangunan secara keseluruhan menggunakan sistem kolom beton komposit, yang efektif untuk bentang lebar, lebih mudah untuk pemasangan dan tidak berbahaya ketika kebakaran.



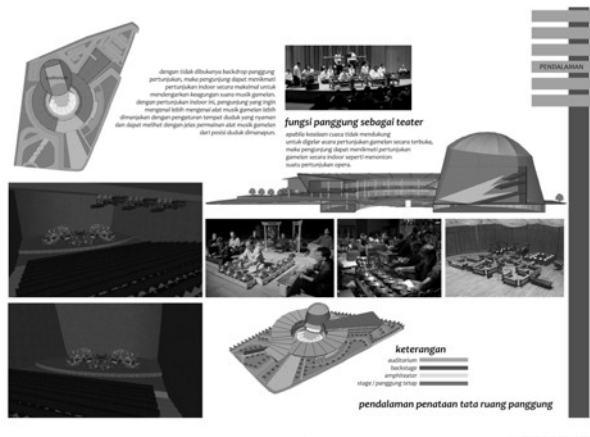
Gambar 2.19 Sistem Struktur

Pada bagian dome menggunakan space truss baja untuk membentuk bentuk setengah bola.

agar bentuk kubah dapat di bentuk dan ruangan di lingkupinya memiliki fungsi sebagai gedung pertunjukan yang bebas kolom 40-45m untuk penutup atapnya digunakan atap tegola karena mudah dibentuk kubah



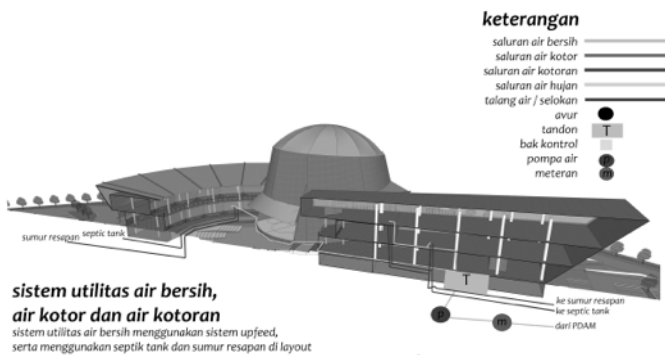
Gambar 2.20 Sistem Struktur Dome



Gambar 2.17 Fungsi Panggung Indoor

Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Air Kotoran

Menggunakan sistem up-feed karena bangunan hanya memiliki 3 lantai saja dan tidak terlalu besar kebutuhannya.



Gambar 2.20 Sistem Utilitas Air Bersih, Kotor, dan Kotoran

Sistem Utilitas Kebakaran

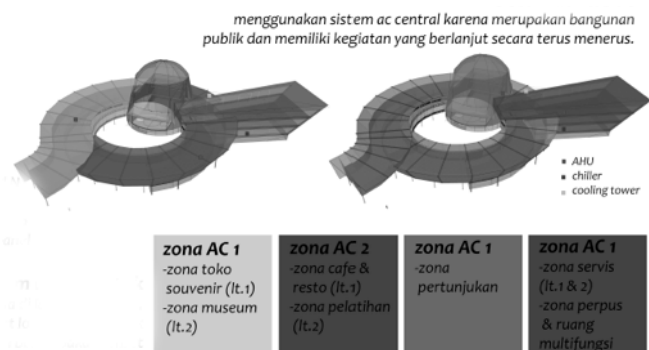
Tersedianya air hidran di sekeliling tapak, dan akses pemadam untuk mengitari site bangunan yang cukup luas, serta sistem evakuasi yang mengarahkan pengunjung menuju keluar area ruang terbuka.



Gambar 2.21 Sistem evakuasi kebakaran

Sistem Utilitas AC

Menggunakan sistem penghawaan pasif, yaitu menggunakan AC central yang dibagi menjadi 4 zona utama.



Gambar 2.15 Sistem Utilitas AC

III. KESIMPULAN

Proyek “Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Gamelan di Surabaya” ini dilatarbelakangi oleh kepedulian terhadap alat musik tradisional gamelan di Indonesia yang merupakan salah satu warisan nenek moyang yang tidak ternilai dengan potensi tingginya minat musik anak muda jaman sekarang ini namun hingga sekarang masih belum dikenal dengan baik oleh masyarakat luas.Desain ini dimulai dengan mencari

permasalahan utama yaitu merancang sebuah fasilitas yang dapat mengenalkan alat musik gamelan bukan dari segi materi saja, namun dari segi karakter dan sifat dari gamelan.Penyelesaian terhadap masalah itu dapat dicapai dengan mendesain sebuah fasilitas yang mengedukasi masyarakat dengan membawa masyarakat mengenal gamelan itu sendiri dengan memaksimalkan ciri khas dan karakter dari gamelan sehingga masyarakat dapat lebih mengenal dan tidak merasa asing dengan gamelan.Pendekatan semiotik dicapai dengan menerapkan karakter, sifat dan bentuk gamelan pada desain bangunan. Fasilitas pelatihan dan pagelaran ini dilengkapi dengan pendalaman karakter ruang teateroutdoor dan indoor sebagai fungsi utama pada bangunan yang juga berada di tengah – tengah bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumarsam, “Gamelan : interaksi budaya dan perkembangan musical di Jawa, 2003

S. Rahayu, “Botheakan Karawitan II : Garap, 2007

Rustopo, “Kehidupan Karawitan Pada Masa Pemerintahan Paku Buwana X, Mangkunagara IV, dan Informasi Oral, 2007

Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Unit Pengembangan Rungkut. Surabaya: BAPPEKO, 2005

Neufert, Ernest . (1996). *Data arsitek jilid 1* (33rd ed).(Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta : Penerbit Erlangga.

Neufert, Ernest . (1996). *Data arsitek jilid 2* (33rd ed).(Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta : Penerbit Erlangga.

Neufert, Ernest . (1996). *Data arsitek jilid 3* (33rd ed).(Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta : Penerbit Erlangga.

Janis, Richard R. *Mechanical and Electrical Systems in Building*. New Jersey: Perason Education Inc, 2005.

Poerwadarminta, W. J. S. (1991).*Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: PT (Persero) Balai Pustaka

<http://robidisculture.wordpress.com/2013/01/11/gong/>

<http://www.museummusikindonesia.com/2013/01/tentang-gamelan/>

<http://artikel-comotan.blogspot.com/2012/05/sejarah-gamelan-jawa-dan-asal-usulnya.html>

<http://jayckerooo.blogspot.com/2012/02/sejarah-dan-misteri-gamelan-jawa.html>

http://agungjakanugraha.blogspot.com/2012/07/gamelan-jawa_26.html

<http://sun-from-solo.blogspot.com/2007/11/tata-ruang-gamelan.html>

<http://uphilunyue.blogspot.com/2013/01/perkembangan-kebudayaan-gamelan-jawa.html>

<http://dragonoid12.wordpress.com/gamelan/>

