



<http://dimensiinterior.petra.ac.id>

Implementasi Konsep Eksistensi, Inovasi, Regenerasi pada Interior Pusat Komunitas Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara di Surabaya

Immaculata | Laksmi Kusuma Wardani | Stephanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya

Email: maria.immaculata95@gmail.com

ABSTRAK

Ludruk sebagai kesenian tradisional khas Jawa Timur sering dianggap kuno dan telah banyak ditinggalkan masyarakat khususnya di Surabaya. Akan tetapi, salah satu kelompok ludruk yang masih bertahan yaitu Komunitas Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara. Demi mempertahankan kesenian ludruk, komunitas ini melakukan pertunjukan setiap minggu dan pengajaran pada anak-anak, sehingga komunitas ini membutuhkan sebuah wadah untuk melestarikan kesenian ludruk. Konsep perancangan yang diterapkan terinspirasi dari visi misi komunitas yaitu eksistensi, inovasi, dan regenerasi. Konsep eksistensi ini diterapkan pada organisasi ruang yang terpusat, suasana ruang yang homey, karakter naturalisme, dan sistem self-service. Konsep inovasi diterapkan pada penggunaan teknologi dan ruang multifungsi. Sedangkan, konsep regenerasi diterapkan pada ruang yang openspace dan mudah digunakan untuk semua orang. Dengan desain ini, suasana eksistensi, inovatif, dan regenerasi dapat dirasakan semua orang yang berkunjung.

Kata Kunci: interior, ludruk, Irama Budaya Sinar Nusantara, pertunjukan.

ABSTRACT

Ludruk as a traditional performing art of East Java is often considered as an old, abandoned culture in Surabaya. However, there is one of ludruk group that still survives, named Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara Community. In order to preserve ludruk, this community performs every week and trains youngster. In order to achieve this purpose, this community needs a platform to maintain ludruk as Surabaya's authentic performing art. The theme is inspired by the spirit of the community to preserve ludruk to its vision and mission which is existence, innovation, and regeneration. This concept of existence is applied to centralized organization of spaces, homey atmosphere, naturalism character, and self-service system. The concept of innovation is applied to the use of technology and multifunctional space. Meanwhile, the concept of regeneration is applied to an open space and easy access for everyone. With this design, the existence, innovative, and regenerative ambience is brought to live by everyone who enters the platform.

Keywords: interior, ludruk, Irama Budaya Sinar Nusantara, performing art.

PENDAHULUAN

Ludruk merupakan seni pertunjukan tradisional yang tumbuh dan berkembang di Jawa Timur. Perkembangan ludruk menyebar luas di Surabaya dan kota lainnya di Jawa Timur. Pertunjukan ini dimainkan oleh sebuah grup kesenian yang menceritakan kehidupan rakyat sehari-hari dan cerita perjuangan. Dimana, dalam cerita pertunjukannya diselingi dengan lawakan dan diiringi musik gamelan. Pemain ludruk di dominasi oleh laki-laki karena dulu wanita dianggap tabu untuk tampil di atas panggung.

Fungsi ludruk yaitu menjadi sarana komunikasi budaya, penebaran nilai moral, sistem proyeksi, pengesahan kebiasaan, dan sebagai media berita, perintah serta ajakan kepada masyarakat [1]. Pada masa

kejayaannya, ludruk menjadi hiburan utama di masyarakat. Seiring dengan berkembangnya era digital, ludruk mulai ditinggalkan masyarakat bahkan tidak banyak generasi muda yang mau untuk meneruskan menjadi pemain ludruk. Ludruk sering kali dianggap sebagai sesuatu yang kuno.

Di Surabaya, masih ada beberapa komunitas ludruk yang bertahan. Tetapi, tidak semua komunitas tersebut rutin untuk pentas. Komunitas Irama Budaya Sinar Nusantara menjadi satu- satunya grup ludruk di Surabaya yang masih aktif untuk pentas setiap minggunya. Menurut Meimura, fasilitas gedung tersebut sangat tidak memadai, karena sejak awal diberikan Pemkot Surabaya kepada Kelompok Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara sudah dalam kondisi rusak karena lama tak terawat.

Dengan segala keterbatasan fasilitas yang ada, komunitas ini tetap dapat bertahan karena visi dan misi komunitas, yaitu eksistensi, inovasi, dan regenerasi. Untuk menjaga eksistensi ludruk, komunitas ini melakukan pertunjukkan secara konsisten setiap minggunya. Pentas ludruk diadakan setiap hari Sabtu di Taman Hiburan Rakyat dengan persiapan mulai dari pk 19.00 dan tampil pk 20.00-23.00 WIB. Selain itu, komunitas mengekspos kegiatan di media massa maupun sosial media. Untuk mempertahankan ludruk, komunitas ini terus berinovasi melalui cerita ludruk yang mengikuti tren dimasyarakat serta mengkolaborasi pentas ludruk dengan kesenian lainnya, seperti wayang kulit dan film. Komunitas mulai berupaya untuk meregenerasi pemainnya yaitu dengan merekrut 15 aktor muda yang masih berusia belasan hingga 20-an tahun. Selain itu, aktor muda diberi pelatihan berupa kelas vokal, gerak, tari, dan musik. Sehingga generasi muda dapat terlibat dalam setiap elemen dalam ludruk. Tujuan pelatihan ini agar dapat melestarikan dan meregenerasi kesenian ludruk ke generasi muda Surabaya.

Hal ini menunjukkan bahwa komunitas ludruk Irama Budaya memiliki potensi untuk melestarikan kesenian ludruk. Oleh karena itu, komunitas ini membutuhkan wadah untuk menunjang segala kegiatan mereka. Dengan adanya pusat komunitas ludruk Irama Budaya di Surabaya, dapat menjadi wadah bagi komunitas untuk tetap berkarya dan meningkatkan performa seni pertunjukan ludruk. Fasilitas ini dapat menjadi tempat khusus bagi komunitas untuk terus berkarya dan juga dapat memperkenalkan kesenian ini kepada masyarakat umum khususnya generasi muda di Surabaya.

A. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang interior pusat komunitas Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara di Surabaya yang dapat mewadahi dan memfasilitasi kegiatan komunitas?
2. Bagaimana merancang interior Pusat Komunitas Irama Budaya Sinar Nusantara di Surabaya yang memiliki nilai edukasi dan entertainment yang sesuai dengan visi misi komunitas?

B. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan interior pusat komunitas Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara di Surabaya ini bertujuan untuk:

1. Memberikan wadah dan fasilitas agar komunitas Irama Budaya Sinar Nusantara dapat memaksimalkan kegiatannya untuk melestarikan kesenian ludruk
2. Memberikan edukasi dan entertainment pada masyarakat Surabaya agar membangkitkan kepedulian terhadap kesenian ludruk yang sesuai dengan visi misi komunitas, yaitu eksistensi, inovasi, dan regenerasi.

C. Manfaat Perancangan

1. Bagi Komunitas, yaitu membantu melestarikan kesenian ludruk.

2. Bagi Desainer Interior, yaitu mendapatkan pengetahuan baru dan dapat berkontribusi dalam melestarikan kesenian ludruk
3. Bagi Masyarakat Surabaya, yaitu memperkenalkan kembali kesenian ludruk.

D. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini memiliki fasilitas utama berupa auditorium, *exhibition*, ruang *meeting*, ruang kolaborasi, ruang studio. Sedangkan fasilitas penunjang pada perancangan ini meliputi ruang *lobby*, perpustakaan, *cafe*, *merchandise shop*, dan area ticket. Terdapat pula fasilitas servis yaitu toilet dan gudang penyimpanan barang untuk *perform (storage)*.

METODE PERANCANGAN

Pada tahap *empathize*, desainer memulai perancangan dengan mengumpulkan berbagai informasi mengenai pengguna. Tujuannya agar desainer dapat lebih memahami karakter dan kebutuhan pengguna serta dapat menjadi data landasan untuk perancangan. Metode yang digunakan yaitu mengumpulkan data-data, studi literatur, observasi pengguna dengan dokumentasi foto, wawancara dan melibatkan diri pada kegiatan komunitas, serta observasi site yang akan digunakan.

Pada tahap *define*, dilakukan penjabaran terhadap data-data yang telah dikumpulkan, seperti analisis data fisik, pola aktivitas, kebutuhan dan karakteristik ruang, kebutuhan besaran ruang. Hal tersebut bermanfaat untuk merumuskan masalah dan membuat konsep awal untuk memecahkan masalah yang di rumuskan.

Tahap selanjutnya yaitu *ideate*. Pada tahap ini penulis merumuskan masalah dan memberikan beberapa alternatif solusi, seperti penataan ruang (*zoning dan grouping*), penataan layout dan sirkulasi. Selain itu, desainer juga menginterpretasikan solusi melalui konsep desain. Metode yang digunakan yaitu *brainstorming* dengan metode *mind map*. Konsep yang telah dipilih diterapkan pada ruang melalui skematik desain dalam bentuk pemilihan dan evaluasi ruang serta penataan layout dan sirkulasi.

Pada tahap ini *prototype*, skematik desain dikembangkan dengan memperhatikan bentuk, warna, detail perabot dan spesifikasi lainnya. Desain diimplementasikan melalui berupa 2D (gambar kerja dan gambar presentasi) maupun 3D (*rendering*). Selain itu, mempresentasikan dengan maket dan perlengkapan presentasi yang mendukung, seperti brosur, poster, dan video.

Pada tahap *test*, desain perancangan dievaluasi oleh pembimbing dan dijabarkan kelebihan dan kekurangan desain untuk dikembangkan selanjutnya.

Pada tahap *implement*, desain perancangan dipublikasi dengan membuat jurnal dan diberikan kepada komunitas Ludruk Irama Budaya [2].

KAJIAN PUSTAKA

A. Komunitas

Komunitas yang dipilih untuk perancangan ini yaitu komunitas Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara.

Ludruk Irama Budaya didirikan pada tanggal 10 November 1987. Kelompok ini awalnya dipimpin oleh seniman mendiang Sakiyah Sunaryo yang biasa dipanggil Mak Yah dan dilanjutkan oleh anak angkatnya yaitu Deden.

Komunitas ludruk ini memiliki berbagai kegiatan untuk melestarikan kesenian ludruk, seperti melakukan pementasan satep hari Sabtu jam pk 19.00 dan tampil pk 20.00-23.00 WIB. Selain itu, melakukan pelatihan anak-anak dengan mengajari vokal, gerak, tari, dan musik. Tujuannya agar anak-anak lebih mengenal cerita pementasan dan ludruk memiliki penerus.



Gambar 1. Pentas Ludruk.

B. Struktur Pementasan Ludruk

Struktur pementasan dikatakan tidak banyak berubah dari zaman dulu, sehingga telah menjadi pakem yang terbentuk yaitu [3]:

1. Pembukaan dengan atraksi tari remo.

Tarian ini menyimbolkan kegagahan dan kepahlawanan masyarakat Jawa Timur. Selain itu, secara religius sebagai upacara memohon keselamatan dan keberhasilan pementasan. Ada beberapa gaya tari remo yaitu Jombang, Surabayan, dan Tari Ngeremo Putri Malangan.

2. Bedayan.

Bedayan merupakan tarian joget ringan oleh beberapa seniwati ludruk sambil melantunkan kidungan jula-juli Jawa Timuran.

3. Dagelan, atau lawakan.

Bagian ini menyajikan satu kidungan, disusul oleh beberapa pelawak lain. Mereka kemudian berdialog dengan materi humor yang disesuaikan dengan tema pertunjukkan.

4. Penyajian lakon atau cerita.

Bagian ini merupakan inti dari pementasan. Biasanya lakon dibagi menjadi beberapa babak, yang terbagi menjadi 3 sampai 5 atau 7 babak. Setiap babak dibagi lagi menjadi beberapa adegan. Disela-sela adegan biasanya diisi selingan berupa tembang jula-juli yang biasanya dinyanyikan oleh seniwati.

C. Karakter Budaya dalam Ludruk

Setiap pertunjukkan ludruk dapat digunakan sebagai [1]:

- Sebagai sarana komunikasi budaya
- Sebagai penyebaran nilai moral
- Sistem proyeksi keinginan atau impian masyarakat
- Sebagai pengesah kebiasaan di masyarakat
- Sebagai alat pendidikan

D. Auditorium

Gedung pertunjukan / auditorium merupakan sebuah bangunan besar yang digunakan untuk pertunjukan, pertemuan, dan kegiatan lainnya. Gedung pertunjukan berfungsi untuk mewadahi kegiatan apresiasi seni, edukasi yang bersifat hiburan, menjadi penilaian dan komunikasi, tempat bertukar pikiran dengan antar seniman, dan menjadi tempat menampung seni pertunjukan yang merupakan hasil dari budaya atau masyarakat. Hal yang perlu diperhatikan:

1. Tipe- tipe panggung [4]

Ada berbagai tipe panggung yaitu proscenium, *openstage (endstage, fan-shaped, thrust stage, theater in the round, traverse stage)*.

Tabel 1. Panduan Standard Dimensi Panggung

Theatre type	Seating	Proscenium width (m)	Proscenium height (m)	Grid height (m)	Main stage depth (m)	Wing width (m)	Height under galleries (m)
Opera/dance	1,200-2,000	12-18	8-10	24-30	15-20	8-10	8-12
Large touring	1,200-2,000	12-15	7-9	22-28	14-18	6-10	7-9
Medium touring	900-1,200	10-14	6-8	18-22	12-15	5-8	6-8
Drama and small touring	400-1,000	8-12	5-7	14-20	10-14	5-8	5-7

2. Keterbatasan Visual [4]

Pada ruang auditorium terdapat keterbatasan visual penonton untuk melihat performance di atas panggung. Jarak paling jauh yang dapat dilihat oleh penonton tergantung dari tipe dan skala pertunjukan. Jarak maksimum dari *point of comment* yaitu 20 meter. Untuk opera dan *musicals*, raut wajah yang tajam adalah maksimal berada pada 30 meter. Untuk pertunjukan tari, penonton membutuhkan penglihatan mulai dari badan dan kaki penari sehingga jarak yang dibutuhkan tidak melebihi 20 meter.

3. Akustik Auditorium [4]

Kinerja akustik pada auditorium menjadi syarat utama yang perlu dipertimbangkan dan diperhatikan. Pengertian akustik disini merupakan kualitas suara yang tercipta pada pertunjukan. Hal yang dipertimbangkan dalam desain untuk akustik pada interior ketika tidak menggunakan penguas suara, yaitu :tipe produksi, bentuk dan ukuran auditorium, *setting* pertunjukkan, volume auditorium, waktu gema, dan finishing.

4. Pengolahan elemen interior

• Lantai

Lantai disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas dalam ruang auditorium. Selain itu, lantai juga mempengaruhi kenyamanan audio visual bagi penontonya. Ketinggian lantai panggung sekitar 80-100 cm dan ketinggian untuk area kursi penonton ada kenaikan sekitar 15-17 cm

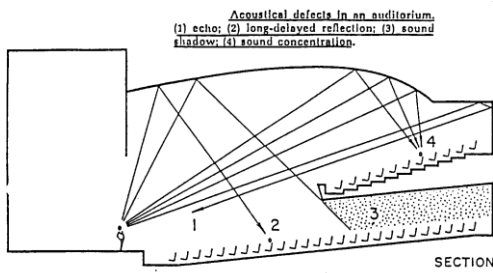
• Dinding

Desain dinding dapat disesuaikan dengan kebutuhan akustik yang ingin dihasilkan. Fungsi dinding sebagai pengontrol dan pengarah pantulan suara. Fungsi dinding sebagai pengontrol yaitu agar dapat mengurangi pantulan suara.

• Plafon

Plafon memiliki fungsi sebagai media pemantul / penerus suara. Plafon memiliki sifat sebagai reflektor

yang membelokkan suara sesuai dengan peletakkannya. [5].



Gambar 2. Plafon akustik

5. Pencahayaan

Pada pencahayaan auditorium, ketentuan untuk penerangan panggung yaitu harus memungkinkan seluruh area panggung untuk diterangi dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Sumber cahaya utamanya yaitu diatas pada bagian dalam panggung dan auditorium, dari sisi celah, lebih jarang, serta dari *footlights*.

Penerangan diatas sangat penting dan harus diatur dengan baik untuk menyerangi wajah aktor sekitar 45° di atas horizontal (minimum 35°). Sedangkan lokasi penerangan di atas panggung dan jembatan penerangan di atas auditorium dapat dikerjakan secara grafis dengan mengatur kerucut cahaya dari setiap sumber pada bagian yang akan jatuh antara 55 ° dan 40 °, sehingga keseluruhan panggung dari depan ke belakang dapat ditutupi oleh satu atau lokasi lainnya [6].

6. Tempat duduk penonton

Penempatan tempat duduk penonton sangat penting karena dapat meminimalkan keterbatasan visual dan suara serta dapat memaksimalkan kapasitas auditorium dengan maksimal. Tujuan desainnya yaitu untuk memfasilitasi kenyamanan selama pertunjukan [4].

LOKASI PERANCANGAN

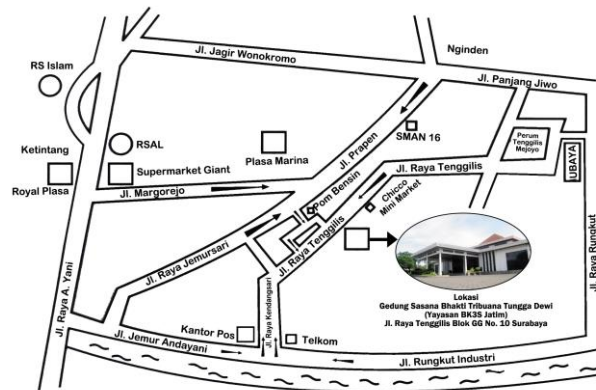
Perancangan interior pusat komunitas ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara ini menggunakan bangunan riil, yaitu gedung BK3S Convention Center yang biasanya disewakan untuk resepsi pernikahan. Lokasi bangunan berada di Jalan Raya Tenggilis Blk. Gg. No.10 Surabaya dan berada satu kompleks dengan kantor yayasan.

Disekitar bangunan terdapat berbagai macam bangunan publik, yaitu hotel (ibis styles, d'season, luminor, yello ,zest, santika), Swalayan (Chicco dan Transmart- Trans Studio Mini), apartment metropolis, dan institusi pendidikan (Universitas Ubaya, Godwin School, Kartika Nasional School). Main entrance bangunan menghadap ke arah utara dan memiliki batasan wilayah sebagai berikut:

- Utara : Jl. Raya Tenggilis
- Selatan : Kompleks Perumahan
- Barat : Kantor pengelola gedung
- Timur: Jl. Tenggilis Timur V

Lokasi perancangan ini dipilih karena sangat sesuai dengan kebutuhan komunitas yaitu bangunan yang berada didaerah yang kondusif, tetapi tidak jauh dari jalan besar. Akses bangunan ini juga tidak jauh dari pusat kota dan berada di lahan seluas ± 8000 m2. Dengan demikian,

lahan ini memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi gedung pertunjukkan untuk sebuah komunitas.



Gambar 3. Site

Sumber : <http://bk3sconventioncenter.com/lokasi/>

KONSEP DESAIN

Permasalahan yang ditemukan yaitu masih banyak generasi muda di Surabaya yang tidak mengenal ludruk. Selain itu, fasilitas budaya untuk kesenian yang belum memadai dan memberikan identitas ludruk. Sehingga harus menciptakan ruang yang dapat menarik minat generasi muda di Surabaya dan dapat fleksibel untuk kolaborasi dengan instansi seni lainnya. Selain itu, adanya fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan komunitas.

Konsep perancangan yang diterapkan yaitu disesuaikan dengan identitas komunitas, yaitu visi misinya dalam mempertahankan kesenian ludruk ini yaitu eksistensi, inovasi dan regenerasi Konsep eksistensi ini diterapkan pada organisasi ruang yang terpusat, suasana ruang yang *homey*, karakter naturalisme, dan sistem *self-service*. Konsep inovasi diterapkan pada penggunaan teknologi dan ruang multifungsi. Sedangkan, konsep regenerasi diterapkan pada ruang yang *openspace* dan mudah digunakan untuk semua orang.

Suasana ruang pada perancangan ini yaitu suasana naturalisme yang *homey* sehingga pada anggota komunitas dapat merasa nyaman dan dapat menunjukkan identitas komunitas ludruk. Selain itu, interiornya didesain senyaman dan semenarik mungkin agar pengunjung dapat tertarik untuk datang dan ikut kegiatan komunitas

Untuk membangun suasana tersebut, warna yang digunakan dalam perancangan ini yaitu warna netral yang natural seperti warna abu-abu, coklat, krem, hijau, merah, dan biru. Warna merah dan biru menjadi ciri khas logo komunitas ludruk ini dapat diterapkan sebagai warna aksent dalam interior. Warna natural diterapkan agar dapat mengekspos material-material alami seperti batu bata, *concrete*, dan kayu.

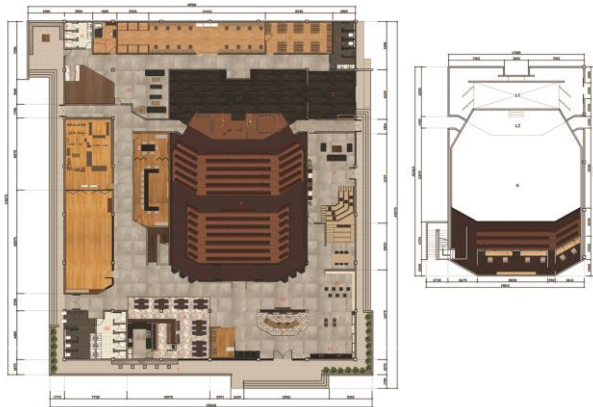
Bentuk yang diterapkan pada perancangan ini adalah bentuk statis karena ludruk memiliki ciri tegas dalam pertunjukannya. Penggunaan material pada perancangan ini menggunakan parket kayu, *concrete*, kayu untuk plafon, panel akustik, dan ornamen mural pada dinding.

Organisasi ruang yang diterapkan yaitu pembagian zona untuk publik yang *tangible* dan *intangible*. Zona yang *tangibel* yaitu pada bagian kiri bangunan yang

meliputi ruang studio tari & musik, serta ruang meeting. Sedangkan zona *intagible* meliputi ruang *exhibition*, perpustakaan, dan kolaborasi yang terletak pada sisi kanan bangunan. Penataan ruang yang terpusat pada fasilitas utama yaitu auditorium sebagai tempat pertunjukkan. Sirkulasi yang diterapkan pada perancangan ini yaitu *unstructured flow* yang didukung dengan penataan ruang yang *openspace*. Prinsip ini disesuaikan dengan karakteristik ludruk yang spontan dan terdapat improvisasi.

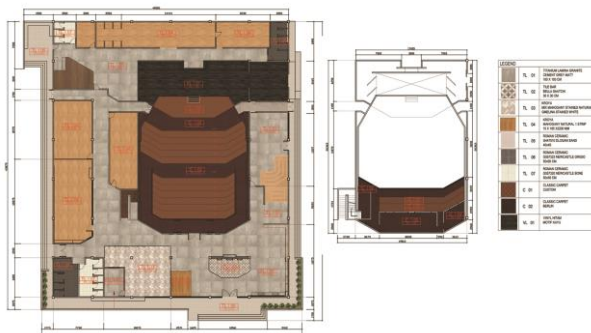
APLIKASI KONSEP DESAIN

Pada perancangan ini layout disusun berdasarkan aktivitas dan keterkaitan antar ruang. Pengunjung yang datang tujuan utamanya menonton pertunjukkan atau latihan. Di bagian depan terdapat lobby dan area ticket agar mudah diakses oleh pengunjung. Jeda waktu untuk menunggu pertunjukkan dapat diisi dengan melihat *exhibition* yang sedang ditampilkan sehingga walaupun tidak ada pertunjukkan, tetap dapat mengenal ludruk. Organisasi ruang terpusat yang menerapkan konsep eksistensi dengan fasilitas utama berada di pusat dan fasilitas lainnya mengelilingi. Selain itu, pada area depan menerapkan penataan ruang yang *open space*. Hubungan ruang yang diterapkan pada perancangan ini berdasarkan kedekatan aktivitas pengguna.



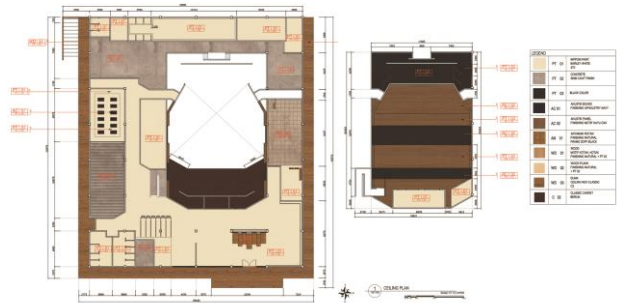
Gambar 4. Layout Lantai 1 & Lantai 2.

Pada rencana lantai, menggunakan material granit, parket, karpet, dan vinyl. Lantai granit digunakan pada sebagian besar ruangan. Motif granit seperti concrete dengan finishing matt. Sedangkan parket kayu digunakan pada studio, ruang meeting, dan ruang *makeup*. Auditorium menggunakan karpet agar dapat meredam suara dan area *stage* menggunakan vinyl hitam agar lantai tidak licin dan memiliki spesifikasi khusus.



Gambar 5. Pola Lantai 1 & Balkon Auditorium

Plafon menggunakan gypsum board dengan finishing cat warna cream dan semen aci. Pada ruang auditorium menggunakan plafon akustik yang difinishing sengan *lamine* sedangkan plafon pada area studio menggunakan panel akustik. Pada ruang studio tari dan ruang kolaborasi menggunakan komposisi kayu sehingga dapat juga meredam suara.



Gambar 6. Pola Plafon Lantai 1 & Balkon Auditorium.

A. Lobby

Bangunan ini memiliki akses pintu utama dan pintu samping. Pada pintu utama pengunjung akan disambut area lobby. Pada lobby terdapat backdrop yang menerapkan repesiti bidang yang terinspirasi dari bagian ludruk bedayan yang berdiri dalam posisi berjajar memanjang. Material yang digunakan yaitu anyaman rotan sehingga memberikan kesan hangat dan *welcome*.



Gambar 7. Lobby.

B. Exhibition

Setelah melewati area lobby pada sisi kanan terdapat *exhibition*. Area ini menampilkan sejarah ludruk dengan dilengkapi dengan perangkat interaktif sehingga pengunjung dapat mencari keingintahuannya. Selain itu, ada area pengenalan ludruk yang di lengkapi dengan patung kostumnya. Disebelahnya terdapat area berbagi suara, pengunjung dapat memberikan kesan pesan mereka untuk ludruk dan komunitas dengan cara menulis di area yang disediakan. Selanjutnya, ada area cerita, pada area ini dapat memutar cuplikan dagelan ludruk atau penampilan langsung dagelan yang singkat.

Penerapan warna krem pada dinding bertujuan agar pengunjung dapat lebih fokus pada *exhibition*. Penggunaan kayu pada display memberikan kesan natural.

Area *exhibition* lainnya yaitu area *hall of fame* yang berisi foto-foto kolase pemain ludruk dan piagam atau

piala-piala yang didapat dari lomba atau kolaborasi dengan instansi seni lainnya.



Gambar 8. Exhibition 1.



Gambar 9. Exhibition 2.

C. Cafe

Area cafe berada disisi kiri *lobby*. Pada area ini pengunjung dapat menikmati makanan tradisional yang di kemas dengan penampilan modern. Pada area ini menerapkan konsep naturalis dengan membawa unsur alam (tanaman hijau) berupa dinding rumput sebagai unsur dekoratif dan memberikan kesan segar pada area *cafe*. Penerapan repetisi kayu berguna untuk memberi batasan antara *cafe* dengan area sirkulasi. Pengunjung juga dapat bersantai dan menikmati *view* diluar ruangan.



Gambar 10. Cafe

D. Ticket dan Merchandise Shop

Area tiket terletak pada bagian kiri *lobby* sehingga memudahkan pengunjung yang ingin langsung membeli tiket. Sistem yang digunakan yaitu *selfservice*. Sistem ini menjadi inovasi agar meningkatkan kesadaran masyarakat untuk tanggap dan mandiri.

Area merchandise menggunakan sistem *knock-down* yang memudahkan untuk membongkar pasang dan penggantian. Menggunakan material kayu agar menyatu dengan suasana ruang lainnya. Area ini menjual pernak-pernik hasil kreasi komunitas berupa baju, topi, gelas, dan aksesoris lainnya.



Gambar 11. Tiket & Merchandise shop.

E. Ruang Baca

Ruang baca memberikan fasilitas pengunjung untuk memperdalam keingintahuan mengenai ludruk. Desain rak bukunya menyatu dengan area duduk sehingga pengunjung dapat santai untuk membaca. Area duduk menerapkan sandaran yang sedikit miring. Selain itu, ruang baca dan ruang kolaborasi dapat tersambung dengan menggunakan tangga yang tergabung dengan area duduk dan ruang baca didesain *open space*.



Gambar12. Ruang Baca.

F. Ruang Kolaborasi.

Ruang kolaborasi digunakan untuk menerima tamu secara santai sehingga ruangan diberi fasilitas duduk yang santai dan terdapat area *private space* yang bisa digunakan untuk wawancara atau diskusi dengan anggota komunitas. Material yang digunakan yaitu dominan kayu dengan dinding batu bata ekspos yang memberikan kesan alami.



Gambar 13. Ruang Kolaborasi.

G. Auditorium

Ruang auditorium didesain dengan menerapkan repetisi pada dinding dan bentuknya sedikit condong kedepan agar mengajak pengunjung untuk masuk ke dalam. Pemilihan warna coklat, hitam, dan merah tua mempertimbangkan kenyamanan dan efektifitas saat menonton pertunjukan. Karena pada saat menonton pertunjukan lampu akan di gelapkan total dan hanya fokus pada panggung. Ruangan dengan warna tersebut dapat memperjelas permainan warna lampu *spotlight*.



Gambar 14. Auditorium

H. Studio Tari & Musik

Ruang studio tari dan musik didesain *simple* dan menerapkan efektifitas dan efisiensi fungsi. Studio tari didesain kosong agar anggota yang berlatih dapat dengan leluasa bergerak untuk latihan dan difasilitasi cermin yang besar. Kedua ruangan ini dapat di gabung menjadi satu dengan dipisahkan oleh pintu geser. saat penari atau pemain drama harus berlatih dengan musik, pintu tersebut dapat dibuka dan menjadi latihan bersama.



Gambar 15. Studio tari dan musik

I. Ruang Makeup dan Ganti

Fasilitas tampil lainnya yaitu ruang *makeup* dan ruang ganti. Ruangan ini didesain untuk digunakan bersama-sama (*communal*) karena kebiasaan anggota yang saling membantu merias diri sebelum penampilan dan ruangan ini dapat tembus ke ruang *wardrobe*.



Gambar 16. Ruang ganti dan ruang rias

J. Ruang Meeting

Ruang ini terdapat 2 area yaitu ruang meeting kecil dan besar. Pada kedua ruang ini terdapat partisi pemisah saat masing- masing ruang dibutuhkan secara terpisah. Pada bagian dinding menerapkan konsep inovasi yaitu

dinding ditambahi dengan kaca akrilik yang dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu. Selain itu, pada dinding lainnya menggunakan kaca warna biru yang semi transparan. Warna yang digunakan yaitu warna ciri khas komunitas, yaitu merah dan biru.

- [6] Mills, Edward D., *Planning: Buildings for Administration, Entertainment and Recreation*. New York: Robert E. Krieger Publishing Company. 1976.



Gambar 17. Ruang Meeting.

SIMPULAN

Ludruk merupakan kesenian yang patut untuk dipertahankan dan menjadi kebanggaan masyarakat Surabaya. Dengan perancangan ini, memberikan wadah dan fasilitas agar komunitas ludruk dapat berkembang dan mempertahankan eksistensinya. Desain pada perancangan ini memiliki konsep yang disesuaikan dengan visi misi komunitas, yaitu eksistensi, inovasi dan regenerasi. Penerapan konsep terdapat pada seluruh interior perancangan sehingga pengguna merasa nyaman untuk beraktivitas secara efektif dan efisien. Hal dasar yang diharapkan yaitu dapat memperkenalkan ludruk kepada masyarakat terutama kepada generasi muda. Sehingga ludruk dapat memiliki regenerasi yang baik dan dapat mudah diterima pada jaman modern ini.

REFERENSI

- [1] Aribowo, et al. *Ludruk & Reog*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.2012.
- [2] Gibson, Sarah (2016, July 31). Design Thinking 101 [Online]. Available: <http://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- [3] Sutarto, Ayu. *Reog dan Ludruk: Dua Pusaka Budaya dari Jawa Timur yang Masih Bertahan*. Makalah disampaikan dalam Jelajah Budaya dengan tema: Pengenalan Budaya Lokal Sebagai Wahana Peningkatan Pemahaman Keanekaragaman Budaya. Yogyakarta : 2009
- [4] Appleton, Ian. *Building for the Performing Arts: A Design and Development Guide*. Oxford: Elsevier Limited. 2008.
- [5] Littlefield, David. *Metric Handbook Planning and design data 3rd edition*. The Architectural Press Ltd., 2009.