

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tarian adalah ekspresi yang diungkapkan oleh seseorang melalui gerakan tubuh yang diiringi musik tertentu sesuai dengan ekspresi apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Menari dapat menjadi sebuah hiburan dengan tujuan untuk menghibur yang menyaksikan tarian tersebut dan sebagai sarana komunikasi, yaitu dengan tujuan gerakan yang ditampilkan membawa pesan-pesan yang harus bisa dipahami penonton.

Tari modern mempunyai teknik tertentu dan dapat dilakukan dengan tempo yang cepat atau pun lambat dengan menggunakan musik apapun. Fokus yang diutamakan pada tarian modern adalah ekspresif dan juga keahlian dalam teknis. Tarian ini lebih santai, dengan gaya bebas dimana koreografer menuangkan emosi dari sebuah lagu menjadi gerakan.

Tari modern dapat dikategorikan lagi menjadi beberapa macam, yaitu *hiphop dance*, *concert dance*, *R&B dance*, *freestyle dance* dan *ballroom dance* dan dapat pula memasukkan kontemporer dance. Tetapi untuk masa sekarang, tari modern dapat dibagi menjadi *robotic dance*, *blood-elf dance*, *breakdance*, *moonwalk dance*, *hiphop*, *popping*, *locking*, *tutting*, *shuffle* dan lain sebagainya.

Penyebaran tari modern ini sudah marak di masa kini, bahkan di *youtube* yang sekarang terkenal sebagai pengganti televisi banyak menayangkan tentang tarian modern pada halaman terpopuler. Di Indonesia, selain menggunakan *youtube* sebagai penyebaran jenis tarian ini, acara-acara musik dan ajang pencarian bakat sangat mendukung penyebaran ini. Sejak tahun 2000, acara-acara musik mulai menampilkan unsur tarian untuk mendampingi lagu yang ada dan ajang pencarian bakat mulai banyak menunjukkan keahlian *user* dalam bidang menari modern. Hal ini membuat masyarakat Indonesia mulai tertarik dengan tarian yang lebih energik dan gaul. Seiring berjalannya waktu, menari menjadi salah satu bagian dari gaya hidup seseorang terutama muda mudi. Penyebaran ini tidak hanya terjadi di Indonesia saja tetapi hampir di seluruh belahan dunia sudah mengenal tari modern.

Semakin banyaknya peminat dalam tari modern ini, mulai bermunculanlah komunitas-komunitas yang menaungi *dancers* awam ataupun yang sudah profesional. Komunitas ini sudah banyak tersebar diseluruh Indonesia. Diikuti dengan pergerakan *dancers underground* yang berkarya tanpa sorotan yang lebih, tetapi membawa dampak besar dalam berkembangnya *modern dance* dan komunitas-komunitas yang ada. *Dancers underground* bergerak untuk mengayomi *dancers* yang tidak mempunyai tempat untuk belajar sehingga *dancers* bisa menambahkan ilmu

dan teknik seputar *modern dance*. Semakin berjalannya waktu, *dancers underground* mulai dilirik lewat event atau acara bahkan perlombaan yang diikuti. Tetapi komunitas saja tidak cukup untuk menaungi *dancers* ini, *user* juga perlu fasilitas dalam menunjang kualitas menari *user*, maka dari itu dibutuhkan tempat khusus untuk melatih dan menggali potensi setiap orang dalam menari. Diperlukanlah studio *dance* dengan kualitas yang baik dengan *genre* yang spesifik, sehingga anak didikannya menjadi lebih fokus dan dapat mendalami *genre* tersebut. Dalam tarian dibagi menjadi 2 bagian yaitu *basic* hingga *advance* dengan kelas yang beragam dan usia yang beragam pula. Untuk mencapai kapasitas tersebut maka diperlukan sarana untuk berlatih.

Di Indonesia sendiri masih tergolong minim untuk menemukan tempat latihan menari yang berkualitas dengan fasilitas yang baik. Terkadang studio yang digunakan sempit dan tidak dapat menampung dengan kapasitas banyak. Selain itu kurang juga dalam hal tempat untuk menunggu kelas dan penyimpanan barang pribadi. Bahkan untuk pekerja-pekerja didalam juga diperlukan tempat untuk mengelola data dan *editing* video juga audio sebagai penunjang suatu kelas studio.

Permasalahan ini juga terjadi di Bandung yang mempunyai jumlah *underground dancers* yang mencapai 1000 orang lebih dengan berbagai macam *crew* didalamnya. *Underground dancers* di Bandung tidak mempunyai fasilitas yang memadai untuk kegiatan *user*, seperti mengajar-diajar, pertandingan, *workshop* dll. Kegiatan yang *user* lakukan hanya sebatas tempat-tempat umum seperti taman, *car free day* dll, padahal peminat dari *modern dance* ini cukup banyak.

Dari banyaknya masalah ini, perancang menyadari bahwa pentingnya mengembangkan studio *dance* di Bandung yang berkualitas dan berfasilitas baik untuk menunjang *dancers* yang berkualitas di Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang saya dapatkan yaitu sebagai berikut:

- a. Studio *dance* untuk *underground dancer* di Bandung masih tergolong minim (kurang tersedianya tempat untuk latihan)
- b. Studio *dance* untuk *underground dancers* kurang terfasilitasi dengan baik seperti kurangnya penggunaan *sound*, *lighting* bahkan material yang mengurangi cedera pada *dancers*.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang saya temukan:

1. Bagaimana merancang sebuah studio *dance* yang dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan aktivitas yang terlibat didalamnya?

2. Bagaimana merancang sebuah studio *dance* yang dapat menampung seluruh golongan usia dan dengan genre modern?

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini mempunyai 3 tujuan, yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan *dancers* di Bandung seperti tempat latihan dan battle arena.
2. Untuk memberikan kenyamanan kepada *dancers* di Bandung dengan memfasilitasi secara akustik, termal dan meminimalisir cedera.
3. Untuk memperlengkapi kualitas *dancers* secara spesifik seperti penggunaan lighting sebagai bentuk untuk membangun emosi, sound yang baik agar *dancers* bisa mendengar dengan jelas setiap ketukan atau tempo yang ada dan juga cermin pada kiri-kanan-depan agar *dancer* dapat memperhatikan gerakan *user* dari segala sudut.

1.5 Ide/Gagasan

Dalam perancangan ini, perancang akan merancang sebuah tempat yang akan menyediakan fasilitas-fasilitas yang lengkap untuk komunitas *underground dancers* yang ada di Bandung.

Perancang akan merancang studio *dance* sebagai fungsi utama yang berguna sebagai tempat berlatih para *dancers* yang sudah terdaftar dalam setiap kelas yang ada. Studio *dance* ini akan di desain sesuai dengan standar yang sudah ada sehingga *dancers* dapat berlatih dengan nyaman.

Perancang juga akan merancang ruangan *workshop* yang akan digunakan sebagai wadah untuk *dancers* dalam dan luar dapat berbagi ilmu dalam lingkup yang lebih besar dan juga akan digunakan sebagai tempat untuk tampil para *dancers* yang sudah terdaftar saat *user* akan naik ke level selanjutnya.

Setelah mengidentifikasi masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan, perancang memiliki ide/gagasan untuk membuat studio *dance* yang memenuhi standar, serta dengan penerapan sebuah tema *Street Underground* dengan konsep *Dynamic Vibes* yang diambil dari karakteristik *underground dancers* itu sendiri.

Perancang berharap studio ini dapat menjadi wadah untuk *underground dancers* menyalurkan minat dan bakat *user* agar menjadi *dancer* yang profesional.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan studio *dance* ini adalah:

1. Tersedianya studio *dance* sebagai sarana memperlengkapi dan mendidik bakat *dancers* di kota Bandung.
2. Tersedianya wadah untuk menyalurkan kemampuan atau keahlian dalam *modern dance*.
3. Tersedianya studio *dance* yang terfasilitasi dengan baik dan nyaman.

1.7 Ruang Lingkup

Perancang akan membatasi pembahasan dari laporan ini. Pembahasan yang akan perancang bahas yaitu:

1. Fasilitas yang dibutuhkan oleh para dancer seperti:
 - a. Studio *dance*: ruangan ini akan terdiri dari berbagai jenis ukuran ruangan yang di peruntukan kepada *dancers*.
 - b. Ruang *workshop*: ruangan ini akan lebih besar dari pada *studio dance* biasanya karena akan menampung banyak sekali orang dalam satu waktu.
 - c. *Battle Arena*: arena untuk *dancers* menunjukkan keahlian *user* dengan *dancers* lainnya.
 - d. *Changing Room and Showers*: ruangan ini akan menjadi tempat *dancers* untuk mengganti pakaian *user* sebelum dan sesudah kegiatan menari dimulai karena *dancers* akan mengeluarkan keringat dan bisa membuat *user* tidak nyaman. Setelah selesai dengan kelas yang ada, *dancers* dapat mandi di tempat yang telah disediakan.
 - e. Loker: difungsikan untuk penyimpanan barang pribadi dan berharga *dancers*.
 - f. Ruang tunggu: sebelum memasuki kelas atau studio tertentu, *dancers* harus menunggu terlebih dahulu jika sebelumnya ada kelas yang dimulai di studio yang akan *dancers* gunakan, sehingga ruangan ini diperlukan agar *dancers* tidak bosan menunggu.
 - g. Ruang kostum: tempat penyimpanan kostum dan *property* yang akan digunakan selama pertunjukan.
 - h. *Cleaning Shoes*: sepatu merupakan harta paling berharga seorang *dancer*, sambil mengikuti kelas, *dancers* dapat mencuci sepatu *user* di tempat ini.

2. Fasilitas yang dibutuhkan oleh pekerja seperti:
 - a. *Administrasi*: area ini akan menjadi penerima tamu untuk *dancers* yang akan mengikuti kelas, mulai dari pendaftaran hingga penjelasan sistem.
 - b. *Editing room*: ruangan ini diperlukan untuk mengedit video bahkan lagu yang akan di publikasikan dan digunakan pada saat kegiatan menari dimulai.
 - c. *Server room*: ruangan untuk memantau segala jenis kegiatan yang terjadi pada studio *dance* dan ruangan lainnya.
 - d. *Office*: digunakan oleh pekerja-pekerja yang terlibat didalam studio ini seperti pemilik, pemegang keuangan, koreografer dan lain sebagainya.
3. Fasilitas tambahan:
 - a. *Café*: tempat ini akan menyediakan makanan-makanan sehat untuk *dancer*, pekerja bahkan keluarga yang menunggu.
 - b. *Merchandise Shop*: tempat yang menjual *merchandise* B2H
4. Standar perancangan dalam sebuah studio *dance* akan menjadi salah satu patokan dalam pendesain sebuah studio yang memenuhi standar.

1.8 Sistematika Perancangan

BAB I

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, ide atau gagasan, manfaat perancangan, ruang lingkup dan sistematika perancangan

BAB II

Bab ini melingkupi tentang studi literatur dari *modern dance* studio dan hasil studi banding di lapangan.

BAB III

Pada bab ini akan menjelaskan tentang deskripsi proyek, kapasitas dan fasilitas, *term and condition*, *Fee*, deskripsi *site* yang terdiri dari analisa *site* dan analisa interior, user analisis, *zoning – blocking* dan tabel kebutuhan ruang.