

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang diubah melalui imajinasi dan diwujudkan melalui gerakan yang memiliki simbolisme sebagai ungkapan dari penciptanya. Tari merupakan salah satu karya seni dengan media gerak yang menggerakan badan dari kepala hingga kaki. Tarian bisa berbentuk olahraga, ekspresi emosi, cerita, dan simbolisme terkait dengan tradisi, budaya, dan kebudayaan suatu negara atau komunitas. Selain digunakan sebagai media seni, tari juga biasanya sering dipakai dalam acara seremonial, religius, dan tradisional. Selain itu, tari juga merupakan salah satu cara untuk mendorong kesehatan fisik dan mental, serta memperkuat hubungan antar manusia.

Seni tari pertama kali berkembang di Eropa dan Asia pada abad ke 15 hingga 19, pada era klasik ini tarian yang berkembang pada masa itu adalah balet dan tari Jawa. Setelah itu, pada era modern sekitar abad ke 20 hingga tahun 1960-an seni tari mengalami perubahan besar-besaran. Tarian modern seperti kontemporer dan tari jazz mulai berkembang dan menampilkan gerakan yang lebih bebas dan ekspresif. Pada tahun 1960-an hingga sekarang, seni tari semakin berkembang dan menampilkan berbagai macam gaya dan teknik. Tarian kontemporer menjadi semakin populer dan menampilkan gerakan yang lebih kompleks dan abstrak.

Perkembangan seni tari yang ada di Kota Pontianak menunjukkan keragaman dan kekayaan budaya yang unik. Salah satu contoh dari perkembangan seni tari di Kota Pontianak adalah perayaan Pekan Kebudayaan Daerah Kota Pontianak. Pada acara tersebut terdapat penampilan berbagai jenis tarian khas daerah, termasuk tarian multi etnis, tarian tradisional Dayak, dan juga tarian khas Melayu. Kota Pontianak memiliki beragam potensi seni tari yang unik dan menarik, termasuk kesenian tari multi etnis yang merupakan aspek utama identifikasi budaya Kota Pontianak sendiri. Perkembangan seni tari di Kota Pontianak, adanya berbagai acara dan kegiatan yang menampilkan seni tari khas daerah, serta usaha pelestarian tari tradisional dan multietnis yang menunjukkan cara dalam melestarikan budaya dan seni, serta sebagai media untuk memperkuat budaya dan persatuan masyarakat lokal.

Perkembangan tari di Indonesia semakin marak, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya komunitas dan sekolah tari yang menyediakan *dance studio* ataupun *academy* untuk menyalurkan hobi dan bakat bagi para penari. Melihat perkembangan fenomena dan tren tari, tidak sedikit peluang bisnis yang dapat dijalankan, misalnya membangun *dance*

studio / academy. Di masa sekarang ini, bahkan tidak sedikit *dance studio* yang dapat melahirkan penari profesional dan terkenal.

Sebelum mendirikan sebuah *dance studio*, *studio* harus memahami dengan jelas peraturan dan izin yang diperlukan untuk mengoperasikan. Selain itu, adapun beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan ketika mendirikan *dance studio* agar dapat meminimalisir hal-hal yang membuat pengunjung tidak merasa nyaman, seperti *dance studio* yang terlalu gelap, penggunaan lantai yang kaku, atau langit-langit yang kurang tinggi. Kemudian, agar pengguna *dance studio* dapat menari dengan sebaik mungkin, sebuah *dance studio* juga harus mampu memfasilitasi pengguna dengan lingkungan yang nyaman dan terbuka, yang dirancang secara optimal dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna. Berikut komponen utama yang dibutuhkan oleh sebuah *dance studio*:

Ruangan yang luas untuk latihan yang efektif, *dance studio* harus dirancang sebagai tempat yang mencerminkan sebuah tempat pertunjukan, yang berarti area dengan luasan yang besar. *Dance studio* juga harus memikirkan berapa banyak siswa yang dapat ditampung dalam 1 waktu. Selain itu, penting bagi sebuah *dance studio* untuk mempertimbangkan lapisan lantai yang digunakan. *Dance studio* yang lengkap harus menggunakan cermin untuk menyempurnakan bentuk dan teknik yang dilakukan oleh penari. Komponen lain yang diperlukan untuk membangun *dance studio* meliputi area *lobby* dan kantor, sistem ventilasi dan pengatur suhu, insulasi suara, dan sistem keamanan.

Penggunaan teknologi video berkembang dengan pesat, salah satu perkembangan ini adalah teknologi dengan menggunakan video 360 derajat. Kemajuan dari sistem multimedia ini untuk memberikan sebuah informasi yang sangat maju, karena dimuat dengan bentuk materi multimedia seperti: *text*, suara, video, dan gambar sehingga hasil yang didapatkan menjadi lebih interaktif. Video 360 derajat ini menggunakan lensa yang dapat merekam seluruh pemandangan dengan sudut mencapai 360 derajat secara berkelanjutan. Video 360 memungkinkan pengguna untuk menjelajahi pemandangan sekeliling secara menyeluruh. Video 360 derajat menjadi media promosi yang efektif untuk memanfaatkan teknologi baru sebagai penambah pengalaman baru audiens terhadap sebuah lingkungan secara menyeluruh. Media video 360 jika dikombinasikan pada kegiatan belajar mengajar pada seni tari akan membuat karya tari lebih menarik, sehingga materi yang diberikan kepada penari lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami.

Dari pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami Gigi Art Of Dance adalah *space* yang kurang memadai, serta penataan dan sirkulasi yang buruk untuk menampung banyak orang didalamnya. Dengan terbatasnya *space* dan

fasilitas yang minim membuat penari merasa tidak nyaman saat berada di dance studio.

Penelitian proyek Tugas Akhir ini, diberi judul “Perancangan Desain Interior Dengan Menerapkan Teknologi Immersive Pada Gigi Art Of Dance Pontianak”. Pada perancangan ini menggunakan teknologi immersive yang akan diterapkan pada *studio dance* dan *dance theatre* yang dapat digunakan oleh penari, penerapan teknologi immersive diharapkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman belajar dan berlatih di Gigi Art Of Dance, serta mampu lebih banyak menarik pengunjung dan memberikan pengalaman yang lebih berkesan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang desain interior Gigi Art of Dance dengan fasilitas yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana menciptakan experience ruang yang berbeda dengan penerapan teknologi immersive pada Gigi Art Of Dance?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang fasilitas interior yang aman dan menciptakan suasana yang nyaman bagi para penari pada Gigi Art of Dance dan juga pemecahan masalah yang ada dari segi pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, ergonomi dan juga penggunaan material pada *dance studio*.
2. Membuat tema dan penerapan teknologi immersive pada interior yang mendukung aktivitas yang dilakukan para penari dengan ruangan yang baik

1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1 Batasan Perancangan

Pada perancangan ini terdapat beberapa ruangan yang menjadi batasan perancangan yaitu mencakup *lounge*, *café*, *dance studio*, ruang pertunjukan, loker, *changing room / toilet*, *office* dan mini salon. Ruangan ini dirancang sesuai dengan kebutuhan para penari.

a. Aspek Demografis

Perancangan *dance studio* ini memiliki kriteria secara umum yaitu:

1. Usia 6 – >50 tahun
2. Jenis kelamin : pria dan wanita
3. Finansial : Menengah dan menengah ke atas

b. Aspek Geografis

Lokasi perancangan berada di Jl. Gajah Mada No.46, Benua Melayu Darat, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalimantan Barat yang berada di pusat kota dengan tujuan agar lokasi lebih mudah diakses. Selain itu, dance studio berada dekat dengan keramaian,

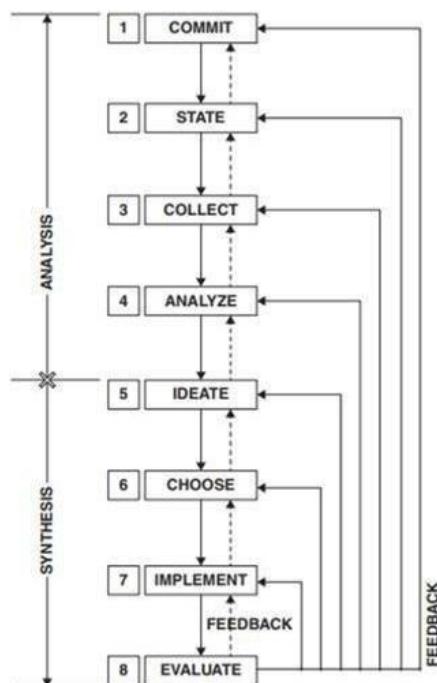
sehingga lebih mudah dikenal dan dapat membawa lebih banyak pengunjung. Gajah mada juga memiliki populasi yang didominasi oleh anak-anak sekolah dan pekerja.

1.4.2 Ruang Lingkup

Perancangan ini berfokus pada fasilitas untuk memenuhi kenyamanan dan aktivitas para penari yang melingkupi: *lounge, café, dance studio*, ruang pertunjukan, loker, *changing room / toilet, office* dan mini salon. Pekerjaannya sama seperti yang sudah dijelaskan namun ditambah dengan detail interior, detail *furniture*, *3D rendering*, *3D video animasi*, skema warna dan material. Batasan untuk ruangan, yaitu staff room, toilet, *pantry, changing room* yang hanya dirancang besar ruangan saja tanpa detail *furniture*, material, dan gambar kerja lainnya.

1.5 Sistematika Perancangan

Proses perancangan yang dilakukan mengikuti proses dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Menurut Kilmer (Kilmer, 2014), tahap perancangan dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, desainer akan mengumpulkan data-data yang merupakan sumber masalah suatu rancangan dan membuat proposal ide perancangan untuk memecahkan masalah tersebut. Pada tahap sintesis, desainer akan mengolah data yang sudah diambil dari tahap analisis dan merancang desain yang mengandung solusi dari masalah yang ada.



Gambar 1.1: Metode Desain menurut Rosemary Kilmer Sumber : Designing Interiors, (Sumber: Rosemary Kilmer, 1992, p.178)

Tahap analisis dan tahap sintesis dapat diuraikan lagi menjadi tahap-tahap yang lebih detail. Tahap analisis terdiri dari *commit, state, collect, analyze*, sedangkan tahap sintesis terdiri dari *ideate, choose, implement, evaluate*. Berikut merupakan penjelasan mengenai tahap-tahap tersebut :

1. *Commit*

Tahap seorang desainer menerima proyek dan membuat jadwal pengerjaannya. Pada tahap ini desainer menjadikan pusat kebudayaan cerita rakyat Indonesia sebagai topik perancangan tugas akhir.

2. *State*

Latar belakang dan masalah dari suatu rancangan akan didefinisikan di tahap ini.

3. *Collect*

Data-data literatur akan dicari oleh desainer pada tahap ini. Desainer mengumpulkan data-data survey yang dilakukan secara *offline* dan *online*.

4. *Analyze*

Desainer menganalisis masalah yang ada dalam suatu perancangan dan membuat peta konsep yang sesuai dengan solusi perancangan.

5. *Ideate*

Pada tahap ini, desainer menyusun konsep dan alternatif desain untuk mendapatkan solusi.

6. *Choose*

Mengambil satu alternatif desain yang dapat menyelesaikan masalah perancangan dengan baik.

7. *Implement*

Membuat bentuk visual (gambar 2D dan 3D) dari alternatif desain yang dipilih.

8. *Evaluate*

Mengevaluasi desain yang telah dibuat. Setelah evaluasi dilakukan, desainer akan melakukan revisi desain agar gambar kerja *final* sudah tidak berubah lagi.