

**PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG WAYANG ORANG
SURAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

DARA ASHARI MAGHFIROH

NIM 1410109123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG WAYANG ORANG
SURAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

DARA ASHARI MAGHFIROH

NIM 1410109123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG WAYANG ORANG SURAKARTA

Dara Ashari Maghfiroh

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI
Yogyakarta JL.Parangtritis Km. 6,5 , Sewon , Bantul

Abstrak

Wayang Orang merupakan salah satu kesenian teater tradisional Surakarta yang populer pada masanya sekitar tahun 1950-1965 dan mampu bertahan hingga saat ini. Pagelaran wayang orang pada awalnya dipentaskan di dalam keraton , namun dalam perkembangannya pementasan ini dibawa keluar dengan tujuan masyarakat di luar keraton dapat menikmatinya sebagai bentuk hiburan, maka dibangunlah Gedung Wayang Orang Surakarta (GWO) yang berlokasi di Jl. Kebangkitan Nasional No.15, Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. GWO ini menjadi tempat pelestarian seni wayang orang di tengah perkembangan zaman..Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah Kota Surakarta dalam mempertahankan kesenian wayang orang adalah dengan merencanakan pembangunan kembali GWO lewat sayembara desain pada tahun 2015.Kemudian diolah kembali oleh UCLG ASPAC (*United Cities and Local Government-Asia Pasific*). Guna selaras dengan pemerintah kota, maka perancangan ini bertujuan menciptakan interior gedung wayang orang yang dinamis, dimana sebuah tradisi tidak menjadi sesuatu yang beku melainkan dapat menerima perubahan tanpa melupakan prinsip dasar sebuah pertunjukan wayang orang, sehingga dapat meningkatkan minat dan antusias penonton. Maka terpilihlah tema *teachings of wayang* orang, dimana cerita wayang orang mengandung pembelajaran kehidupan, kemudian dikerucutkan kembali menjadi 3 kata kunci untuk menggambarkan wayang orang surakarta yaitu: *neat, elegant, modern..* Karya perancangan ini menggunakan metode oleh Rosemary Kilmer yang memiliki 7 tahapan mulai dari *commit* sampai *evalute*. Penerapan 3 kata kunci tersebut terdapat pada elemen-elemen interior, yang di harapkan dapat memenuhi kebutuhan penonton.

Kata Kunci : Interior, gedung pertunjukan, wayang orang, aktivitas penonton

Abstrack

*Wayang orang is one of Surakarta tradisional theatre that was popular around 1950-1965 and able to survive until now. Wayang orang performances at first staged in Keraton Surakarta. But in its development this staging brought out with purpose people outside keraton can experiences the staging as entertainment. Therefore Wayang Orang Building (GWO) builtup in jl Kebangkitan Nasional no.15 , **Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah**. GWO become place of preservation wayangorang in the middle of current development. One of the effort by Surakarta Government in order to maintain wayang orang to rebuilt GWO through desain competition in 2015 ago. The reprocessed by UCLG ASPAC (United Cities and Local Government-Asia Pasific). To consistant with city government, then this design aiming to create GWO dynamic aiming to create GWO dynamic Interior, where a tradition not into something congealed but can accept change without forget basic principles of wayang orang performances. So it can improve interest and enthusiasm audience. Then elected theme teachings of wayang orang , where story of wayang orang contain value of life. The pursed again become 3 keyword to illustrate wayang orang its: neat, elegant, modern. Works of this design using methed by Rosemary Kilmer that have 7 stages start from commit till evaluate, the implementation of keywords contained in the interior element , expected to fulfill audience needs.*

Keyword : interior, theater , wayang orang, audience activity

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

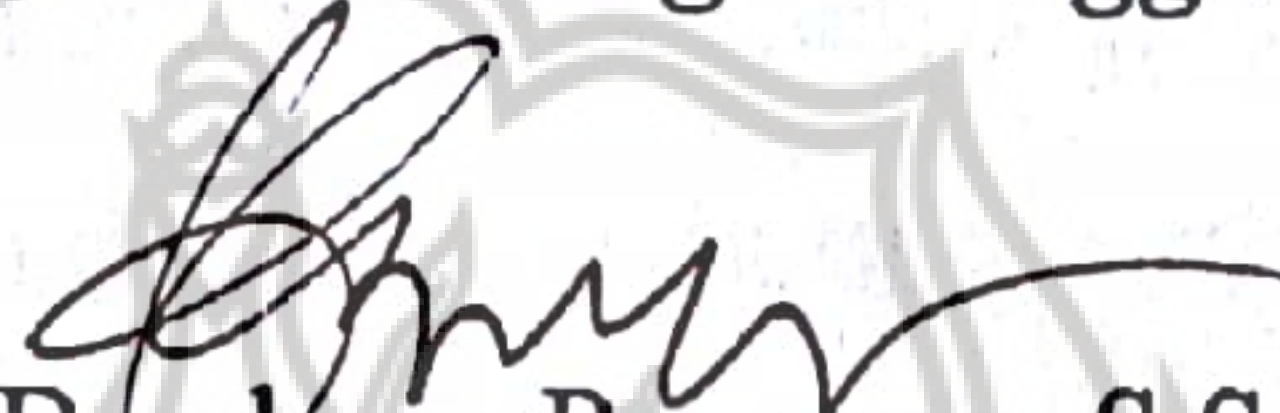
PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG WAYANG ORANG SURAKARTA diajukan oleh Dara Ashari Maghfiroh, NIM 1410109123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn.
NIP 195409022 198303 1 002

Pembimbing II/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001

Cognate/Anggota



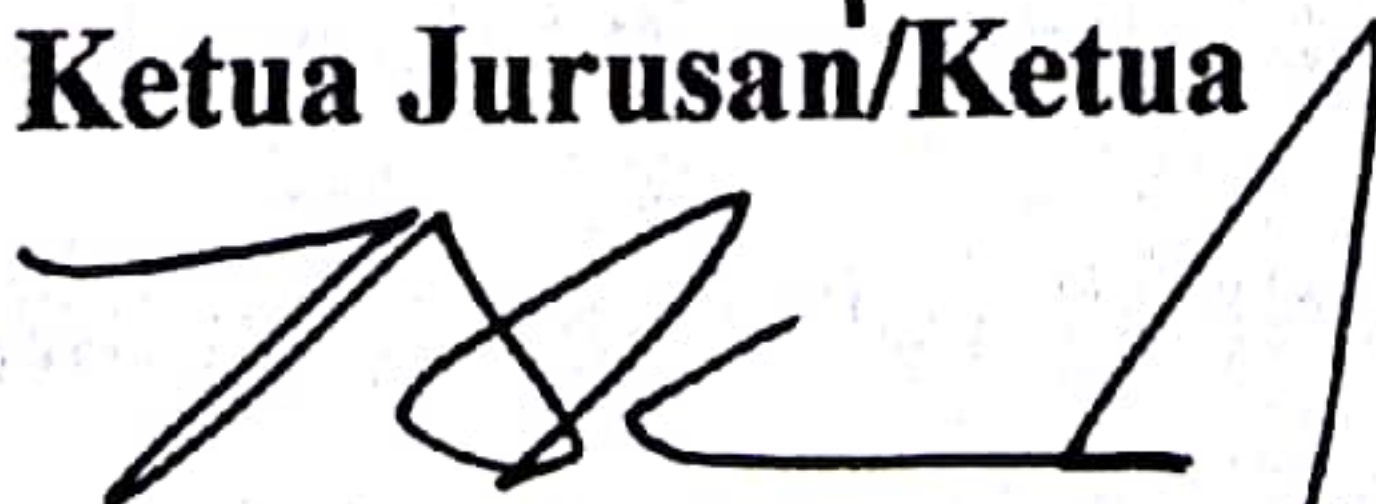
Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiyi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

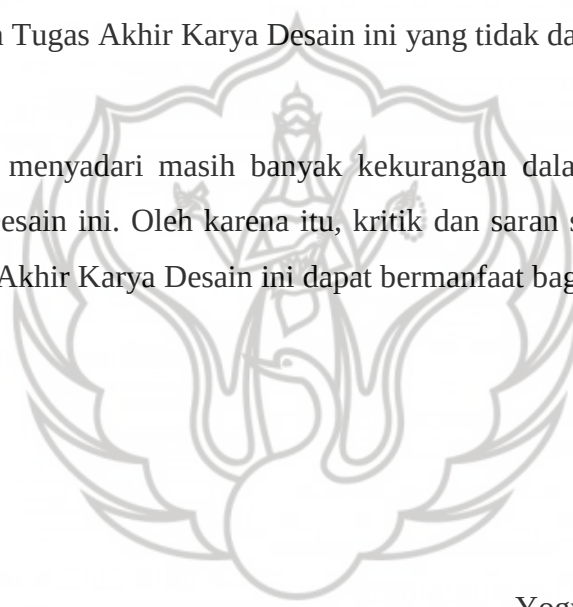
Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta serta kakak tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des , selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn, MA. dan Bapak Drs. A Hendro Purwoko, M.sn selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn. M.Ds selaku dosen wali.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.
10. Bapak Dandare selaku pegawai DPUPR Kota Surakarta yang telah membantu memberikan data-data perancangan Gedung Wayang Orang.

11. Terkhusus untuk Firman Setiawan yang bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu dalam segala hal berkaitan dengan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
12. Mahatta Risang yang telah memberi bimbingan, bantuan, dan dukungan.
13. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, terutama Shafa Aesyah, Balano Bimo dan Eka Rahmita
14. Adik-adik tingkat yang membantu proses Tugas Akhir Karya Desain ini, Sari, Riska, dan Alex.
15. Teman-teman seperjuangan Konco Kandung (PSDI 2014).
16. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, Mei 2018

Penulis

Dara Ashari Maghfiroh

DAFTAR ISI

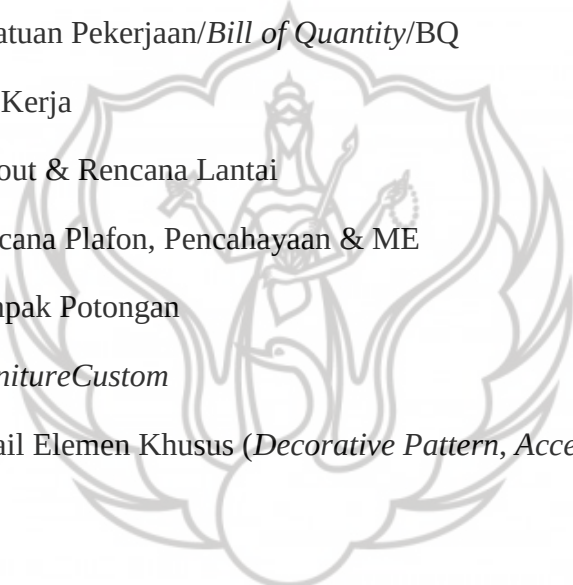
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
a. Metode Pengumpulan Data dan Masalah.....	4
b. Metode Sintetis.....	5
c. Metode Evaluasi.....	5
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum.....	6
a. Gedung Pertunjukan.....	6
b. Jenis Gedung Pertunjukan Berdasarkan Fungsi.....	6
1) Bioskop (<i>cinema</i>)	6
2) Opera.....	7

3) Teater	7
c. Pengertian Teater	8
1) Naskah Lakon	9
2) Pemain.....	9
3) Tata Arsistik.....	9
d. Perbedaan Teater Modern dengan Teater Tradisional	10
1) Teater Tradisional	10
2) Teater Modern.....	10
e. Jenis-Jenis Panggung	12
1) Panggung Arena.....	12
2) Panggung <i>Proscenium</i>	13
3) Panggung <i>Thrust</i>	14
f. Bagian-bagian Panggung	15
g. Sejarah Teater Indonesia.....	17
1) Teater Tradisional	18
2) Teater Klasik.....	18
3) Teater Transisi.....	18
4) Teater Modern.....	18
h. Wayang Orang	18
i. Sejarah Gedung Wayang Orang Surakarta	19
j. Perkembangan Gedung Wayang Orang	20
2. Tinjauan Khusus.....	21
a. Pendekatan Semiotika	21
b. Pendekatan Budaya	21
B. Program Desain	22
1. Tujuan Desain	22

2. Fokus/Sasaran Desain	22
3. Data	23
a. Deskripsi Umum Proyek	23
b. Data Non Fisik	24
1) Keinginan Klien	24
2) Struktur Organisasi	25
3) Pola Aktivitas Pengguna Ruang	25
4) Fungsi dan Pengguna Ruang	27
5) Hubungan Antar Ruang Bangunan	30
c. Data Fisik	31
1) Tata Letak Ruang	31
d. Data Literatur	33
1) Auditorium	33
2) <i>Lobby</i>	43
3) Toilet	47
4) Ruang Rias	48
5) Café	49
6) Souvenir Shop	50
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	52
BAB III	55
PERMASALAHAN DESAIN	55
A. Pernyataan Masalah	55
B. Ide Solusi Desain	55
1. Konsep Desain	55
2. <i>Mind Map</i>	56
3. Tema	57

4. <i>Moodboard</i>	58
5. Ide Penyelesaian Masalah	58
a. Penambahan Fasilitas Penunjang	58
b. Penggunaan Teknologi	58
BAB IV	62
PENGEMBANGAN DESAIN	62
A. Alternatif Desain (<i>schematic design</i>)	62
1. Alternatif Estetika Ruang	62
a. <i>Moodboard</i>	62
b. Komposisi Warna	63
c. Komposisi Material	64
d. Elemen Dekoratif	64
2. Alternatif Penataan Ruang	67
a. <i>Bubble Diagram</i>	67
b. <i>Zoning</i>	67
c. <i>Layout</i>	68
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	69
a. Alternatif Rencana Lantai	69
b. Alternatif Rencana Dinding	70
c. Alternatif Rencana Plafon	71
4. Alternatif Elemen Pengisi Ruang	72
a. <i>Furniture</i>	72
1) Alternatif <i>Single Chair</i>	72
2) Alternatif <i>Modular Chair</i>	72
2) <i>Costom Furniture</i>	73
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	75

a. Pencahayaan.....	75
b. Akustik.....	78
c. Penghawaan.....	79
d. <i>Care Disability</i>	81
e. <i>Fire Safety</i>	81
B. Evaluasi Pemilihan Desain (<i>choose/evaluation</i>).....	82
C. Hasil Desain	83
1. <i>Rendering</i> Perspektif/Presentasi Desain.....	83
2. <i>Layout</i>	91
3. Detail Khusus (<i>custom furniture& elemen dekoratif</i>).....	93
a. Tapak Depan	93
b. Tampak Samping	94
c. Detail Furniture Costum.....	94
d. Detail Elemen Dekorasi	96
e. Detail Signage.....	97
BAB V	98
PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101
A. Hasil <i>Survey</i>	
1. Surat Ijin <i>Survey</i>	
2. Foto-foto <i>Survey</i>	
3. Gambar Kerja <i>Survey</i>	
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	

1. Sketsa-sketsa alternatif desain
 2. Foto-foto Proses Desain
- C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran
1. *Rendering* Perspektif 3D
 2. *Rendering Bird Eye View*
 3. Foto-foto maket terpilih/desain unggulan
 4. Animasi/Aplikasi 360/*Walkthrough* dalam bentuk alamat *online*/CD
 5. Skema Bahan dan Warna
 6. Poster Presentasi & *Leaflet* Presentasi
- D. Detail Satuan Pekerjaan/*Bill of Quantity*/BQ
- E. Gambar Kerja
1. Layout & Rencana Lantai
 2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 3. Tampak Potongan
 4. *Furniture Custom*
 5. Detail Elemen Khusus (*Decorative Pattern, Accesories*, dll)
- 

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Pola Pikir Perencanaan	3
Gambar 2.1. Bastille Opera, Paris	7
Gambar 2.2. Kontestan sayembara untuk Teater Nasional Mannheim	8
Gambar 2.3. Panggung Arena	12
Gambar 2.4. Panggung Proscenium	13
Gambar 2.5. Panggung Thrust.....	14
Gambar 2.6. Bagian-Bagian Panggung	15
Gambar 2.7. Logo Wayang Orang.....	23
Gambar 2.8. Eksisting Kawasan Taman Sriwedari	24
Gambar 2.9. Site Eksisting Kawasan Sriwedari.....	24
Gambar 2.10. <i>Master Plan</i> Kawasan Taman Sriwedari	25
Gambar 2.11. Hubungan antar Ruang dan Organisasi Ruang Bangunan.....	31
Gambar 2.12. Rancangan <i>Site Plan</i> Kawasan Taman Sriwedari.....	31
Gambar 2.13. <i>Zoning Site Plan</i> Kawasan Taman Sriwedari	32
Gambar 2.14. <i>Zoning</i> Bangunan	32
Gambar 2.15. Denah Bangunan	33
Gambar 2.16. Variasi Bidang Pertunjukan	34
Gambar 2.17. Variasi Susunan Bidang Aksi	34
Gambar 2.18. Perbandingan Penampang Panggung Tradisional (tampak samping)..	35
Gambar 2.19. Denah Luas Beradegan	36
Gambar 2.20. Rancangan Dasar Panggung Angkat	36
Gambar 2.21. Tempat Duduk Lipat	37

Gambar 2.22. Potongan Tempah Duduk pada Bangku Balkon	37
Gambar 2.23. Luas Baris 16 Tempat Duduk	37
Gambar 2.24. Luas Baris Tempat Duduk Memerlukan Pintu	38
Gambar 2.25. Luas Bersiri Dalam Barisan	38
Gambar 2.26. Tinggi Tempat Duduk	38
Gambar 2.27. Tempat Duduk Berundak	39
Gambar 2.28. Hubungan Kontak Penonton Terhadap Panggung	39
Gambar 2.29. Daerah Visual dalam Bidang Horizontal	40
Gambar 2.30. Daerah Visual dalam Bidang Vertikal	40
Gambar 2.31. Bentuk Langit-Lnagit dan Refleksi Gema 1	41
Gambar 2.32. Bentuk Langit-Lnagit dan Refleksi Gema 2	41
Gambar 2.33. Jumlah Minimum Pintu Berdasarkan Jumlah Penonton.....	42
Gambar 2.34. Potongan Tangga	43
Gambar 2.35. Layout Pintu Keluar Dalam Auditorium	43
Gambar 2.36. Zona Ruang Pergerakan ke Depan	44
Gambar 2.37. Sirkulasi Koridor dan Jalan Lintasan.....	44
Gambar 2.38. Akomodasi pemakaian berjalan menghadap depan.....	45
Gambar 2.39. Tanjakan Akses.....	45
Gambar 2.40. Pengamatan Pria Pada Posisi Berdiri pada <i>Display</i>	46
Gambar 2.41. Pengamatan Wanita Pada Posisi Berdiri pada <i>Display</i>	46
Gambar 2.42. Tata Letak Urinal	47
Gambar 2.43. Tata Letak Urinal/Pemakai Berkursi Roda.....	47
Gambar 2.44. Balik WC/ Pemindahan dari Arah Depan	48

Gambar 2.45. Tata Letak <i>Lavatory</i>	48
Gambar 2.46. Ruang Rias	49
Gambar 2.47. Standarisasi Meja Persegi	49
Gambar 2.48. Standar Meja Bundar	50
Gambar 2.49. Standar Jarak Sirkulasi	50
Gambar 2.50. Etalase/Bidang-bidang Pandangan Optimal	51
Gambar 2.51. Lebar Lintasan Publik	51
Gambar 2.52. Area Penjualan pada Posisi Berdiri	52
Gambar 3.1. <i>Moodboard</i>	58
Gambar 3.2. <i>Flexible Led Screen</i>	59
Gambar 3.3. <i>Stair Lift</i>	59
Gambar 3.4. <i>Combo Lift</i>	59
Gambar 3.5. <i>Rear Projection</i>	59
Gambar 3.6. <i>Ringging System</i>	60
Gambar 3.7. Penerapan.....	61
Gambar 4.1. <i>Moodboard</i>	62
Gambar 4.2. <i>Colour Schame</i>	63
Gambar 4.3. <i>Material Schame</i>	64
Gambar 4.4. Elemen Dekoratif <i>Furniture</i>	64
Gambar 4.5. Elemen Dekoratif Dinding 1.....	65
Gambar 4.6. Elemen Dekoratif Dinding 2.....	65
Gambar 4.7. Elemen Dekoratif Plafon	66
Gambar 4.8. Elemen Dekoratif Tambahan.....	66

Gambar 4.9. <i>Bubble Diagram</i>	67
Gambar 4.10. <i>Zoning Alternatif 1</i>	67
Gambar 4.11. <i>Zoning Alternatif 2</i>	68
Gambar 4.12. <i>Layout Alternatif 1</i>	68
Gambar 4.13. <i>Layout Alternatif 2</i>	69
Gambar 4.14. <i>Rencana Lantai Alternatif 1</i>	69
Gambar 4.15. <i>Rencana Lantai Alternatif 2</i>	70
Gambar 4.16. <i>Rencana Dinding Alternatif 1</i>	70
Gambar 4.17. <i>Rencana Dinding Alternatif 2</i>	71
Gambar 4.18. <i>Rencana Plafon Alternatif 1</i>	71
Gambar 4.19. <i>Rencana Plafon Alternatif 2</i>	71
Gambar 4.20. <i>Single Chair Alternatif 1</i>	72
Gambar 4.21. <i>Single Chair Alternatif 2</i>	72
Gambar 4.22. <i>Modular Chair Alternatif 1</i>	72
Gambar 4.23. <i>Modular Chair Alternatif 2</i>	72
Gambar 4.24. <i>Reseptionis desk</i>	73
Gambar 4.25. <i>Coffee Point Desk</i>	74
Gambar 4.26. <i>Souvenir Point Desk</i>	74
Gambar 4.27. <i>Credenza</i>	75
Gambar 4.28. <i>Downlight</i>	76
Gambar 4.29. <i>Flat Downlight</i>	76
Gambar 4.30. <i>Sriplight</i>	77
Gambar 4.31. <i>PAR LED</i>	77

Gambar 4.32. Intelligent Lighting	78
Gambar 4.33. Akustik Sistem	79
Gambar 4.34. Tacsom Carpet	79
Gambar 4.35. VRV System	80
Gambar 4.36. Care Disability	81
Gambar 4.37. Fire Safety Pasif	81
Gambar 4.38. Fire Safety Aktif	82
Gambar 4.39. Main Entrance	83
Gambar 4.40. Main Entrance & Drink Point View 1	83
Gambar 4.41 Main Entrance & Drink Point View 2	83
Gambar 4.42 Souvenir dan Information Area View 1	84
Gambar 4.43 Souvenir dan Information Area View 2	84
Gambar 4.44 Information Area View 1	84
Gambar 4.45 Information Area View 2	85
Gambar 4.46 Meeting Room View 1	85
Gambar 4.47 Meeting Room View 2	85
Gambar 4.48 Foyer Kanan View 1	86
Gambar 4.49 Foyer Kanan View 2	86
Gambar 4.50 Foyer Kanan View 3	86
Gambar 4.51 Foyer Kiri View 1	87
Gambar 4.52 Toilet View 1	87
Gambar 4.53 Toilet View 1	87
Gambar 4.54 Auditorium (stage) View 1	88

Gambar 4.55 Auditorium (stage) View 2	88
Gambar 4.56 Auditorium (stage) View 3	88
Gambar 4.57 Auditorium (stage) View 4	89
Gambar 4.58 Auditorium (stage) View 5	89
Gambar 4.59 Auditorium (stage) View 6	89
Gambar 4.60 Auditorium (audience) View 1	90
Gambar 4.61 Auditorium (audience) View 2	90
Gambar 4.62 Layout Dasar	91
Gambar 4.63 Layout Auditorium	91
Gambar 4.64 Layout Tribun 1	92
Gambar 4.65 Layout Tribun 2	92
Gambar 4.66 Layout Basement	93
Gambar 4.67 Detail Tampak Depan	93
Gambar 4.68 Detail Tampak Samping	94
Gambar 4.69 Detail Reseption Desk	94
Gambar 4.70 Detail Credenza	94
Gambar 4.71 Detail Drink Desk	95
Gambar 4.72 Detail Souvenir Desk	95
Gambar 4.73 Detail Elemen Dekoratif Dinding 1	96
Gambar 4.74 Detail Elemen Dekoratif Dinding 2	96
Gambar 4.75 Detail Signage	97
Gambar Lampiran	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang	27
Tabel 2.2. Daftar Kebutuhan	52
Tabel 4.1. Evaluasi Desain	82



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Struktur Organisasi.....	25
Bagan 2.2. Pola Aktivitas Pemain Pada GWO.....	26
Bagan 2.3. Pola Aktivitas Pengunjung Pada GWO.....	26
Bagan 3.1. <i>Mind Map</i>	56
Bagan 3.2 Pola Pikir Perancangan	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni dan budaya merupakan suatu bentuk karya imajinatif manusia yang berkembang dalam suatu kalangan tertentu, kemudian menjadi ciri dan identitas dari kelompok manusia atau daerah yang melingkupinya.

Surakarta atau yang lebih sering dikenal dengan nama Solo merupakan salah satu pusat kesenian dan kebudayaan di Jawa Tengah. Kota ini mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam dunia kesenian pada masa berdirinya Keraton Surakarta.

Wayang Orang merupakan salah satu kesenian teater tradisional khas kota Surakarta yang populer pada masanya sekitar tahun 1950-1965 dan mampu bertahan hingga saat ini. Namun tidak dipungkiri juga, perkembangan zaman dan kemajuan dibidang pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, mempengaruhi lunturnya kepedulian akan kebudayaan dan tradisi lama. Banyaknya hiburan modern saat ini membuat keberadaan seni tradisi semakin terpinggirkan.

Pagelaran wayang orang pada awalnya dipentaskan didalam keraton, namun dalam perkembangannya pentasan ini dibawa keluar dengan tujuan masyarakat diluar keraton dapat menikmatinya sebagai bentuk hiburan, maka dibangunlah gedung Wayang Orang Surakarta (GWO) yang berlokasi Jl. Kebangkitan Nasional No.15, Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah.

Namun gedung Wayang Orang yang dibangun sejak 1992 dinilai kini dinilai sudah tidak representative lagi, seiring dengan perkembangan zaman dan kondisi bangunan yang sudah tidak memenuhi kebutuhan, baik dari segi eksterior maupun interior.

Gedung lama memiliki tata pencahayaan serta akustik yang kurang baik, kapasitas penonton yang kurang dan kondisi panggung yang tidak terlihat dari beberapa sisi tempat duduk. Demikian juga fasilitas – fasilitas pendukung baik bagi pemain maupun penonton, masih jauh standar sebuah gedung pertunjukan. Pada tahun 2016 Pemerintah Kota Surakarta melakukan sayembara perencanaan kawasan strategis Taman Sriwedari. Sesuai Perda No. 1 tahun 2012 tentang

perencanaan Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta, ditetapkan kawasan Sriwedari sebagai Kawasan Strategis Sosial Budaya Taman Sriwedari adalah sebuah ruang publik yang letaknya sangat strategis berada di Jl. Brigjen Slamet Riyadi yang merupakan pusat aktivitas dan kegiatan Kota Surakarta. Tujuan awal pembangunan Taman Sriwedari adalah sebagai tempat rekreasi yang memiliki unsur – unsur kesenian dan kebudayaan serta peristirahatan keluarga kerajaan yang terinspirasi dari mitos keberadaan sebuah taman di surga.

Pada dokumen Perencanaan Kawasan Strategis Taman Sriwedari Kota Surakarta oleh BAPPEDA 2015 fasilitas yang perlu dibangun kembali adalah Gedung Wayang Orang Surakarta. Desain GWO yang di dapat dari sayembara ini kemudian diolah kembali oleh UCLG ASPAC (*United Cities and Local Government-Asia Pasific*) adalah organisasi kota – kota dan Walikota atau Bupati di Asia Pasific, organisasi ini bergerak dibidang pengembangan kota dan *public space*.

Salah satu dampak yang diharapkan dari pembangunan kembali ini adalah mampu meningkatkan kualitas pertunjukan dan antusias penonton dari berbagai usia, asal dan latar belakang, serta dapat menjaga dan melestarikan kesenian asli Jawa. Mengingat pertunjukan wayang orang ini juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan kekayaan seni Indonesia pada mancanegara selain menjadi daya tarik tersendiri bagi sektor wisata dan budaya khususnya di kota Surakarta.

Proyek perancangan gedung Wayang Orang ini menarik untuk diangkat, agar dapat menyajikan sebuah gedung pertunjukan yang berkonsep teatrikal modern namun tetap memperhatikan aspek budaya sesuai amanat dalam Undang-undang No. 26 Tahun 2007 tentang penyelenggaraan penataan ruang yang menjelaskan bahwa dalam penyelenggaraan penataan ruang harus memperhatikan berbagai aspek, termasuk nilai budaya yang terkandung dalam kawasan bersejarah. Dengan segala persyaratan gedung pertunjukan yang mengikuti perkembangan zaman, baik dari segi sistem akustika dan pencahayaan ruangan yang baik. Selain itu, gedung juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung kegiatan pemain seperti, penambahan ruang latihan, ruang rias, adanya lobi dan kafe guna memberikan kemudahan pengunjung.

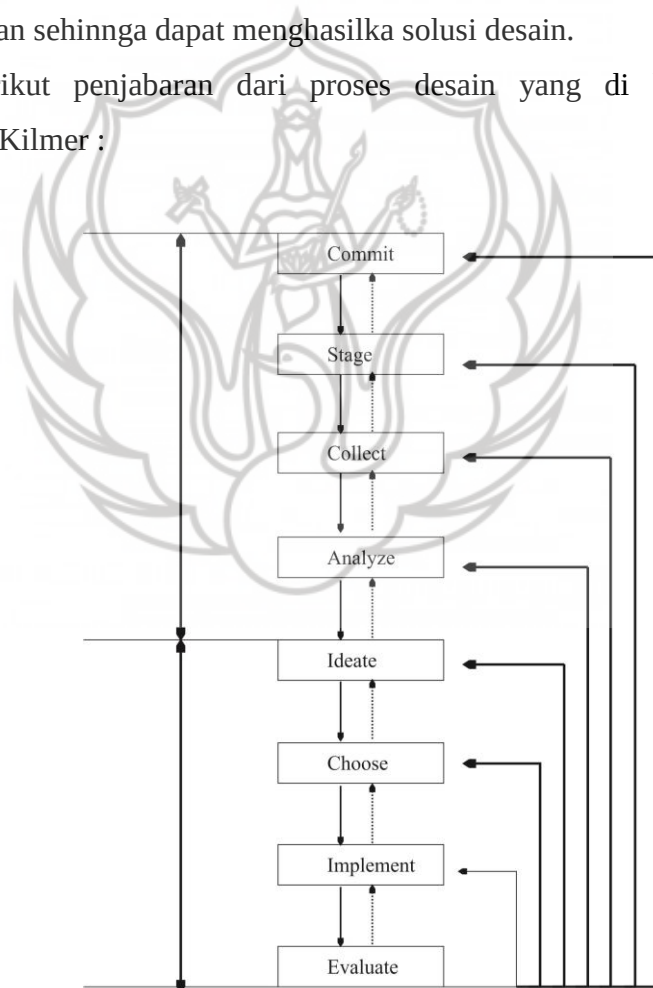
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan interior Gedung Wayang Orang Surakarta ini dengan proses *design* yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Secara umum proses mendesain terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Dua tahap ini kemudian dipecahkan kembali ke dalam 8 langkah yaitu *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Pada tahap analisis desainer harus dapat mengidentifikasi, merumuskan, dan menganalisis masalah. Kemudian pada tahap sintesis, seluruh bagian – bagian yang sudah dianalisis pada tahap sebelumnya digabungkan sehingga dapat menghasilkan solusi desain.

Berikut penjabaran dari proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer :



Gambar: 1.1. Pola Pikir Perencanaan
(Sumber : Rosemary Killmer (1992))

Berikut penjabaran dari proses desain yang di kemukaan oleh Rosemary Kilmer :

a. *Commit*

Tahap paling awal yang dilakukan dalam proses medesain adalah menerima masalah yang ada.

b. *State*

Menetapkan masalah

c. *Collect*

Mencari informasi yang berkaitan degan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survei.

d. *Analyze*

Meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori – kategori yang saling berhubungan. Data dan informasi harus disaring untuk menentukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir yang berkaitan dengan masalah.

e. *Ideate*

Tahap kreatif dari proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.

f. *Choose*

Memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan *budget*, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.

g. *Implement*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.

h. *Evalute*

Proses *review* dan membuat penilaian dari apa yang sudah dicapai , apakah sudah memecahkan permasalahan yang ada.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Masalah

Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Peengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara. Langkah pertama yang dilakukan dalam redesain *interior* Gedung Wayang Orang

Surakarta. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data – data.

Data fisik : lokasi proyek, arsitektur, foto proyek

Data non Fisik : lokasi proyek, arsitektur proyek, fungsi ruang, organisasi ruang, keinginan klien

Informasi-informasi ini kemudian dipelajari kemudian dipelajari untuk menemukan permasalahan penting untuk dipecahkan agar tercapai tujuan dari perancang yang sesuai dengan klien. Pada tahap analisis ini, studi *literature* dilakukan untuk membantu mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Daftar kebutuhan furnitur mempertimbangkan kebutuhan setiap ruang.

b. Metode Sintesis

Semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan dilanjutkan dengan tahap sintesis. Pada tahap ini berisi ide dan konsep perancangan. Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan *zoning*, sirkulasi, *layout*, pemilihan material, pemilihan pencahayaan, tampilan elemen pembentuk ruang, skema bahan dan skema warna serta alternatif furnitur. Semua alternatif akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

c. Metode Evaluate

Metode *Evaluate (Critically Review)* adalah penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternative desain. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, seperti : fungsi, ketahanan, manfaat, estetika, bentuk. Dari tahapan ini akan dihasilkan alternatif terpilih dari hasil evaluasi yang akan dilanjutkan untuk proses gambar kerja dan desain.