

PERANCANGAN INTERIOR DAN PRODUK BAGI KOMUNITAS PRAJANARA DENGAN PENDEKATAN ETNOGRAFI

Stella Matutina Septania, Nydia Velita

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

email: stellams98@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

email: nydia_velita@hotmail.com

ABSTRACT

Indonesia is known by the abundance of culture and art in each of its regions. One of the cities that has a distinct cultural art is Ponorogo City in East Java. Ponorogo city is very well-known for its performance art which is called Reog and Jaranan. However, in modern days, Reog and Jaranan have been constantly associated with mystical beliefs and dark magic, therefore people start to abandon it. To resurrect the art of Reog and Jaranan, a community known as PRAJANARA (Padepokan Reog dan Jaranan Surabaya) is founded. This community is based in Surabaya and aims to conserve and develop Reog and Jaranan. This community held various cultural festivals and performs in numerous government events regularly to raise public's awareness about the culture. They also conduct meetings called Sinau Budaya to share knowledge about Reog and Jaranan. This community keeps growing and has potential to be even known, hence it needs a space to accommodate their activities and needs. Through ethnography method, the author directly study the community's behaviours and characters, then comes up with a design of an open-space community space that answers the community's present and future needs.

Keywords: interior, Reog, Jaranan, culture, seni pertunjukan.

I. PENDAHULUAN

Reog dan Jaranan merupakan seni pertunjukan yang berasal dari Ponorogo. Pertunjukkan ini biasanya dimainkan oleh belasan orang dengan berbagai peran kemudian diiringi oleh musik gamelan. Sayangnya, pada masa kini, Reog dan Jaranan sering dianggap mistis, kuno dan telah banyak ditinggalkan oleh masyarakat Jawa Timur. Maka dari itu dibentuk suatu komunitas bernama PRAJANARA (Padepokan Reog dan Jaranan Surabaya) untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan ini. Komunitas ini berawal dari permasalahan mempertahankan kesenian ini, maka dibentuklah suatu Himpunan Paguyuban Reog Ponorogo dan Jaranan di Kota Surabaya (HIPREJS) pada tanggal 24 Mei 2013, lalu berkembanglah komunitas-komunitas kecil yang tersebar di Surabaya, salah satunya PRAJANARA.

Visi misi dari komunitas Prajanara adalah melestarikan budaya bangsa yang adi luhung dan menjadikan generasi muda berkarya untuk kemajuan bangsa serta membentuk generasi muda menjadi seniman yang berbudaya dan berakhlak mulia.

Komunitas ini memiliki anggota sekitar 40 orang dari berbagai latar belakang, mulai dari murid SD hingga mahasiswa, bahkan pekerja. Komunitas ini

memiliki sekretariat di Jalan Lakarsantri Citraland Surabaya, dimana mereka menyimpan perlengkapan mereka, beraktivitas bersama, dan berlatih. Mereka mengadakan latihan rutin 2 kali dalam seminggu pada waktu sekitar jam 20.00-22.00 WIB. Selain itu, komunitas ini sering mengadakan pertemuan yang juga dikenal dengan Sinau Budaya dengan tujuan untuk memperkenalkan lebih dalam tentang komunitas ini, selain itu mereka juga sering tampil di berbagai festival budaya atau acara pemerintah agar lebih dikenal masyarakat.

Hal ini menunjukkan bahwa komunitas PRAJANARA memiliki potensi untuk melestarikan kebudayaan reog dan jaranan, sehingga mereka membutuhkan suatu ruang untuk memenuhi aktivitas dan kebutuhan mereka. Dengan hadirnya pusat komunitas ini, akan menjadi wadah untuk berkarya dan mengembangkan budaya ini, serta memperkenalkan seni Reog dan Jaranan pada masyarakat umum terutama generasi muda.

Tujuan diadakan perancangan ini untuk memberikan ruang budaya yang terbuka bagi seluruh kalangan masyarakat, menarik dan mengesankan bagi komunitas dan masyarakat, serta dapat menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk aktivitas komunitas dengan membuat ruang yang modern dan sesuai

dengan perkembangan zaman sekarang ini. Manfaat yang diberikan bagi komunitas adalah untuk melestarikan kesenian Reog dan Jaranan, bagi Desain Interior untuk dapat berkontribusi dan pengetahuan baru tentang mendesain ruangan bagi komunitas budaya, bagi masyarakat untuk memperkenalkan lagi kesenian Reog dan Jaranan.

II. KAJIAN LITERATUR

A. Reog dan Jaranan

Asal usul reog dan jaranan semula disebut barongan yang diciptakan oleh Demang Ki Ageng kuto Suryongalam, dimana waktu itu dipakai sebagai sindiran terhadap Raja Majapahit Prabu Brawijaya V karena pada saat itu belum mampu melaksanakan tugas kerajaan secara tertib, adil dan bijaksana karena pengaruh sang permaisuri.

Pada masa kekuasaan raja berikutnya yaitu Batoro Katong, Ki Ageng Mirah (istri Batoro Katong) yang tetap melestarikan kesenian barongan sebagai sarana pemersatu dan pengumpul massa serta sebagai media informasi dan komunikasi dengan masyarakat.

Ki Ageng Mirah membuat cerita dimana terdapat Kerajaan Bantarangin dengan raja mudanya yang gagah perkasa bernama Klana Sewandono. Ia sedang kasmaran dengan Putri Kerajaan Kediri yaitu Dewi Songgolangit, lalumengutus Mahapati Pujonggo Anom (Bujang Ganong) dan prajuritnya untuk melamar sang putri. Namun mereka dihadang oleh Raja Singobarong dari Kerajaan Lodoyo Blitar karena ia juga terpicat dengan kecantikan Dewi Songgolangit.

Terjadi pertempuran sengit, namun akhirnya Raja Klana Sewandono dapat menang, dan memboyong Putri Dewi Songgolangit ke Kerajaan Bantarangin.

B. Ruang pertunjukan

Standar aspek elemen interior sebuah ruang pertunjukan diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia nomor 17 Tahun 2015 yang menyebutkan bahwa ruang pertunjukan memiliki daya listrik standar dan jarak plafon dengan panggung minimal 2.5 meter, dengan area panggung memiliki ketinggian 80-90cm dan area penonton dibuat berundak dengan kemiringan maksimal 30 derajat. Selain itu, memiliki papan nama dan petunjuk arah yang jelas, jalur evakuasi, fasilitas parkir, *loading dock*, disabilitas, serta memiliki minimal 2 pintu akses masuk dan keluar.

Terdapat 4 macam layout yang biasa digunakan untuk ruang pertunjukan, yaitu *proscenium theatre*, *thrust stage*, *arena stage*, dan *flexible stage*. Selain itu, memiliki 2 *lighting*, yaitu *lighting* sebagai penerangan, lalu *lighting* sebagai unsur artistik dan pembangun suasana.

C. Galeri Seni

Dalam merancang galeri seni, alur pengunjung dibuat agar dapat melihat semua objek seni yang dipamerkan, dengan memberikan kebebasan untuk berkeliling dan melakukan eksplorasi.

Pencahayaan berasal dari pencahayaan buatan yang diarahkan secara tidak langsung. Hal ini bertujuan agar barang yang dipamerkan tidak rusak. Jenis lampu yang biasa digunakan adalah lampu *fluorescent*, lampu halogen, lampu metal, lampu sorot, dan lain-lain.

Elemen pembentuk memiliki warna dan tekstur yang menunjang objek seni. Warna lantai biasanya lebih gelap daripada dinding. Sementara itu, dinding biasanya berwarna terang. Untuk plafon, biasanya juga menggunakan warna yang terang.

Furniture display dapat menggunakan kotak kaca, panel *display*, *display* gantung, dsb. Selain itu, papan informasi juga sangat perlu diperhatikan, seperti petunjuk arah, papan informasi, papan peraturan/petunjuk yang diletakkan di berbagai tempat di galeri.

III. METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini, penulis menggunakan pendekatan etnografi yang digabungkan dengan *design thinking*. Pendekatan etnografi bertujuan untuk memahami kehidupan sehari-hari dari komunitas ini sebagai fenomena sosial dengan menjadi bagian dari kegiatan mereka. Pendekatan etnografi ini dilakukan beberapa kali di berbagai tahapan *design thinking*.



Gambar 1. Wawancara (Sumber: Septania, 2019)

Pada tahap *understanding* dan *observe*, desainer mencari literatur mengenai ruang budaya yang ada di Indonesia serta profil komunitas. Pada gambar di atas, desainer melakukan wawancara dengan ketua komunitas tentang visi misi, tujuan Reog secara umum dan kebutuhan aktivitas dan kebiasaan mereka.



Gambar 2. Etnografi (Sumber Septania, 2019)

Pada tahap *point of view*, desainer membuat *affinity diagram* dengan menjabarkan kebutuhan dari segi interior baik fungsi, estetika, suasana dan pengalaman ruang. Desainer juga mengikuti latihan dan acara dari komunitas untuk mempelajari aktivitas secara langsung.



Gambar 3. Etnografi (Sumber: Septania, 2019)

Pada gambar kedua, desainer merumuskan masalah dan solusinya bersama dengan sekretaris komunitas,

Pada tahap *ideate*, desainer melakukan *brainstorming* dengan *mind map* dan *moodboard* serta membuat sketsa alternatif untuk solusi ide. Kemudian, desainer menganalisa kelebihan dan kekurangan setiap alternatif lalu menetapkan desain yang akan digunakan.



Gambar 4. Presentasi ide (Sumber: Septania, 2019)

Pada tahap Prototype, desainer membuat 3d modelling untuk desain terpilih kemudian membuat maket studi untuk melihat sirkulasi dan mengevaluasi. Pada gambar di atas, desainer mempresentasikan hasil desain sementara.



Gambar 5. Presentasi desain akhir (Sumber : Septania, 2019)

Pada tahap *test* seperti gambar di atas, desainer membuat maket berskala 1:50 serta *design board* untuk mempresentasikan hasil desain pada komunitas untuk mendapatkan *feedback*.



Gambar 6. Styling acara (Sumber: Septania, 2019)

Pada tahap *implementation* di atas, desainer merealisasikan salah satu ide karya berupa *furniture* dan memberikannya pada komunitas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Perancangan ini mengangkat nilai budaya lokal Ponorogo yaitu Reog dan Jaranan dalam menjawab permasalahan dimana budaya reog kurang dikenal masyarakat, khususnya generasi muda. Selain itu, perancangan ini dibuat untuk membuat ruang yang sesuai identitas Reog dengan fasilitas ruang yang dapat menjawab kebutuhan komunitas.

Dalam seni pertunjukkan Reog dan Jaranan ini, karakter utama yang menjadi favorit dan digemari oleh masyarakat adalah barongan, sehingga diimplementasikan ke dalam desain interior perancangan ini. Tokoh barongan ini memiliki karakter yang dinamis, kuat, berani dan gagah berkepemimpinan. Selain itu, ditambahkan pula konsep *open space* di dalamnya agar bisa digunakan oleh semua masyarakat.

B. Tema Perancangan

Tema perancangan interior ruang komunitas Reog dan Jaranan adalah nuansa interior modern dengan adanya perpaduan lokal dari kesenian Reog dan Jaranan, sehingga perancangan ini masih terdapat unsur-unsur lokal yang masih dapat dirasakan. Tema perancangan ini disesuaikan dengan perkembangan zaman yang telah semakin maju dan modern sehingga desain ini dapat lebih mudah menyatu dan diterima oleh semua kalangan masyarakat.

C. Implementasi Konsep Desain

Konsep perancangan diimplementasikan dengan desain yang dinamis dan asimetri menurut pergerakannya, namun teratur dalam pola ruangan, kuat dalam segi material dan kokoh, berani dalam penggunaan warna dan gagah berani dalam penggunaan dekorasi. Lalu gaya desain yang diaplikasikan adalah *art deco*, karena *art deco* adalah gaya desain transisi dari klasik ke modern, memiliki dekorasi totalitas, dan memiliki bentuk geometri yang diambil dari dekorasi barongan sendiri.

D. Karakter Ruang

Karakter ruang yang dihasilkan adalah luas, besar dan kuat, dan indah. "Luas" yang berarti menggambarkan area yang terbuka dengan sirkulasi

yang jelas dan dinamis. Kemudian "besar" menggambarkan ruang yang besar yang mampu mencakup jumlah masyarakat yang banyak saat pertunjukkan maupun di ruangan lain juga "kuat" dalam segi penggunaan material. Dan "indah" yang mengaplikasikan desain ruang yang menarik dan warna berani.

Suasana yang diciptakan adalah suasana modern dengan adanya campuran lokal dalam dekorasi, dan menciptakan suasana hangat yang mampu menarik perhatian masyarakat dan ruang yang membuat nyaman pengguna. Bentuk yang diaplikasikan adalah transformasi bentuk dari barongan menjadi bentuk yang geometris dengan lengkungan sehingga memberi kesan yang dinamis namun tegas

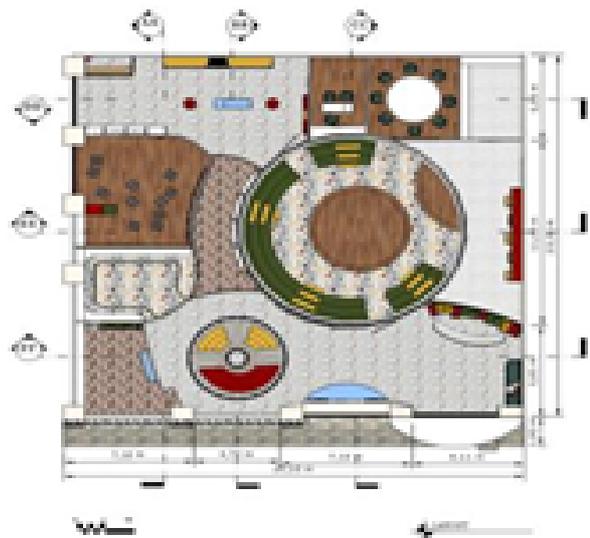
Warna yang diterapkan adalah warna-warna barongan asli yaitu merah, kuning dan hijau. Merah yang melambangkan warna berani dan kuning yang melambangkan keceriaan dan hijau yang memberi efek menyegarkan dan menenangkan.

Material yang digunakan adalah material yang kuat namun dinamis sehingga mudah diaplikasikan serta material lokal yang terinspirasi dari kerangka barongan yaitu bambu.

Pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan alami dan buatan, karena pada beberapa ruang tidak mendapatkan pencahayaan alami. Dengan warna cahaya yang digunakan adalah *warm white* untuk memberi kesan nyaman dan tenang

E. Desain akhir

Layout Perancangan



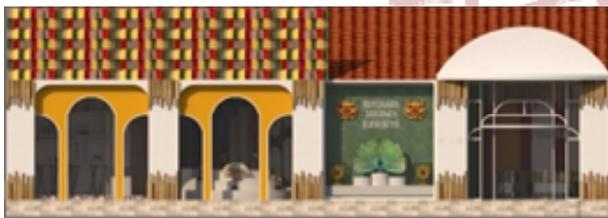
Gambar 7. Layout (Sumber: Septania, 2019)

Layout disesuaikan dengan tata cara budaya reog dilakukan dengan bentuk yang dinamis sesuai dengan tariannya, dengan adanya pembukaan tari-tarian kecil yang menggambarkan adanya ruang penyambut di depan yaitu *lobby*, lalu adanya tari lanjutan yang menceritakan sebuah kisah asal mula reog yaitu dengan adanya galeri yang memamerkan sejarah dan benda-benda bersejarah lainnya lalu ke acara utama dimana barongan muncul menggambarkan ruang pertunjukkan yang sama megahnya seperti barongan tersebut, dengan adanya tokoh-tokoh lain sebagai pendukung cerita ini menggambarkan adanya suatu ruang dibalik layar yang *private* seperti adanya tempat rapat, *backstage* dan ruang latihan. Lalu adanya tari penutup untuk mengakhiri cerita dengan adanya ruang *merchandise* sebagai suatu kenangan bahwa cerita akan terus dilanjutkan dan dikenang.

Organisasi ruang yang tercipta adalah linier, dengan pintu utama yang membawa pengunjung memasuki *lobby*, area galeri umum, galeri *private*, ruang pertunjukkan, ruang *merchandise* dan pintu keluar. Sedangkan untuk pengguna tetap dengan memasuki area *lobby* lalu ke area berkumpul, ruang admin dan ruang rapat atau setelah area *lobby*, *backstage*, ruang pertunjukkan dan *storage*.

Lantai yang dibuat menggunakan teraso cor dengan warna-warna terang dengan bentuk melengkung seperti pada bentuk barongan.

Main Entrance



Gambar 8. Main entrance (Sumber: Septania, 2019)

Bentuk *main entrance* disesuaikan dengan konsep yang ada dengan bentuk jendela yang melengkung diambil dari garis luar bentuk barongan dengan adanya permainan geometri berwarna-warni sesuai dengan barongan dan warna kuning pada dinding yang menarik minat pengunjung, selain itu adanya dekorasi bambu pada main entrance ini untuk mengesankan desain lokal dan *window display* yang mencerminkan komunitas ini.

Lobby



Gambar 9. Lobby (Sumber : Septania, 2019)

Pada *lobby* terdapat area resepsionis yang digunakan untuk menerima tamu, membeli tiket dan pendaftaran untuk pelatihan dan acara. Pada *lobby* ini digunakan stilasi bentuk merak yang digunakan pada barongan, yaitu dekorasi *backdrop* yang melengkung seperti bulu merak dan warna pada barongan. Serta adanya area tunggu dengan sofa berwarna hijau agar pengunjung merasa nyaman saat menunggu. Penggunaan bambu pada plafon yang berfungsi sebagai pemberi arah untuk ke area selanjutnya. Material yang diterapkan adalah kayu, bambu dan kaca serta warna-warna pada konsep barongan

Galeri



Gambar 10. Galeri (Sumber: Septania, 2019)

Galeri digunakan untuk memberikan sejarah tentang kebudayaan ini dan juga sejarah komunitas ini. Dengan adanya area galeri umum dan galeri *private* untuk karya yang sangat dijaga ketat, adanya penggunaan *display* yang menyerupai kerajaan yang tinggi yang diletakkan di tengah dengan lampu gantung yang mendukung pusat galeri ini dengan lantai yang

terdapat dekorasi bambu dan *finishing* resin serta lantai lain yang menggunakan teraso cor dengan *finishing glossy* lalu penggunaan plafon dengan *hidden lamp* agar menambah kesan ruang yang indah. Selain itu adanya area atraktif agar pengunjung tidak bosan, dengan bisa mengubah gambaran yang ada di dinding menggunakan potongan-potongan rotan warna-warni untuk membuat suatu gambaran yang utuh.

Ruang Pertunjukan



Gambar 11. Ruang pertunjukan
(Sumber: Septania, 2019)

Ruang pertunjukan didesain melingkar dengan adanya panggung utama ditengah dan panggung untuk gamelan di pinggir ruangan, ruang ini dibentuk melingkar agar bisa merepresentasikan hutan tempat reog mula nya bertarung agar kesenian ini bisa diresapi dengan bantuan suasana ruang pertunjukan ini, selain itu tempat duduk lesehan ini dibuat agar pengunjung bisa nyaman menyaksikan pertunjukan ini dan lebih dekat melihat atraksi seni dari kedekatan. Pintu masuk pemain terdapat 2 buah dari sebelah kiri dan kanan panggung gamelan agar suasana pertunjukan bisa lebih terasa, sedangkan pintu utama untuk pemain gamelan memasuki area pertunjukan dan 2 pintu masuk pengunjung berada di tengah tempat duduk pengunjung.

Ruangan ini dibentuk *dome* agar suara yang dihasilkan bisa semaksimal mungkin dan bisa merepresentasikan kemegahan budaya ini dengan adanya bambu yang menuntun ketengah ruang untuk memfokuskan pengunjung melihat ke panggung utama. Warna dari tirai menggunakan merah sebagai *focal point* dari ruangan ini, dinding yang bermural hutan serta lantai dari teraso cor dan dudukan yang berwarna hijau untuk kesan yang nyaman bagi pengunjung.

Ruang Merchandise



Gambar 12. Merchandise
(Sumber: Septania, 2019)

Ruang *merchandise* ini menggunakan warna-warna reog dengan adanya *display* besar sebagai *focal point* ruangan ini dan *display* di tengah ruangan. Ruangan ini juga menggunakan bambu sebagai dekorasi plafon dan dinding juga lantai teraso *glossy*.

Ruang Berkumpul



Gambar 13. Ruang berkumpul
(Sumber: Septania, 2019)

Ruang berkumpul digunakan untuk latihan kecil dan acara seperti sinau budaya yang dilakukan oleh komunitas ini, selain itu bisa digunakan untuk perkumpulan malam dari komunitas ini yang biasanya digunakan untuk mengobrol dan sekedar berkunjung. Ruangan ini didominasi warna hijau agar tampak menyegarkan dengan *pantry* di dalamnya untuk menyimpan makanan ringan dan minum selain itu penggunaan lantai *vinyl* agar berkesan nyaman sehingga ruangan ini bisa sebagai ruangan santai komunitas.

Ruang Admin



Gambar 14. Ruang admin (Sumber: Septania, 2019)

Ruang admin yang digunakan untuk mendata data dari komunitas maupun data anak-anak yang aktif ikut serta dalam melestarikan budaya ini, juga suatu ruang bagi seseorang yang ingin bergabung ke dalam komunitas ini sehingga ruangan ini didominasi oleh lemari data tentang komunitas dan meja kerja sebagai tempat berkonsultasi pengunjung.

Ruang Rapat



Gambar 15. Ruang rapat (Sumber: Septania, 2019)

Ruang rapat yang digunakan untuk merapatkan jadwal tampil atau konsep baru dalam pertunjukkan dilakukan di ruangan yang memiliki meja bundar agar lebih mudah mendiskusikannya juga adanya proyektor untuk mempresentasikan sebuah ide-ide baru. Ruang ini diberi kedap suara agar tidak terganggu oleh suara dari ruangan lain dengan penggunaan lantai *vinyl* dan dinding *unfinish* bercat putih.

Backstage dan Storage



Gambar 16. Backstage dan storage (Sumber: Septania, 2019)

Backstage ini digunakan sebagai tempat persiapan sebelum pertunjukkan dimulai dilengkapi dengan meja rias dan tempat penyimpanan untuk mempersiapkan diri sebelum memasuki ruang pertunjukkan, lalu *storage* dengan tempat penyimpanan utama yaitu reog yang memiliki ketinggian 3 meter dan penyimpanan lain untuk barongan. *Backstage* didominasi warna kuning dan hijau agar memberi keceriaan dan ketenangan serta *storage* didominasi warna putih agar mudah mencari barang yang diinginkan.

Produk Perancangan



Gambar 17. Produk perancangan (Sumber: Septania, 2019)

Produk perancangan berupa kotak penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan properti seni pertunjukan *outdoor* serta bisa digunakan untuk memajang properti dari komunitas ini seperti topeng, kostum, lukisan dan barongan. Serta produk ini *mobile* untuk bisa dibawa kemana pun saat acara maupun pameran.

V. KESIMPULAN

Perancangan interior untuk komunitas PRAJARANA (Padepokan Reog dan Jaranan Surabaya) ini dapat memfasilitasi kegiatan pertunjukkan, apresiasi, pelatihan dan informasi yang diadakan oleh komunitas ini karena didukung oleh fasilitas yang memadai. Fasilitas ruang yang dihadirkan adalah ruang pertunjukkan, galeri terbuka dan *private*, *merchandise*, ruang berkumpul, ruang admin, ruang rapat bahkan *storage* dan *backstage*. Fungsi dari perancangan ini adalah untuk menjadikan sebuah tempat yang berbasis budaya agar masyarakat mengenal, belajar dan ikut melestarikan budaya yang ada.

Perancangan interior ini didesain sesuai dengan nilai budaya yang ada khususnya mencerminkan karakter dari barongan dan mengaplikasikannya dalam desain ruang ini. Sehingga perancangan ini memiliki desain yang indah dengan nilai lokal, kuat dengan pengenalan budaya lokal dan luas untuk dikenal hingga mancanegara.

Perancangan ini menggunakan desain yang modern namun masih berbasis nilai lokal yang ada agar mudah diterima oleh masyarakat, agar lebih menarik sehingga anak muda mau berkunjung dan ikut mempelajari budaya ini sesuai dengan selera modern sekarang ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih pada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deddy Mulyantoro yang telah memberikan izin untuk melakukan perancangan bagi komunitas PRAJANARA, serta Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dan tak lupa kepada Dra. Anik Rakhmawati, M.Pd selaku pembimbing perancangan desain ruang budaya dan perancangan produk yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Appleton, I. 2008. *Building for The Performing Arts: A Design and Development Guides*. United Kingdom.
- Juliatmika, W. 2014. *Signifikan Pencahayaan Buatan Pada Perancangan Interior Galeri*. *Jurnal Desain Interior* 1:1: 38/4.
- Lisbijanto, Henry. 2013. *Reog Ponorogo*. Graha Ilmu. Surabaya.
- Santosa, Eko. 2008. *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, h. 387 – 395.