

Fasilitas Puppet di Surabaya

Anastasia Mimosa dan Ir. Lilianny Sigit Arifin, M.Sc., Ph.D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: anastasiamimosa@yahoo.com;



ABSTRAK

Fasilitas puppet di Surabaya ini merupakan fasilitas untuk pelatihan, pertunjukan, dan workshop bagi tim panggung boneka dan pengunjung umum. Hal ini dilatarbelakangi oleh minimnya fasilitas pelatihan dan tempat pertunjukan yang memiliki kualitas akustika dan *lighting* yang baik bagi tim panggung boneka dan penonton pertunjukan *puppet*. Padahal *puppet* menunjukkan potensi positif dalam memberikan edukasi moralitas bagi anak-anak.

Ada empat theater di fasilitas ini, yaitu *main theater* yang menampilkan *hand puppet*; *body puppet*; dan *bunraku*, *marrionete theater* untuk *marrionete*, *shaddow theater* untuk *shaddow puppet*, dan *water theater* untuk *water puppet*. Selain theater, juga ada ruang pelatihan, workshop, *outdoor theater*, dan museum. Pendekatan desain metaphor intangible digunakan agar dapat merepresentasikan makna *puppet* ke dalam desain bangunan. Pendalaman akustika dipilih untuk memecahkan masalah *gaung/gema*, *Reverberation Time* (RT), dan pantulan suara yang tidak diinginkan baik saat menggunakan *soundsystem* dan tidak pada fasilitas *puppet* dan theater.

Kata Kunci: Fasilitas puppet, puppet, theater, pendekatan metaphor intangible, akustika

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PUPPET merupakan salah satu jenis *art* yang keberadaannya sudah diketahui sejak lama dan digunakan dalam membawakan suatu cerita atau drama karena mampu menarik perhatian penonton yang mayoritas adalah anak – anak.

Penikmat Panggung Boneka memiliki jangkauan yang sangat luas, mulai dari anak –anak hingga orang dewasa karena makna dan alur cerita yang disampaikan mudah dipahami dengan visualisasi *puppet* yang menarik (Gambar 1.1 merupakan salah satu *puppet show* yang populer di Amerika).



Gambar. 1.1 The Muppet
 Sumber: muppetwiki.com

Namun, dalam mempersiapkan panggung boneka terdapat beberapa kendala yang sering dijumpai seperti :

Pertama, tim panggung boneka di Surabaya tidak memiliki tempat berlatih yang memadai baik dari segi skala ruangan, tatanan ruangan, akustika interior, dan pencahayaan alami maupun *artificial* yang merupakan aspek krusial dalam berlatih.

Kedua, ketiadaan *theatre* atau ruang khusus untuk tampil dan membawakan panggung boneka seringkali tidak memenuhi standar , karena menggunakan ruang yang telah tersedia dan tidak didesain khusus untuk menampilkan panggung boneka. Tempat duduk penonton, jarak pandang ke panggung, serta ketersediaan *lighting* dan akustika ruangan juga tidak dapat digunakan dengan maksimal karena panggung boneka membutuhkan *theatre* khusus yang didesain agar *puppet* dapat terlihat secara maksimal dan makna cerita dapat disampaikan dengan jelas.

Menilik potensi yang tersedia dalam jiwa panggung boneka, yaitu penyampaian cerita atau drama yang mengandung makna dan *moral value* , maka panggung boneka dapat digunakan sebagai salah satu langkah preventif sejak dini dalam mengatasi degradasi moral tersebut. Edukasi moralitas melalui cerita Kristiani dan cerita moral lainnya merupakan misi yang terintegrasi dari fasilitas *puppet* ini. Sehingga, melalui fasilitas *puppet* di Surabaya, setiap anak-anak dapat dijangkau, tidak terbatas pada keyakinan maupun ras dan mampu menjadi instrumen penggerak bagi pelayanan anak di seluruh Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah utama : Bagaimana mendesain suatu fasilitas *puppet* yang dapat menjawab kebutuhan theater dan tempat berlatih bagi tim panggung boneka di Surabaya yang memiliki kualitas akustika dan *lighting* sehingga dapat menyampaikan edukasi moralitas bagi anak-anak.

Rumusan Masalah khusus : Fasilitas *puppet* tersebut harus didesain secara menarik, edukatif dan kreatif.

C. Tujuan Perancangan

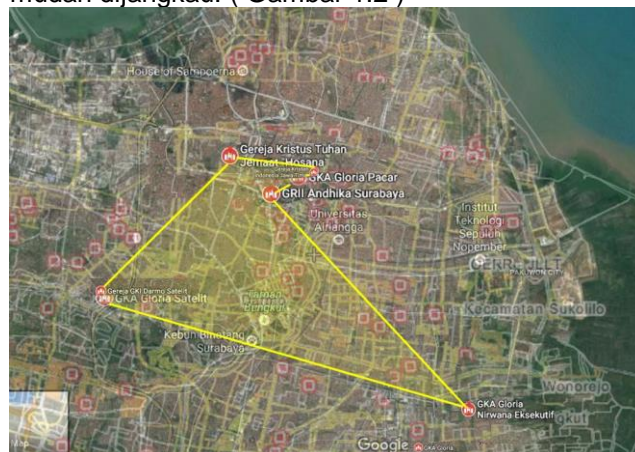
Menyediakan fasilitas *puppet* untuk perkembangan *puppetry* di Surabaya yang bertujuan menanamkan karakter moralitas yang baik kepada anak kecil secara menarik, edukatif, dan kreatif melalui :

- a. Menyediakan wadah untuk *perform puppet* (theater) yang terbuka untuk umum
- b. Menyediakan sarana untuk berlatih puppet, pelatihan pembuatan boneka, *workshop*, dan museum *puppet*.
- c. Menghasilkan suatu desain yang mampu membuka wawasan moralitas bagi anak-anak melalui makna dan alur cerita *puppet*.

D. Data dan Lokasi Tapak

Pemilihan tapak disesuaikan dengan lokasi beberapa gereja yang memiliki tim panggung boneka

dan memiliki lokasi yang strategis di tengah kota agar mudah dijangkau. (Gambar 1.2)



Gambar. 1.2 Gereja dengan tim panggung boneka di Surabaya
Sumber: Google Earth



Gambar 1.3 Letak lokasi tapak.
Sumber: Google Earth dan Bappeko

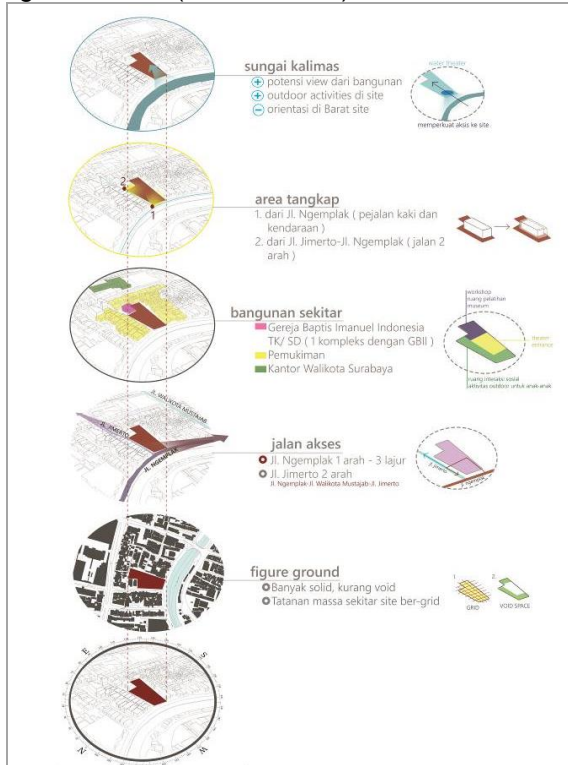
Lokasi tapak berada di Jl. Ngemplak, unit daerah Tunjungan, Surabaya Pusat dengan tiga lajur kendaraan, satu arah.

- Data Tapak :
- Peruntukan : Fasilitas Umum
 - Orientasi : Barat Laut- Tenggara
 - Luas lahan : 8348 m²
 - GSB Depan : 6m
 - GSB Samping : 4m
 - GSB Belakang : 3m
 - KDB : 50%
 - KLB : 50-200% (1-4 lantai : 12-20m)

2. DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Site

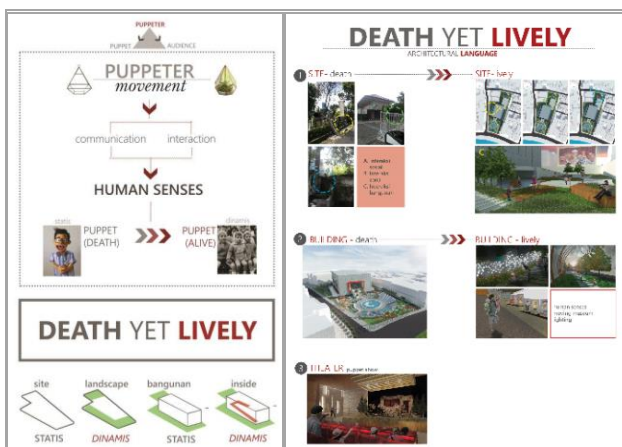
Site terletak di seberang Sungai Kalimas sehingga menjadi salah satu pertimbangan peletakan *community space* di bagian depan site. Area tangkap, fungsi bangunan sekitar, jalur akses, dan *figure ground* juga menjadi pertimbangan dalam menganalisa site (Gambar 2.1).



Gambar. 2.1 Analisa site.

B. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible metaphor*, dimana "death yet lively" akan menjadi konteks yang disimbolkan (Gambar 2.2).



Gambar. 2.2 Diagram Konsep Perancangan

Puppet yang merupakan benda mati menjadi seolah-olah hidup ketika *puppeter* melakukan

"movement" dalam *puppet show*. *Movement* dari *puppet* dihadirkan melalui interaksi dan komunikasi dengan penonton sehingga penonton dapat merasakan *puppet* yang seolah-olah hidup dari indera mereka. Konsep kesan mati seolah-olah hidup ini diaplikasikan mulai dari area pedestrian yang menggunakan indera peraba, interaksi *theater outdoor* dengan dinding Gereja Baptis Imanuel Indonesia, *interactive floor and wall*, hingga *walking museum* yang dapat terlihat sebagai *moving shadow* dari lalu lalang pengunjung di sisi Utara.

C. Penataan Massa

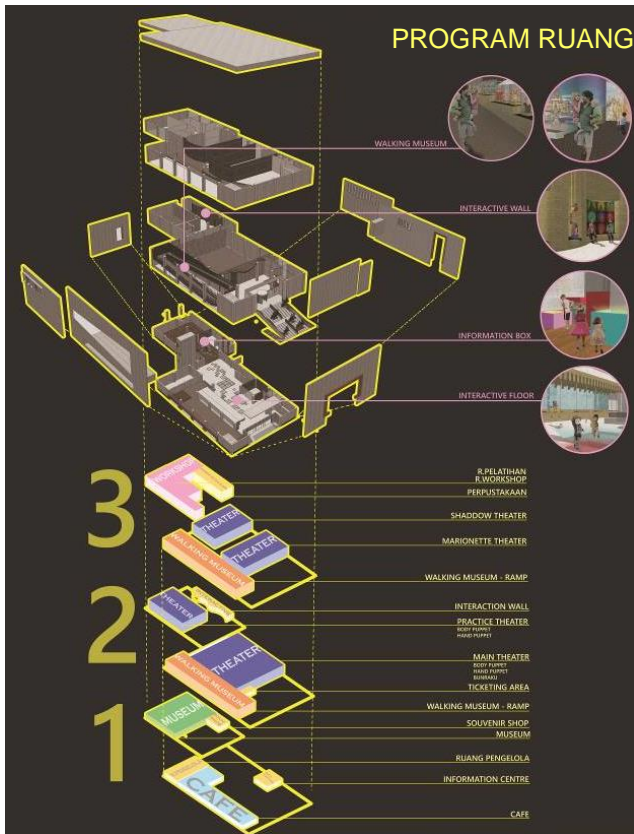
Berdasarkan konsep dan analisa tapak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

- Merah : theater-museum
- Kuning : workshop, ruang pelatihan, ruang Pembuatan boneka
- Hijau : pedestrian
- Abu-abu : sirkulasi mobil

Zoning pedestrian dibuat mengelilingi bangunan agar pengunjung dapat menikmati bangunan dari berbagai sudut site. Workshop, ruang pelatihan, ruang pembuatan boneka diletakkan di bagian belakang agar dekat dengan Gereja dan TK/SD (Gambar 2.3).



Gambar. 2.3 Zoning pada tapak.



Gambar. 2.4 Zoning Vertikal dan Program Ruang dalam Bangunan

Di setiap lantai terdapat area interaksi yang berupa : *interaction floor*, *interaction wall*, *interaction box*, dan *walking museum* yang menghubungkan lantai dua dan tiga (Gambar 2.4).

D. Perancangan Tapak



Gambar. 2.5 Denah Layoutplan.

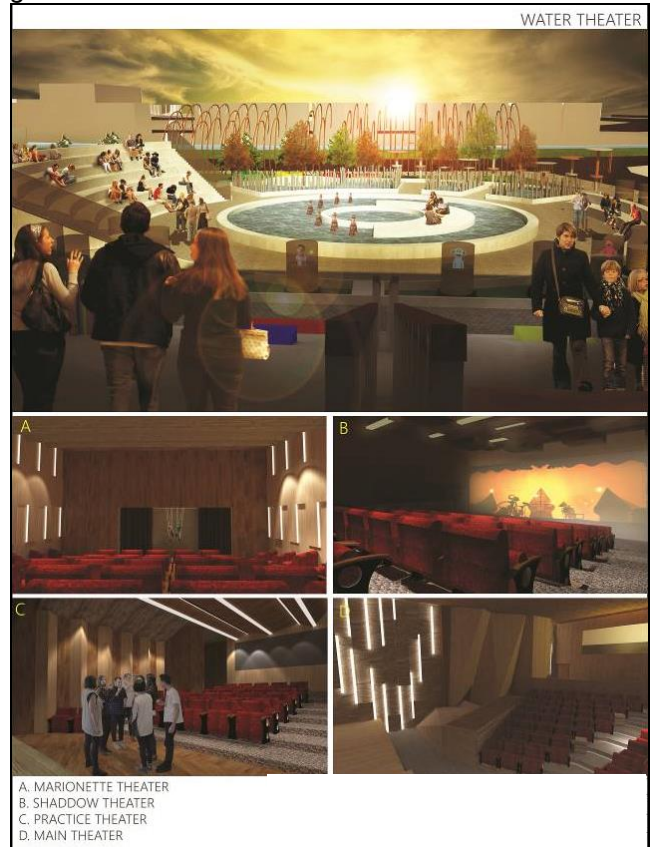


Gambar. 2.6 Siteplan

Bagian depan tapak yang merupakan *community space* dan *open theater* (*water theater*) sangat berpotensi untuk mengundang pengunjung ke dalam fasilitas serta memperkuat koneksi tapak dengan lingkungan sekitar. Di bagian Utara tapak juga dibuat taman sebagai interaksi tapak dengan pemukiman, sedangkan *interactive garden* diletakkan di sebelah Selatan agar pengunjung dapat menikmati tapak dan bangunan dari segala sisi (Gambar 2.5)

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain *main theater*, *shaddow theater*, *marrionete theater*, *water theater*, *practice theater*, museum, *interactive garden*, *outdoor theater* dan *workshop*. Gambar 2.7 menunjukkan beberapa jenis theater, sedangkan Gambar 2.8 menunjukkan *interactive garden*.

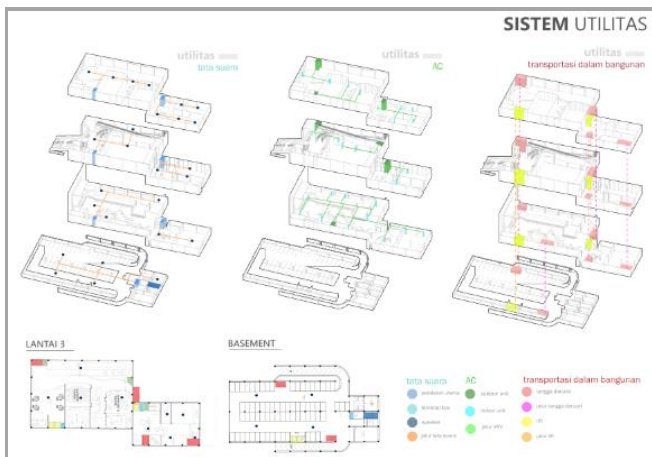


Gambar. 2.7 Jenis Theater



Gambar. 2.8 Interactive Garden

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.9 Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Tata Suara (kiri)

Peralatan utama → Terminal box → Speaker

Peralatan utama terletak di basement, sedangkan Terminal box ada di setiap lantai. Terdapat beberapa titik speaker di setiap lantai untuk kebutuhan car call, informasi, dan memutar welcome song.

2. Sistem Utilitas AC (tengah)

Menggunakan sistem VRV karena memiliki zoning yang hampir sama dan lebih hemat. Di basement menggunakan exhaust fan.

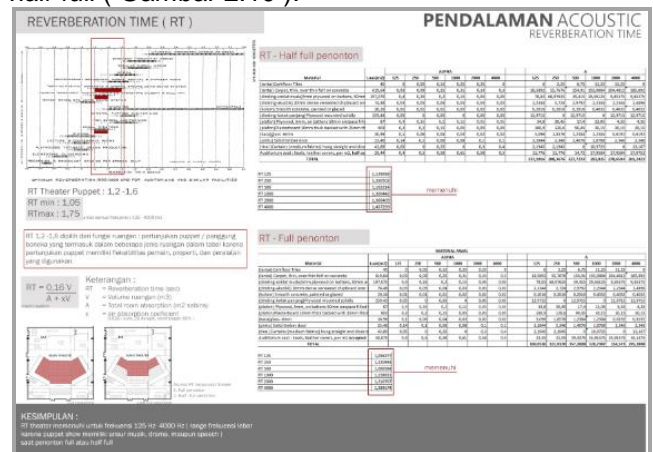
3. Sistem Utilitas Transportasi Vertikal dalam Bangunan (kanan)

Di setiap bangunan memiliki dua tangga darurat yang juga berupa tangga kebakaran. Pada bangunan depan memiliki dua lift (termasuk lift barang), sedangkan bangunan belakang memiliki satu lift.

G. Pendalaman Perancangan

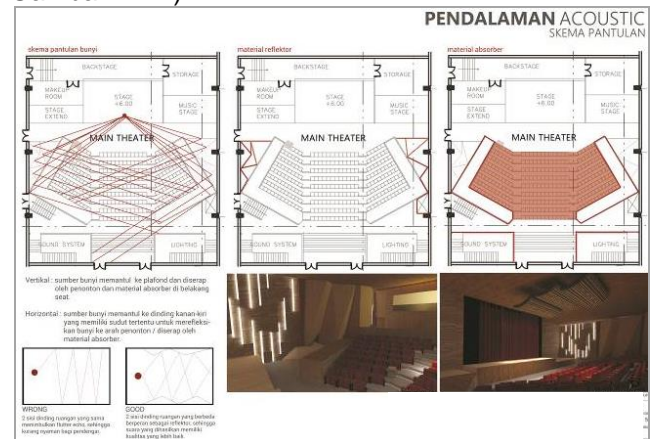
Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Akustika. Ruang yang diperdalam adalah Main Theater yang digunakan untuk pertunjukan hand puppet, body puppet, dan bunraku.

RT puppet theater adalah 1,2 -1,6 karena puppet show merupakan kombinasi dari drama, tari, dan musik sehingga didapat RT min 1,05 and RT max 1,75. RT ruangan memenuhi baik saat full maupun half-full (Gambar 2.10).



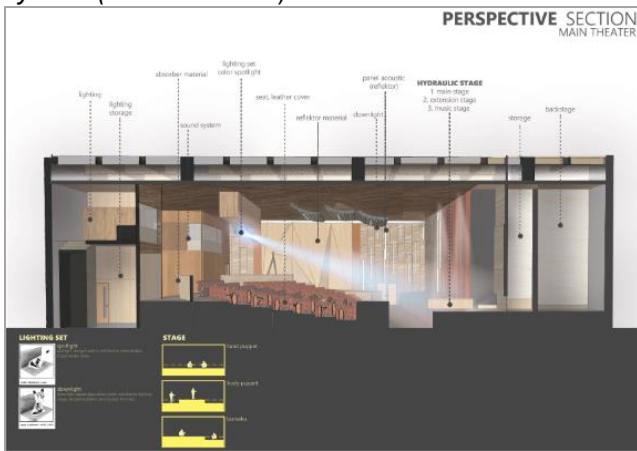
Gambar 2.10 Perhitungan Reverberation Time

Material reflektor diletakkan di bagian plafond dan di sisi kanan-kiri ruangan, sedangkan material absorber diletakkan di bagian tengah. Dinding kanan dan kiri memiliki sudut yang berbeda untuk menghindari terjadinya flutter-echo dalam ruangan (Gambar 2.11)



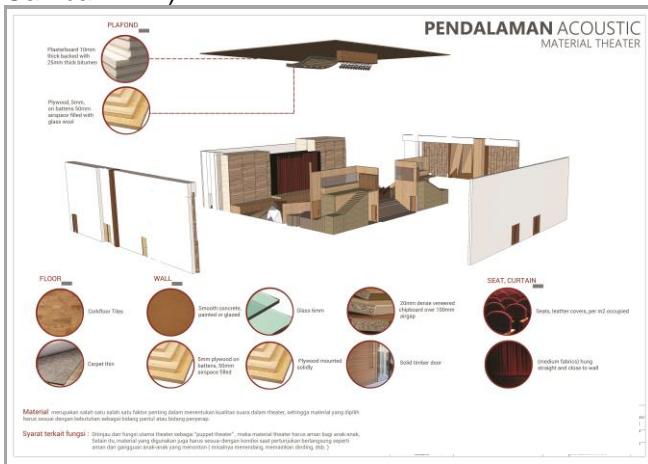
Gambar 2.11 Skema Pantul dalam Main Theater

Main Theater memfasilitasi tiga jenis *puppet*, yaitu: *hand puppet*, *body puppet*, dan *bunraku*. Untuk fleksibilitas penggunaan area panggung, maka stage dibagi menjadi tiga yaitu : *main stage*, *extension stage*, dan *music stage* yang menggunakan *hydraulic system* (Gambar 2.12)

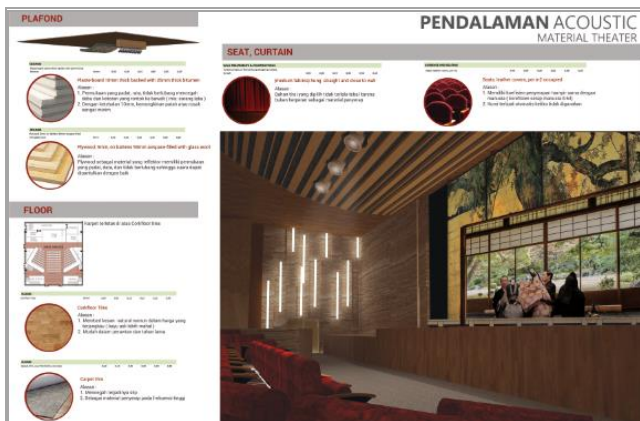


Gambar 2.12 Potongan Perspektif Main Theater

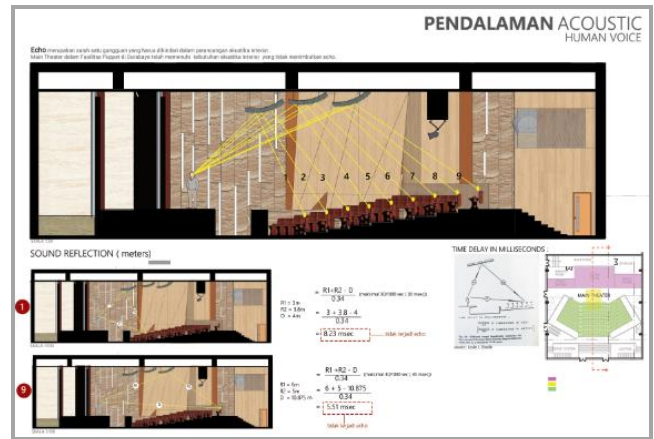
Pemilihan material *interior theater* harus seimbang antara material *reflektor* dan *absorber*. Plafond menggunakan material *reflektor* (Gambar 2.13), sedangkan *seat* menggunakan material yang memiliki nilai *absorb* mendekati nilai *absorb* manusia agar nilai RT saat *full* dan *half full* tidak terpaut terlalu jauh (Gambar 2.14)



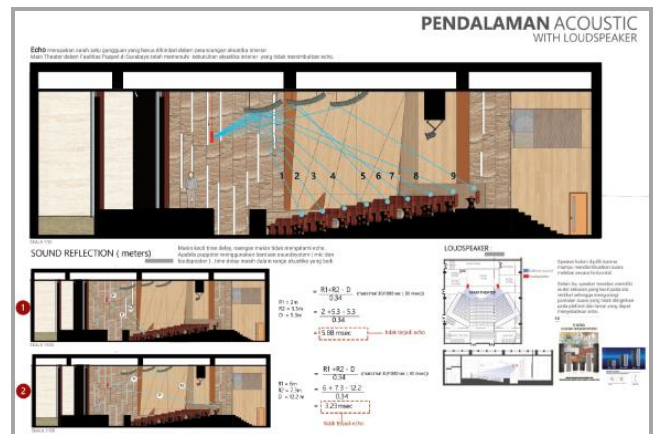
Gambar 2.13 Pemilihan Material Main Theater



Gambar 2.14 Pemilihan Material Main Theater

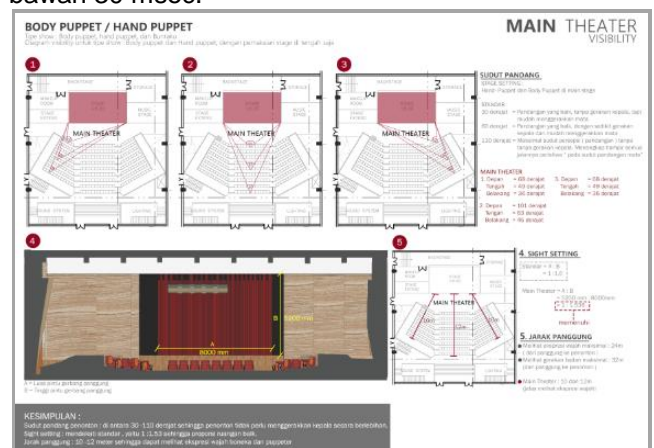


Gambar 2.15 Skema Pantul Suara Manusia



Gambar 2.16 Skema Pantul Suara Manusia dengan Soundsystem

Panel akustik pada plafond dapat digerakkan disesuaikan saat menggunakan *soundsystem* (Gambar 2.16) atau tidak (Gambar 2.15) sehingga pantulan suara berada di dalam standar, yaitu di bawah 30 msec.



Gambar 2.17 Jarak Pandang Main Theater

Visibility merupakan salah satu aspek penting dalam mendesain theater agar semua penonton dapat menikmati pertunjukan dari semua *seat*. Perbandingan tinggi dan lebar panggung juga harus disesuaikan dengan standar. Namun untuk *puppet theater* terdapat beberapa penyesuaian mengingat ukuran *puppet* yang lebih kecil dari manusia (Gambar 2.17). Pada Gambar 2.18 menunjukkan *body puppet show*, sedangkan Gambar 2.19 menunjukkan *hand puppet show*.



Gambar 2.18 Perspektif Main Theater



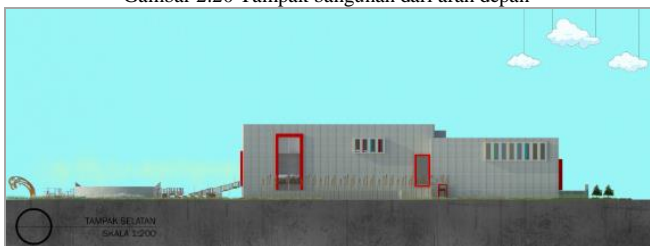
Gambar 2.19 Perspektif Main Theater

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari keempat sisi. Ekspresi yang ingin ditampilkan dari bangunan adalah kesan mati, *silence*, dan diam tetapi ketika di dalam bangunan merasakan *lively*. (Gambar 2.20, Gambar 2.21, Gambar 2.22). Dari sisi Utara, pengunjung dapat melihat *ramp walking museum* yang akan mengekspresikan *moving shadow* dari lalu lalang pengunjung di dalam bangunan sehingga kesan hidup dapat terasa (Gambar 2.23)



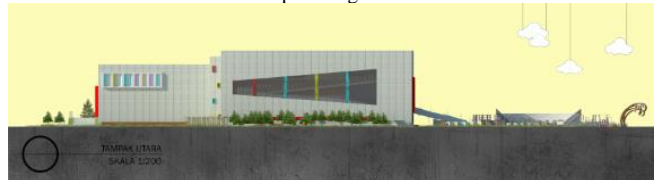
Gambar 2.20 Tampak bangunan dari arah depan



Gambar 2.21 Tampak bangunan dari arah Selatan.



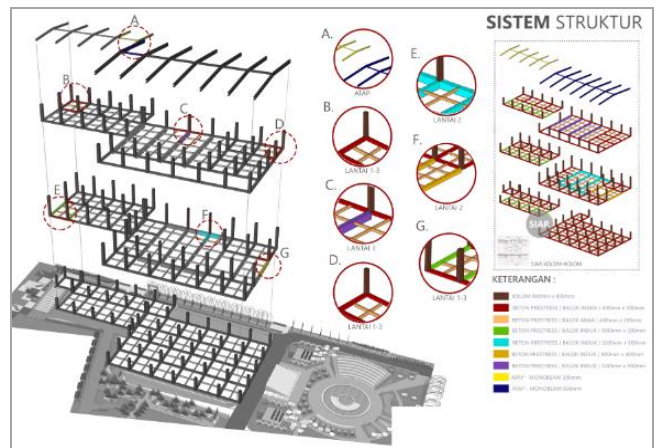
Gambar 2.22 Tampak bangunan dari arah Timur



Gambar 2.23 Tampak bangunan dari arah Utara

I. Struktur

Struktur menggunakan beton *prestress* karena setiap lantai membutuhkan bentang lebar dan bebas kolom. Terdapat siar kolom-kolom yang menghubungkan bangunan depan dan belakang karena lebih dari 60m (Gambar 2.24).



Gambar 2.24 Struktur Bangunan

J. Detail

Setiap *theater* memiliki bentuk plafond yang berbeda dengan pertimbangan luas ruangan, tinggi ruangan, tempat duduk penonton, dan jenis *puppet*. *Main theater* menggunakan panel akustik yang dapat berubah arah dan sudut (Gambar 2.25).



Gambar 2.25 Detail Plafond Main Theater.

Shadow theater membutuhkan cahaya yang paling minimal dibandingkan theater lainnya, sehingga pencahayaan diletakkan pada plafond yang dapat diredupkan secara perlahan (Gambar 2.26).



Gambar 2.26 Detail Plafond *Shadow Theater*

Marrionete theater memiliki plafond yang bersudut sebagai *reflektor* (Gambar 2.27)



Gambar 2.27 Detail Plafond *Marionette Theater*

K. Perspektif

Berikut adalah perspektif dari Jalan Jimerto, dimana pengunjung dan pengguna jalan dapat melihat *moving shadow* di dalam bangunan (Gambar 2.28).



Gambar 2.28 Perspektif jalan Jimerto

Berikut adalah perspektif dari Jalan Ngemplak saat sore hari, dimana pengunjung, terutama anak-anak dapat menikmati *outdoor space* yang memiliki permainan interaktif (Gambar 2.29).



Gambar 2.29 Perspektif sore hari

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan akan minimnya fasilitas *puppet* yang memadai di Surabaya . Fasilitas *puppet* ini didesain agar tim panggung boneka di Surabaya dan sekitarnya serta penonton dapat menikmati *puppet show* secara nyaman.

Pendekatan arsitektur simbolis dipakai agar merepresentasikan makna dari *puppet* itu sendiri yaitu “*death yet lively*” dan dapat menampilkan karakteristik *movement* yang membuat *puppet* seolah-olah hidup. Selain itu, di dalam fasilitas terdapat *puppet theater* yang memerlukan perancangan akustika secara detail sehingga mampu menjawab permasalahan desain.

DAFTAR PUSTAKA

Blumenthal, E. (2005). *Puppetry and Puppets*. New York: Thames&Hudson.
 Mulyatiningsih, E. (2011). ANALISIS MODEL-MODEL PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK USIA ANAK-ANAK, REMAJA DAN DEWASA . *UNY*, 1-18.
 Pranoto, Y. K. (2011). KECERDASAN MORAL ANAK USIA PRASEKOLAH . *Edukasi*, 1-8.
 Bramall, E., & Somerville, C. C. (1963). *Expert Puppet Technique*. London: Faber and Faber Limited.
 Ahyani, L. N. (2012). *METODE DONGENG DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA PRASEKOLAH*. *PITUTUR*, 1-9.
 (2016, October 20). Retrieved January 10, 2017, from Theatre Solutions Inc: <http://www.theatresolutions.net/>
 Doelle, L.Leslie. (1972). *Environmental Acoustic*. New York : McGraw-Hill.