

Gedung Pertunjukan Ludruk di Surabaya

Evanti Andriani Suwandi, dan Samuel Hartono
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: evantisuwandi@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar 1..Perspektif kompleks gedung pertunjukan Ludruk dilihat dari area masuk lokasi. Sumber: penulis

ABSTRAK

Arti kata Ludruk menurut KBBI yaitu kesenian tradisional Jawa Timur berbentuk sandiwara yang dipertontonkan dengan menyanyi dan menari. Proyek ini didesain untuk pertunjukan Ludruk. Fasilitas ini dilengkapi dengan area komunitas, area makan, galeri, toko souvenir, area latihan, dan wisma sementara bagi seniman Ludruk yang akan tampil. Lahan di Jalan Ngemplak dipilih karena lokasinya dekat dengan THR dan juga berada di pusat kota Surabaya.

Ludruk sebagai seni pertunjukan mempunyai banyak dampak positif bagi masyarakat, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan namun juga sebagai pemupuk solidaritas kolektif masyarakat (Danandjaja, 1983 dan Supriyanto, 1982). Fasilitas ini didesain menggunakan pendekatan simbolik dan menggunakan konsep kebersamaan sebagai makna Ludruk bagi masyarakat. Sebagai hasilnya, gedung pertunjukan ini mempunyai bentuk atap hypar yang menyerupai tenda sebagai pengikat kebersamaan. Sebagai penyelesaian dari permasalahan desain atap digunakan pendalaman struktur.

Kata Kunci :Ludruk, Gedung pertunjukan, Kebersamaan, Atap hypar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar 1. 1. Salah satu bagian dari pertunjukan Ludruk. Sumber: penulis

Propinsi Jawa Timur memiliki teater rakyat khas yang disebut sandiwara Ludruk. Ludruk lahir dan berkembang di tengah-tengah rakyat dan bersumber pada kehidupan rakyat. Sebagai kesenian tradisional, Ludruk merupakan budaya rakyat yang masih asli dan memiliki nilai-nilai akar budaya yang menunjukkan identitas masyarakat atau daerahnya. Meskipun demikian, kesenian tradisional ini tidak menolak unsur-unsur

budaya dari luar daerah dan juga budaya asing yang masuk di dalamnya (Sunaryo dkk.,1997:1).

Jaman dahulu, semua pemain ludruk adalah pria, termasuk untuk peran wanita, yang disebut dengan *transvertis*. Kemudian pada tahun 1950 Ludruk mulai menerima pemain wanita walaupun tetap dengan *make up* dan kostum pria sebagai ciri khasnya, bahkan ada beberapa tokoh Ludruk wanita seperti Umi Kalsum.

Kesenian khas Jawa Timur ini disampaikan dengan penampilan dan bahasa yang mudah dicerna masyarakat. Karena itu, Ludruk juga mempunyai fungsi:

1. Sebagai alat pendidikan masyarakat
2. Sebagai alat pemupuk rasa solidaritas kolektif
3. Sebagai alat hiburan yang memperkaya jiwa dan nilai estetika
4. Sebagai dunia alternatif cara berpikir dan pengendalian atmosfer budaya (Danandjaja, 1983 dan Supriyanto, 1982)

Dari sisi pementasan Ludruk, fungsi Ludruk dapat dikatakan sebagai media pendidikan masyarakat, media perjuangan, media kritik social, media pembangunan mental dan spiritual, dan media sponsor (Supriyanto, 1992:51). Dengan sifat pertunjukan yang merakyat, bahasa daerah sederhana, sindiran dan kritik-kritik tajam, serta pemilihan cerita yang tidak terbatas, Ludruk memiliki kekuatan komunikasi yang sangat besar terhadap masyarakat (Bandem dan Sal,1996:136-140).

Masa kejayaan ludruk berada pada tahun 1970-1990. Pada masa ini fungsi Ludruk bergeser dari kritik sosial menjadi penyalur kebijaksanaan pemerintah. Meskipun demikian Ludruk mengalami pasang surut selama perjalanannya. Data grup dan aktivitas seniman Ludruk di Jawa Timur sejak 1984-1988 dipaparkan dalam tabel berikut.

Tahun	Grup/ Organisasi	Seniman	Pementasan
1984-1985	789	22.286	14.004
1985-1986	771	15.431	10.119
1986-1987	621	22.592	10.730
1987-1988	525	15.327	8.103

Tabel 1. Grup dan aktivitas seniman Ludruk Jawa Timur 1984-1988. Sumber: Bidang Kesenian, Kanwil Depdikbud Provinsi Jatim

Ludruk mendapat sambutan baik di lingkungan masyarakat daerah dan di kampung kota besar, namun tidak mendapat sambutan baik di pusat kota, terlebih sejak kemunculan televisi. Hal ini terjadi karena:

- Film dan TV menggeser peranan Ludruk.
- Ludruk menyikapi dengan lambat gejala perubahan kota, misal tetap mempertahankan pola pementasan sampai larut malam pukul 24.00-24.30.
- Lakon yang dipentaskan cenderung lakon yang telah dikenali masyarakatnya.

- Sikap tradisional seniman Ludruk yang cenderung menganggap ringan peranan lakon yang disajikan di kota.
- Prasarana pementasan Ludruk di kota semakin sempit, misalnya tidak ada gedung yang cocok sehingga akhirnya Ludruk dipentaskan di tanah lapang dengan panggung dan bangunan darurat (Supriyanto, 1992: 23-37).

Padahal pada masa kejayaannya Ludruk yang bisa tampil semalam suntuk mulai pukul 22.00-05.00 selalu menyedot perhatian warga. Walaupun sudah mengalami berbagai penyesuaian di jaman modern, cerita Ludruk seringkali tidak berkembang dan *dagelan* yang hanya itu-itu saja dirasa membosankan. Lama-lama perkumpulan Ludruk banyak yang mati. Bahkan sekarang anak muda banyak yang tidak mengetahui Ludruk.

Perhatian pemerintah sudah mulai ada, terbukti dengan diberikannya sarana perkumpulan Ludruk di belakang Taman Hiburan Rakyat, Surabaya, namun fasilitasnya kurang memadai. Kondisi sarana dan prasarana hanya seadanya dan jauh dari kata nyaman. Fasilitas yang ada di Surabaya sebagai ibukota Jawa Timur belum cukup untuk menghidupkan kembali Ludruk yang pernah berjaya di tahunnya.

Dengan adanya *Gedung Pertunjukan Ludruk di Surabaya* ini dapat menghidupkan kembali Ludruk dengan menyediakan sarana yang lebih modern dan layak. Selain itu juga terdapat fasilitas galeri untuk mengedukasi pengunjung, terutama masyarakat perkotaan baik di daerah Surabaya, Jawa Timur, maupun dari luar daerah, juga anak muda yang sebelumnya belum pernah mengenal Ludruk sehingga kesenian Ludruk sebagai budaya Jawa Timur tetap lestari.

B. Permasalahan desain

Dalam mendesain proyek ini, permasalahan desain yang utama adalah bagaimana merancang gedung pertunjukan Ludruk yang bisa mengundang warga berbagai kalangan menengah dan menengah ke bawah untuk berkumpul dan tertarik menonton Ludruk, juga nyaman bagi komunitas senimannya.

C. Tujuan Perancangan

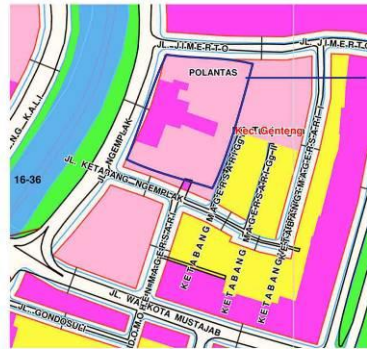
Tujuan dari perancangan proyek ini adalah untuk memberikan fasilitas yang layak dan nyaman bagi pengunjung dan komunitas, yang menarik masyarakat untuk datang, berkumpul, dan menonton Ludruk sehingga kesenian Ludruk tetap lestari dan kualitas hidup senimannya meningkat.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi Surabaya pada peta Indonesia. Sumber:www.timeanddate.com

- Lokasi: Jalan Ngemplak, Surabaya
- Tata Guna: Fasilitas Umum
- Luas: 14000 m2
- GSB: 8m depan
6m keliling
- KDB: 50%
- KLB: 2 lantai
- Batas Utara: Jalan Jimerto dan permukiman
- Batas Selatan: Jalan Ketabang Ngemplak dan Garnisun
- Batas Barat: Jalan Ngemplak dan Sungai Mas
- Batas Timur: Gang dan permukiman



Lokasi yang dipilih

Gambar 1. 4. Peta peruntukan lahan dan data tapak Jalan Ngemplak. Sumber: http://petaperuntukan.surabaya.go.id



Site yang dipilih



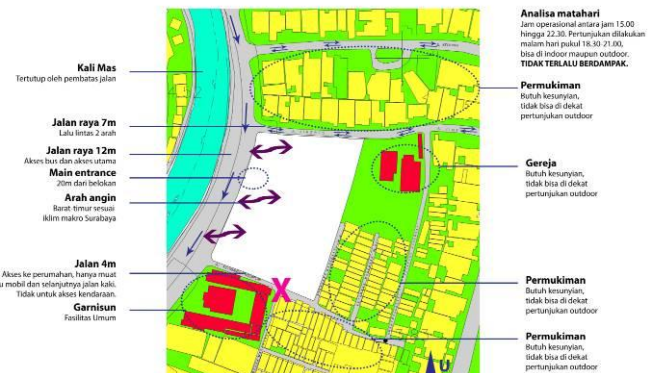
Gambar 1. 3. Letak lokasi tapak di Surabaya. Sumber: penulis

Lokasi tapak berada di kota Surabaya provinsi Jawa Timur, tepatnya berada di jalan Ngemplak. Site terletak di pusat kota sehingga strategis untuk dijangkau dari seluruh kawasan Surabaya maupun Jawa Timur. Dekat dengan Taman Hiburan Rakyat (THR) yang saat ini menjadi pusat komunitas seniman Ludruk dan dengan fasilitas modern lainnya membuat lokasi ini mampu mengundang banyak orang dari kawasan Surabaya dan Jawa Timur untuk berkumpul.

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning

ANALISA SITE



Gambar 2. 1. Analisa tapak. Sumber: penulis

Analisa tapak yang paling digunakan adalah sirkulasi jalan. Pada bagian barat (jalan Ngemplak) lalu lintas satu arah dan pada bagian utara (jalan Jimerto) lalu lintas dua arah. Karena jam oprasional fasilitas adalah pukul 16.00 hingga 22.00 dan teater beroperasi pada pukul 18.30-21.00, maka analisa matahari tidak terlalu diperhitungkan. Jalan Ketabang Ngemplak di bagian selatan merupakan jalan buntu menuju permukiman jadi tidak dapat digunakan sebagai akses.

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini digunakan pendekatan simbolik, mengambil prinsip-prinsip tenda sebagai pengikat kebersamaan.



Gambar 2. 2. Warga menyaksikan Ludruk di bawah terop. Sumber: Google Images

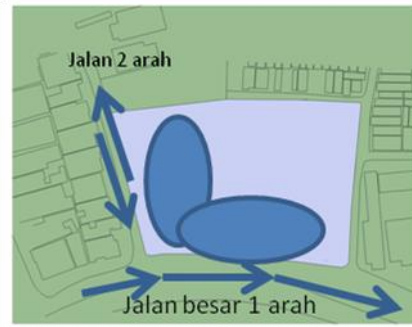


Gambar 2. 3. Gedung Tobong. Sumber: Google Images

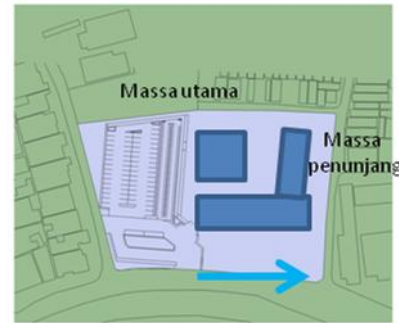
Pada masa kejayaannya, masyarakat hampir setiap malam berbondong-bondong menyaksikan Ludruk. Ludruk biasanya dimainkan di bawah terop atau tenda saat hajatan, atau di gedung *tobong*. Hingga saat ini di beberapa daerah Ludruk masih sering dimainkan di bawah terop saat hajatan pernikahan di kampung-kampung. Baik saat dimainkan di gedung *tobong* maupun terop, Ludruk mempunyai karakteristik tampil berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain. Warga mengetahui ada Ludruk dari adanya terop dan bersama-sama menuju ke sana. Ludruk juga sebagai sarana menjalin kebersamaan dengan warga sekitarnya. Tidak seperti menonton bioskop yang membutuhkan konsentrasi, Ludruk dapat ditonton sambil bercakap-cakap dengan penonton lainnya.

Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Ludruk berfungsi sebagai penarik warga untuk berkumpul, dan tenda sebagai pengikat kebersamaan warga. Tenda menaungi orang untuk berkumpul dan beraktivitas di bawahnya. Tenda mempunyai banyak sisi yang terbuka sehingga mampu menerima orang datang dari berbagai arah. Prinsip-prinsip inilah yang akan digunakan dalam perancangan.

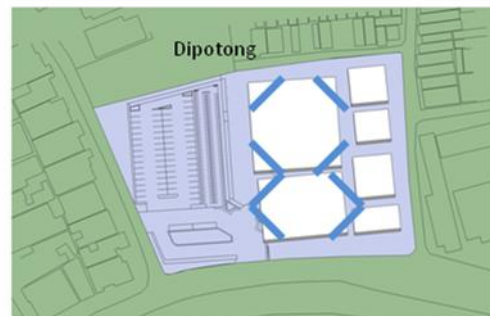
C. Transformasi dan Penataan Massa



Dari sirkulasi diketahui bahwa massa harus terbuka di dua sisi, dari sana muncul lokasi entrance dan parkir



Dari sirkulasi diletakkan massa utama dan massa penunjang. Massa utama berbentuk persegi agar keakraban lebih terasa.



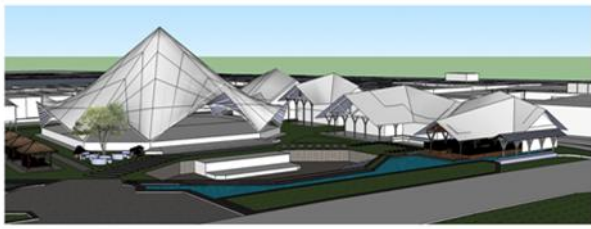
Bentuk dipotong dan diolah supaya berorientasi ke banyak arah



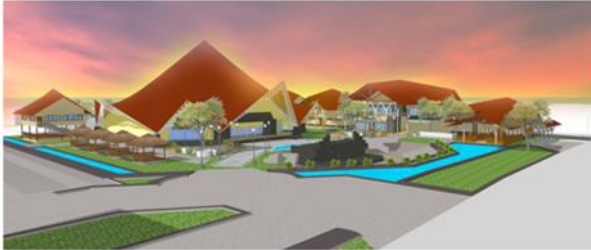
Atap dinaikkan dan dibuka ke banyak arah untuk mengajak orang berkumpul dari berbagai sisi



Hasil atap massa utama. Atap penunjang dibuat memuncak untuk menimbulkan kesan menyatu dengan massa utama



Bentukan massa terakhir. Massa diberi banyak terasan agar berkesan terbuka untuk masyarakat semua kalangan. Diberi material yang hangat untuk kesan lebih mengundang semua kalangan

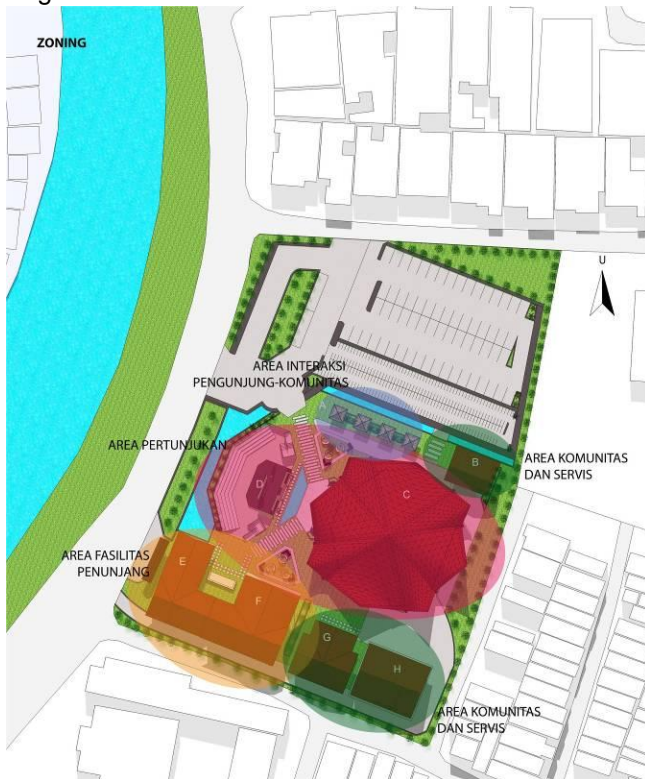


Hasil Akhir

Gambar 2. 4. Proses transformasi massa. Sumber: penulis

Berdasarkan analisa tapak dan konsep, dipadukan dengan kondisi sosial mayoritas penggemar Ludruk yang menengah ke bawah, maka dihasilkan desain massa yang terbuka dari sisi jalan untuk menghilangkan kesan tertutup dan eksklusif. sehingga warga tertarik untuk masuk ke kawasan. Dalam desain banyak digunakan elemen pembatas visual berupa vegetasi dan air agar kesan terbuka bisa tercapai. Gedung pertunjukan yang mempunyai bentuk atap unik terlihat dari dua sisi jalan raya dengan tujuan menarik warga untuk datang ke sana.

Zoning dan tatanan massa yang terbentuk adalah sebagai berikut.



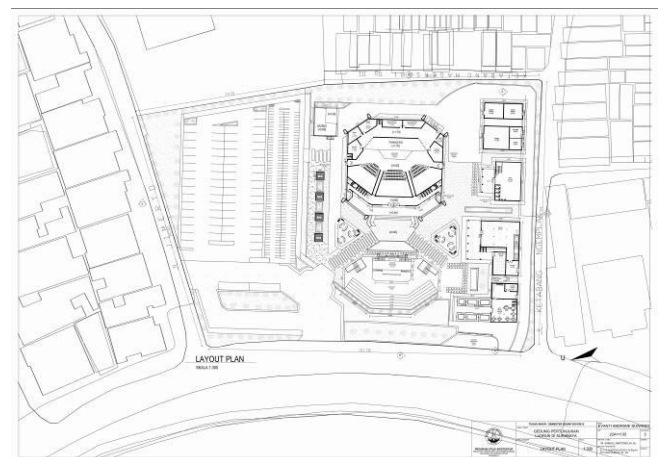
Gambar 2. 5. Zoning yang terbentuk. Sumber: penulis



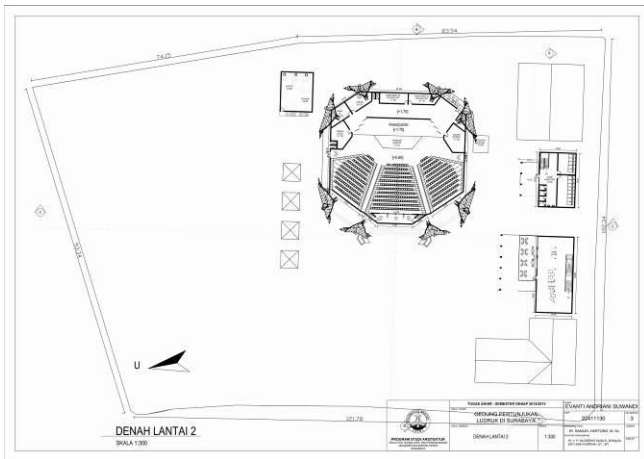
- Keterangan:
- A: Gazebo interaksi komunitas dan pengunjung
 - B: Gazebo komunitas, kantor, dan pegawai
 - C: Gedung pertunjukan utama
 - D: Area pertunjukan outdoor
 - E: Area makan
 - F: Galeri dan souvenir
 - G: Area latihan dan wisma sementara
 - H: Area servis ME

Gambar 2. 6. Site plan. Sumber: penulis

D. Denah dan Layout Plan



Gambar 2. 7. Layoutplan. Sumber: penulis



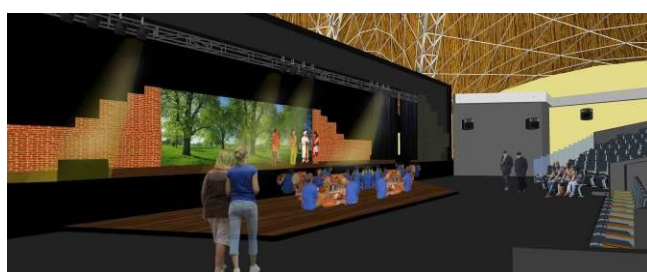
Gambar 2. 8. Denah lantai 2. Sumber: penulis

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki fasilitas utama berupa gedung pertunjukan *indoor* dan beberapa fasilitas penunjang lainnya, di antaranya adalah area pertunjukan outdoor, area komunitas, area latihan dan wisma sementara bagi seniman, area interaksi pengunjung dan komunitas, area makan, serta galeri dan suvenir. Bangunan-bangunan tampak begitu pengunjung memasuki *entrance*.



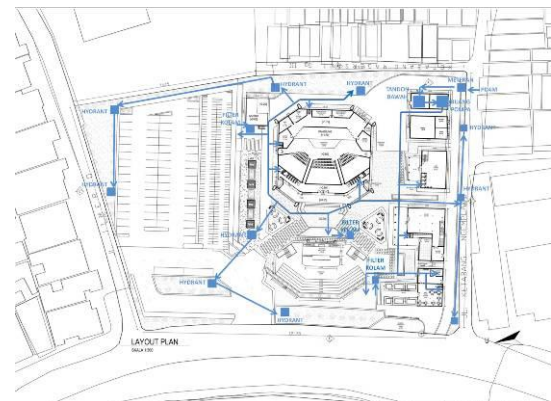
Gambar 2. 9. Fasilitas-fasilitas yang ada dalam bangunan langsung terlihat saat pengunjung memasuki *entrance*. Sumber: penulis



Gambar 2. 10. Suasana interior gedung pertunjukan *indoor*, dilengkapi dengan sound system dan lighting. Sumber: penulis

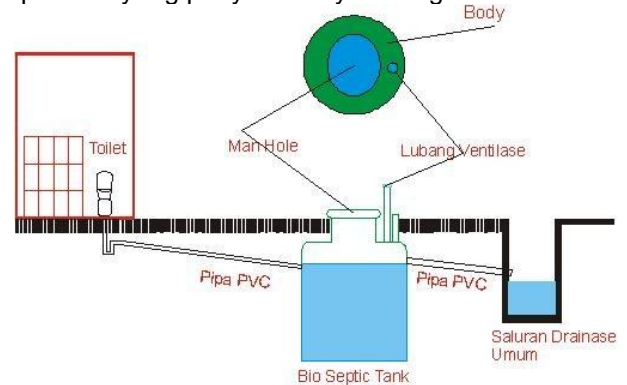
F. Sistem Utilitas

Pengairan air bersih menggunakan tandon bawah dan pompa, dialirkan seperti berikut ini.



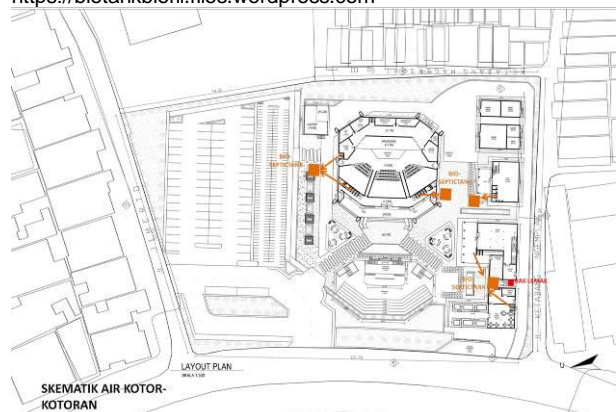
Gambar 2. 11. Skematik utilitas air bersih. Sumber: penulis

Untuk air kotor dan kotoran menggunakan bio septictank yang penyalurannya sebagai berikut.



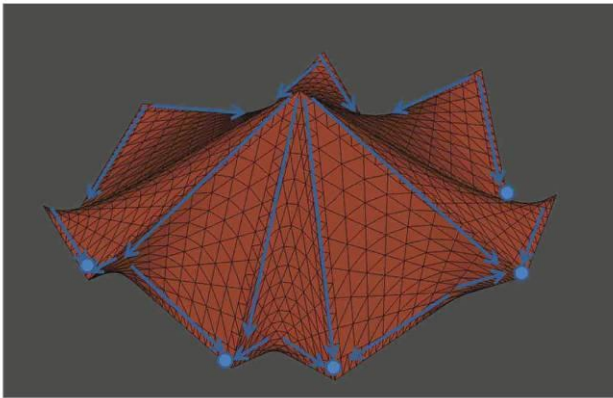
Gambar Instalasi Bio Septic Tank

Gambar 2. 12. Instalasi bio septictank. Sumber: <https://biotankbiofil.files.wordpress.com>

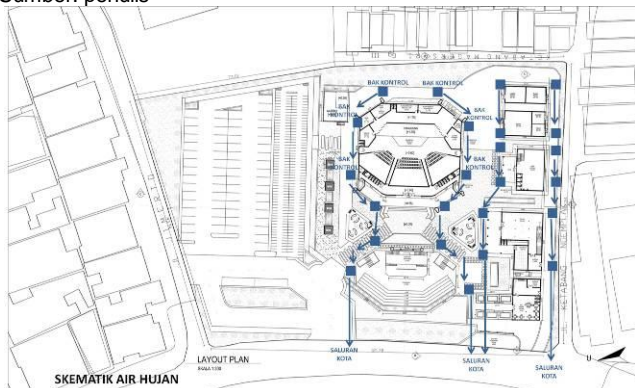


Gambar 2. 13. Skematik utilitas air kotor dan kotoran. Sumber: penulis

Air hujan disalurkan dari talang ke bak kontrol kemudian dialirkan ke saluran kota. Penyalurannya seperti pada gambar di bawah ini..

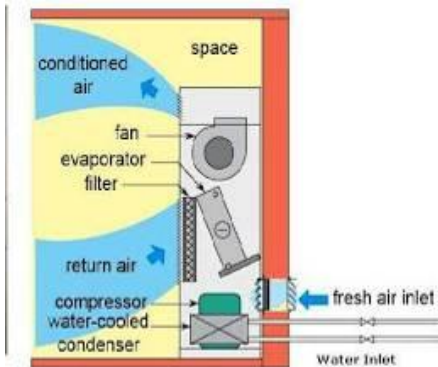


Gambar 2. 14. Skematik aliran air hujan dan posisi talang pada atap. Sumber: penulis

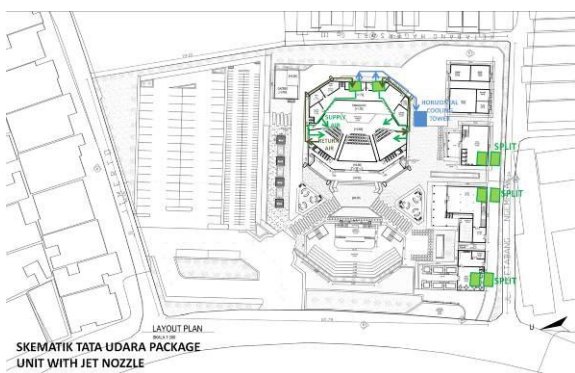


Gambar 2. 15. Skematik aliran air hujan dari bak kontrol ke saluran kota. Sumber: penulis

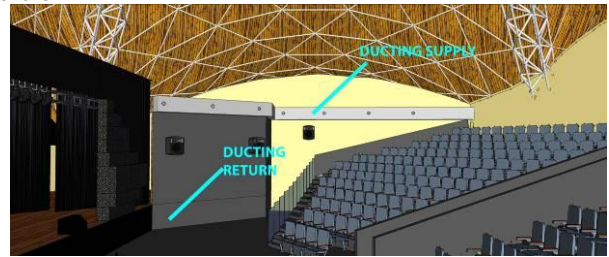
Untuk sistem penghawaan, pada massa utama menggunakan *packaged AC with water cooled condenser*. Pendinginan mesinnya menggunakan *horizontal cooling tower*. Penyaluran udara dinginnya menggunakan *ducting* dengan *jet nozzle*. Karena udara dingin massa jenisnya lebih berat, maka *ducting* paling efektif diletakkan tidak terlalu tinggi dan dekat dengan pengguna.



Gambar 2. 16. Skematik sistem mesin AC *packaged AC with water cooled condenser*. Sumber: <http://www.electrical-knowhow.com>



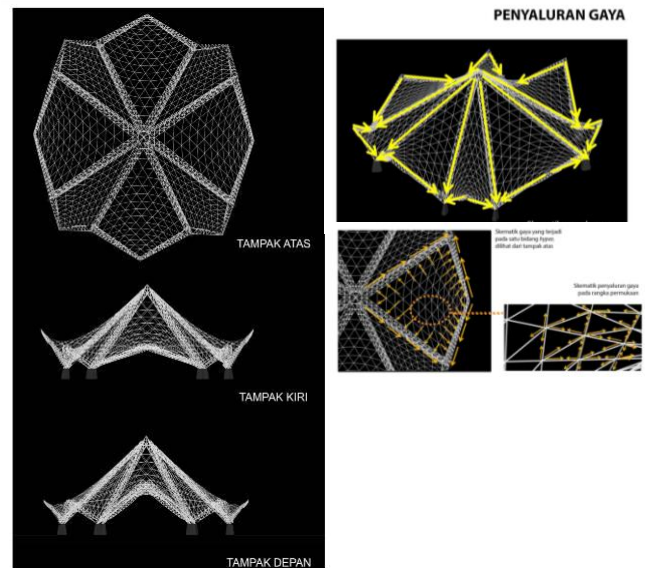
Gambar 2. 17. Skematik penyaluran udara dingin dari AC. Sumber: penulis



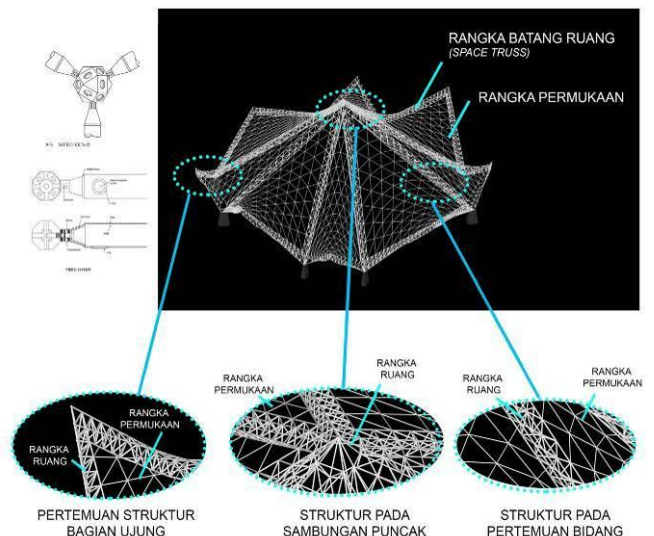
Gambar 2. 18. Posisi *ducting* dan *jet nozzle*. Sumber: penulis.

G. Pendalaman Perancangan

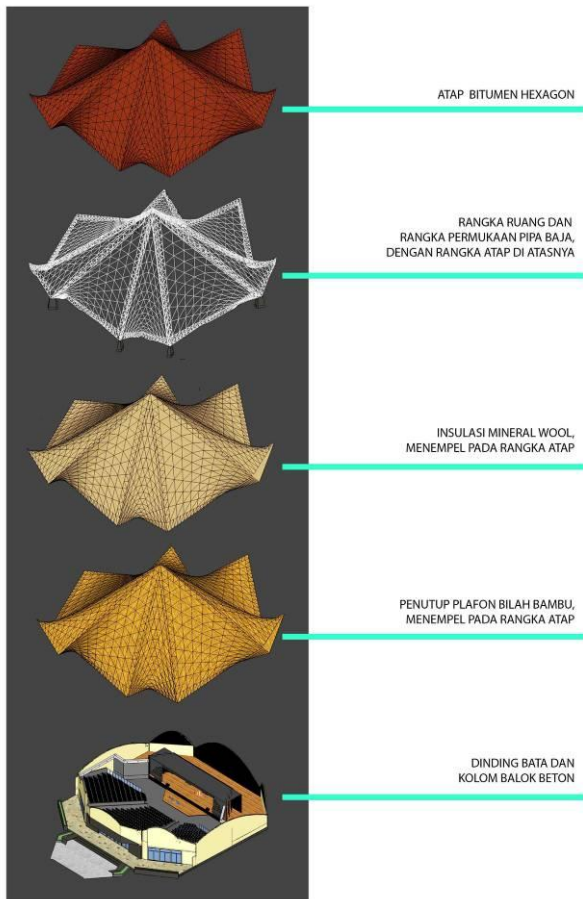
Sebagai penyelesaian dari bentuk atap yang unik dan didesain sesuai dengan konsep dan tujuan desain, maka pendalaman yang dipilih adalah pendalaman struktur. Bentuk atap *hyperbolic paraboloid (hypar)* diselesaikan dengan menggunakan rangka ruang pada bagian pertemuan bidang yang memutuhkan kekakuan lebih. Pada bidangnya menggunakan rangka permukaan. Sistem sambungannya menggunakan sistem MERO.



Gambar 2. 19. Tampak atap gedung pertunjukan *indoor* dan skematik penyaluran gaya pada atap. Sumber: penulis



Gambar 2. 20. Sistem sambungan MERO dan struktur rangka atap. Sumber: penulis



Gambar 2. 21. Aksonometri struktur bangunan. Sumber: penulis

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari keempat sisi.



Gambar 2. 22. Tampak bangunan dilihat dari 4 sisi. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan pada senja dan malam hari.



Gambar 2. 23. Perspektif bangunan pada senja dan malam hari. Sumber: penulis

KESIMPULAN

Latar belakang pemilihan proyek ini muncul dari rendahnya minat masyarakat untuk menyaksikan pertunjukan Ludruk akibat fasilitas yang kurang menarik dan layak. Padahal Ludruk sebagai kesenian khas Jawa Timur mempunyai berbagai fungsi yang positif, yang jika dikembangkan akan meningkatkan kualitas hidup seniman. Dengan adanya bangunan ini diharapkan mampu menarik masyarakat untuk datang dan mengenal Ludruk, menonton pertunjukannya, dan berinteraksi dengan pecinta maupun seniman Ludruk, sehingga kesenian Ludruk dengan berbagai kekhasannya tetap lestari.

DAFTAR PUSTAKA

Arti kata Ludruk. 2015. May 2015, from <http://kbbi.web.id/ludruk>

H. S., Sunaryo, dkk. 1997. *Perkembangan Ludruk di Jawa Timur: Kajian Analisis Wacana*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Pengabdian Umi Kalsum dalam Seni Pertunjukan Ludruk oleh Retna Astuti. *Patrawidya*, Vol. 13, No 3, September 2012: 529-552

Bandem, I Made, dan Sal Murgiyanto. (1996). *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.

Widodo, Dukat Imam. (2002). *Soerabaia Tempo Doeloe*. Surabaya: Dinas Pariwisata Surabaya.

Supriyanto, Henri. 1993. *Lakon Ludruk Jawa Timuran*. Jakarta: Grasindo

Supriyanto, Henri. 2004. *Kidungan Ludruk*. Malang: Widya Wacana Surabaya

Peta Surabaya. Surabaya. 2015. February 2015, from <http://www.timeanddate.com>

Cmaps Surabaya. 2015. February 2015, from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>

Baische, Bousmaha. 2014. *Neuferts Architectural Data Third Edition*. London : Lockwood

Chiara, Joseph D., & John Callender. *Time-Saver Standards for Building Types (second edition)*. Singapore: McGraw-Hill.

Trebilcock, Peter & Mark Lawson. (2004). *Architectural Design in Steel*. London: Spon Press.

Grondzik, Walter T. 2009. *Mechanical and Electrical Equipment for Buildings*. England : John Wiley & Sons.Co

<https://biotankbiofil.files.wordpress.com/2012/01/biofil-spec1.jpg>

<http://www.electrical-knowhow.com/2014/03/RAPAL-Software-for-Risk-Assessment-Study.html>