

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mengubah wajah dunia, termasuk Indonesia. Globalisasi merupakan proses integrasi internasional yang terjadi karena adanya pertukaran pandangan dunia dan berbagai aspek lainnya (Ulinayang, 2021). Hal tersebut juga membawa dampak yang signifikan terhadap dinamika budaya bangsa. Di satu sisi, kemajuan ini membuka peluang bagi pengembangan dan penyebaran budaya Indonesia ke tingkat global. Namun, di sisi lain, muncul kekhawatiran akan terjadinya homogenisasi budaya dan hilangnya keunikan tradisi lokal. Generasi muda sebagai penerus bangsa memiliki peran krusial dalam menghadapi tantangan ini. Mereka perlu memiliki kemampuan untuk hidup berdampingan dengan perbedaan, menyelesaikan perselisihan secara damai, menghargai keragaman budaya, serta memanfaatkan teknologi dengan bijaksana (Yani, 2023).

Pengaruh budaya urban, khususnya budaya *African American*, dengan akarnya yang kuat dalam ekspresi diri, musik, dan tarian, telah menginspirasi banyak pemuda Indonesia untuk menciptakan karya-karya seni yang unik dan orisinal. Melalui pemanfaatan teknologi digital, generasi muda dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia, termasuk perpaduan unik antara tradisi lokal dengan elemen-elemen urban. Aliran musik seperti *hip hop* dan *R&B*, yang berasal dari budaya *African American*, telah menjadi wadah bagi pemuda Indonesia untuk menyuarakan aspirasi dan identitas mereka. Selain itu, mereka juga dapat berperan sebagai jembatan antara generasi tua dan muda, memastikan bahwa warisan budaya tetap relevan dan menarik bagi semua kalangan.

Budaya urban *African American* merujuk pada gaya hidup, seni, dan musik yang berkembang di komunitas-komunitas perkotaan di Amerika Serikat yang

mayoritas penduduknya adalah keturunan Afrika. Budaya ini lahir dari pengalaman hidup masyarakat kulit hitam di tengah diskriminasi dan ketidakadilan sosial. Sebagai bentuk perlawanan dan ekspresi diri, mereka menciptakan gaya musik, tarian, mode, dan bahasa yang khas.

*Hip hop* adalah salah satu manifestasi paling menonjol dari budaya urban *African American*. Dimulai pada akhir tahun 1960-an di Bronx, New York. *Hip hop* terdiri dari lima elemen utama yaitu *beatbox*, *rapping*, *dj-ing*, *breakdance*, dan *graffiti*. Dari kelima elemen tersebut, *dance* telah berkembang menjadi sebuah bentuk seni dengan berbagai gaya yang terus berevolusi. *Dance* telah beradaptasi menjadi sebuah bentuk seni yang kompleks dan dinamis, dengan berbagai gaya yang terus berevolusi. Jika musik adalah jiwa dari *hip hop*, maka *dance* adalah tubuhnya.

Tarian atau *dance* sejak zaman dulu telah menjadi bahasa universal yang menghubungkan manusia lintas budaya dan zaman. Lebih dari sekadar gerakan tubuh, *dance* adalah bentuk komunikasi non-verbal yang kaya makna, mampu menyampaikan emosi, ide, dan cerita yang kompleks. Dalam masyarakat, *dance* berperan sebagai sarana ekspresi diri, perekat komunitas, dan pelestari tradisi. Melalui *dance*, individu dapat menemukan jati diri, berbagi pengalaman, dan merayakan keberagaman budaya. Selain itu, *dance* juga memiliki fungsi sosial yang penting, seperti dalam upacara-upacara adat, hiburan, dan sebagai sarana protes sosial. Tidak hanya itu, *dance* juga memberikan manfaat bagi kesehatan fisik dan mental, seperti meningkatkan kebugaran, mengurangi stres, dan meningkatkan kepercayaan diri (Ira, 2022). Dengan demikian, *dance* bukan hanya sekadar seni, tetapi juga merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang memiliki nilai budaya, sosial, dan personal yang sangat tinggi khususnya bagi para remaja di Indonesia.

*Hip hop dance* telah menjadi fenomena yang sangat populer di kalangan remaja Indonesia. Dari *breakdance* yang energik hingga *popping* yang penuh gaya, tarian *hip hop* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas diri remaja Indonesia. Melalui media sosial dan berbagai kompetisi *dance*, seperti *battle*, remaja-remaja ini saling menginspirasi dan mendorong satu sama lain untuk terus berkreasi.

Komunitas *hip hop dance* juga berperan penting dalam mendukung perkembangan para penari muda, menyediakan ruang bagi mereka untuk belajar, berlatih, dan tampil. Selain sebagai bentuk ekspresi diri, *hip hop dance* juga menjadi sarana bagi remaja untuk membangun kepercayaan diri, menjalin persahabatan, dan mengembangkan bakat mereka.

Sedangkan di Surabaya, sebagai kota metropolitan yang dinamis, memiliki populasi pelajar remaja yang cukup signifikan. Populasi anak Surabaya lebih dari 801.000 jiwa, menunjukkan bahwa remaja di Surabaya tidak hanya terbatas pada sekolah formal, tetapi juga mencakup remaja yang tidak bersekolah atau berstatus pelajar di luar sekolah formal.

Dengan jumlah pelajar yang cukup besar di Surabaya, minat terhadap dunia *dance* semakin meningkat. Kota Pahlawan ini menjadi lahan subur bagi tumbuhnya berbagai komunitas *dance*, khususnya *hip hop*. Adanya banyak sekolah dan universitas di Surabaya, melalui UKM dan ekstrakurikuler juga turut mendorong terbentuknya berbagai event *dance*, kompetisi, dan *workshop*. Selain itu, kemudahan akses terhadap informasi dan tutorial *dance* melalui internet semakin memudahkan pelajar untuk belajar dan mengembangkan bakat menari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa minat generasi muda Surabaya terhadap seni tari, khususnya *dance*, semakin tinggi dan menjadi bagian dari gaya hidup mereka.

Kabupaten/Kota	Penduduk 10 tahun ke atas							Jumlah
	Tidak/Belum Pernah Sekolah	Tidak/Belum Tamat SD/MI	SD/MI	S L T P Sederajat	S M U	S M K Sederajat	Perguruan Tinggi	
Surabaya	2,67	10,70	21,74	19,17	25,11	8,12	12,48	100,00
Jawa Timur	8,12	19,99	30,11	18,22	13,07	5,26	5,24	100,00

Gambar 1. 1 Data Jumlah Penduduk Surabaya

Sumber : Badan Pusat Statistik Surabaya

Keberadaan komunitas *hip hop* di Surabaya semakin terlihat jelas dengan maraknya event dan kompetisi *dance* yang digelar secara rutin. Pertandingan battle *dance*, showcase, dan festival *hip hop* menjadi ajang bagi para *dancer*, terutama generasi muda, untuk unjuk kebolehan dan saling bertukar ilmu. Hal ini menunjukkan bahwa *hip hop* telah menjadi bagian integral dari gaya hidup anak

muda Surabaya, menjadi wadah bagi mereka untuk mengekspresikan diri dan menyalurkan kreativitas. Antusiasme penonton yang selalu membludak pada setiap event juga membuktikan bahwa minat masyarakat terhadap *hip hop* di Surabaya sangat tinggi dan terus berkembang.



Gambar 1. 2 Blessed and Victorious

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

Masa remaja adalah periode krusial dalam pembentukan identitas diri, di mana fluktuasi emosi dan pencarian jati diri begitu intens. Dalam konteks ini, *dance* hadir sebagai medium yang efektif untuk menyalurkan energi, mengekspresikan diri, dan membangun kepercayaan diri. Gerakan tubuh yang dinamis dalam tarian memungkinkan remaja untuk melepaskan segala tekanan dan kekhawatiran yang mereka rasakan. Sayangnya, pandangan masyarakat yang masih cenderung merendahkan seni tari, khususnya *dance*, seringkali menjadi penghalang bagi remaja untuk mengejar minat mereka. *Dance* kerap dianggap sebagai kegiatan yang kurang produktif dan tidak memiliki prospek masa depan yang cerah. Stigma ini sangat disayangkan, mengingat potensi besar yang dimiliki dunia *dance*. Menjadi seorang *dancer* profesional, *choreographer*, atau *dance instructor* adalah beberapa contoh peluang karir yang menjanjikan. Selain itu, melalui *dance*, remaja juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan seperti koordinasi, kreativitas, dan

kemampuan bekerja sama dalam tim. Sayangnya, kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan sekolah, seringkali membuat remaja merasa ragu untuk serius menekuni dunia *dance*. Padahal, dengan dukungan yang tepat, *dance* dapat menjadi sarana yang ampuh untuk membentuk karakter yang kuat dan mandiri.

Fasilitas yang memadai sangat penting bagi perkembangan komunitas *hi-hop*. Sayangnya, banyak komunitas *hip hop* di Surabaya yang masih kesulitan mendapatkan akses ke ruang latihan yang layak. Penggunaan ruang publik seperti pusat perbelanjaan atau area terbuka lainnya seringkali menjadi pilihan terakhir, yang tidak hanya membatasi ruang gerak para *dancer*, tetapi juga dapat memengaruhi psikologis mereka.



Gambar 1. 3 Mall sebagai Tempat Latihan Dancer

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis (2024)

Kurangnya privasi dan kemungkinan gangguan dari lingkungan sekitar dapat menghambat konsentrasi dan menurunkan motivasi untuk berlatih. Dengan adanya studio *dance* yang dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap, para *dancer* dapat berlatih dengan lebih fokus dan mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal dalam suasana yang mendukung. Berdasarkan hasil observasi lapangan, berikut adalah tabel lokasi tempat latihan para komunitas dance yang ada di Surabaya.

Tabel 1. 1 Data Lokasi Tempat Latihan Dance di Surabaya

No.	Jenis/Kategori	Lokasi
1.	Mixed Use Building	Spazio (Babatan, Kec. Wiyung)
2.	Mixed Use Building	Praxis (Jl. Sono Kembang, Kec. Genteng)
3.	Mall	Lagoon Avenue Mall (Dukuh Pakis, Kec. Dukuh Pakis)
4.	Mall	Marvell City Mall (Jl. Ngagel, Kec. Wonokromo)
5.	Taman	Suroboyo Skate & BMX Park (Jl. Gubeng Pojok, Kec. Gembeng)
6.	Studio Tari	Belle Ballet School (Jl. Dukuh Kupang, Kec. Dukuh Pakis)
7.	Studio Tari	Sanggar Fifa (Jl. Jambangan Sawah, Kec. Jambangan)
8.	Studio Tari	Dojo Ngagel (Ngagel Madya)
9.	Studio Tari	Diamond Studio (Jl. Pucang Jajar, Kec. Gubeng)
10.	Studio Tari	Vision Studio (Jl. Ngagel, Kec. Wonokromo)
11.	Studio Tari	HBS Dance Studio (Pakuwon Square, Kec. Lakarsantri)
12.	Studio Tari	IVY Dance Studio (Jl. Bengawan, Kec. Wonokromo)
13.	Studio Tari	First Move Studio (Jl. Kalisari Permai, Kec. Mulyorejo)
14.	Fitness/Gym	Mayura Sentra Fitness (Jl. Raya Manyar, Kec. Sukolilo)

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Kebutuhan utama dari dancer tidak jauh dari kegiatan mereka sehari-hari. Hal tersebut meliputi studio latihan rutin, area yang luas untuk mengadakan battle dan chyper, serta panggung performance show. Fasilitas-fasilitas ini tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga menjadi wadah bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan, berkreasi, dan menampilkan hasil karya mereka kepada publik.

Di kota Surabaya sendiri, fasilitas studio dance masih tergolong kurang memadai yang dapat menghambat dancer untuk menuangkan ide yang lebih

maksimal. Salah satu masalah utama adalah pencahayaan yang kurang maksimal, di mana banyak studio memiliki suasana yang tampak redup, sehingga tidak hanya mengganggu fokus para penari, tetapi juga mengurangi estetika pertunjukan dan pengalaman belajar. Pencahayaan yang ideal sangat penting dalam menciptakan atmosfer yang mendukung kreativitas dan ekspresi gerakan.



Gambar 1. 4 Pencahayaan yang Kurang Maksimal di Studio

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

Selain itu, material lantai yang digunakan dalam studio seringkali licin, yang dapat meningkatkan risiko cedera bagi para penari saat mereka melakukan gerakan yang dinamis dan kompleks. Lantai yang tidak sesuai dapat mengganggu performa dan mengurangi kenyamanan saat berlatih, membuat penari merasa tidak aman dan kurang percaya diri dalam mengeksplorasi kemampuan mereka.



Gambar 1. 5 Contoh Material Lantai Studio

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

Lebih lanjut, ukuran studio yang kecil dan tidak bervariasi menjadi kendala signifikan. Ruang yang terbatas membatasi jumlah peserta yang dapat berlatih secara bersamaan, sehingga banyak penari terpaksa berbagi ruang dengan cara yang tidak efisien. Hal ini juga mengurangi fleksibilitas dalam penggunaan ruang untuk berbagai jenis kegiatan tari, seperti kelas pemula, kelas lanjutan, atau latihan kelompok. Dengan kondisi seperti ini, perkembangan komunitas tari di Surabaya menjadi terhambat, dan potensi para penari muda sulit untuk berkembang secara optimal.

Studio *dance* sebagai jantung dari ekosistem tari, tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan fisik. Di sini, para penari dapat menggali lebih dalam berbagai gaya tari, dari yang klasik hingga kontemporer. Melalui kelas-kelas yang terstruktur dan sesi latihan bebas, mereka dapat mengembangkan teknik dasar hingga koreografi yang kompleks. Selain itu, studio *dance* seringkali menjadi wadah bagi para koreografer muda untuk bereksperimen dan menciptakan karya-karya inovatif.

Seiring dengan perkembangan banyaknya studio *dance*, intensitas adanya perlombaan *dance* di Surabaya juga semakin meningkat, dengan hampir setiap bulan diadakan setidaknya satu event yang berlangsung di berbagai mall. Event-event ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi para penari untuk menunjukkan bakat mereka, tetapi juga menjadi ajang kompetisi yang menarik perhatian masyarakat. Berikut adalah tabel data banyaknya kompetisi yang diadakan di Surabaya dalam satu tahun:

Tabel 1. 2 Jumlah Kompetisi *Dance* dalam 1 Tahun

No	Nama Event	Jenis event	Hari/Tanggal/Lokasi	Penyelenggara
1.	Whats Up Champ Vol. 1	1v1 Openstyle Battle	24 Februari 2024, Atrium Centrall Mall Gunawangsa Tidar	Last Minute Street Crew
2.	Money in The Cap	Openstyle Battle	16 Maret 2024, Pakuwon	Six Of Shuffle
		Rookie Battle 1v1	Mall Surabaya	
3.	LMSC Anniversary 19th X BADVIBES Vol. 3	Dance Competition	31 Maret 2024, Pakuwon	Pakuwon City Mall
		1v1 Rookie Battle	City Mall	dan Last Minute Street Crew



No	Nama Event	Jenis event	Hari/Tanggal/Lokasi	Penyelenggara
4.	Break The Limit	Dance Competition	25 Mei 2024, Ground Floor City of Tomorrow	Last Minute Street Crew
		1v1 Openstyle Battle	26 Mei 2024, Ground Floor City of Tomorrow	
5.	Whats Up Champ Vol. 2	1v1 Openstyle Battle	6 Juli 2024, Fashion Atrium Pakuwon Mall	Last Minute Street Crew
6.	Show Your Style Vol. 4	Dance Competition	7 Juli 2024, Pakuwon City Mall	Six Of Shuffle
		1v1 Openstyle Battle		
7.	AOD Jam Vol. 2	Rookie Battle 1v1 Openstyle	25 Agustus 2024, Food Society Pakuwon Mall	Academy of Dance
		7 to Smoke Invitation		
8.	Vision Vibes Season 2	Dance Competition	1 September 2024, Marvell City Mall Surabaya	Vision Enterprise Official
		1v1 Openstyle Battle		
9.	Got The Groove	Dance Comp Umum	20 Oktober 2024, Pakuwon City Mall	Pakuwon City Mall dan Last Minute Street Crew
		2v2 Openstyle Battle		
10.	Be The Champion Vol. 7	Rookie Battle 1v1 Openstyle	17 November 2024, Gedung Cak Durasim Surabaya	BTM Ganas
		Dance Competition		
11.	Urban Dance Challenge	1v1 Battle	23 November 2024, Tunjungan Plaza	Tunjungan Plaza
		Dance Competition		
12.	Danceuphoria Freakshow	Dance Competition	30 November 2024, Ciputra World Surabaya	Academy of Dance
		1v1 Openstyle Battle		
13.	Danceuphoria Freakshow	Crew Battle	1 Desember 2024, Ciputra World Surabaya	Academy of Dance
		Solo Dance Competition		
14.	Be The First Vol. 7	Teens Dance Competition	7 Desember 2024, Pakuwon City Mall	First Move Crew
		Youth Dance Competition		
Total Jumlah Kompetisi Dance dalam Satu Tahun: 14				

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Namun, kebanyakan event kompetisi *dance* yang diadakan di mall pada dasarnya bukanlah acara yang secara khusus didedikasikan untuk seni tari. Mall sering kali menjadi lokasi alternatif untuk menggelar perlombaan ini, yang lebih berfokus pada menarik pengunjung dan meningkatkan daya tarik komersial. Meskipun demikian, hal ini dapat mengurangi fokus pada aspek seni tari itu sendiri, karena suasana dan pengaturan yang tidak sepenuhnya mendukung pengalaman performatif. Selain itu, ketidaksesuaiannya sebagai venue tari dapat mempengaruhi kualitas pertunjukan, di mana penari harus beradaptasi dengan lingkungan yang tidak ideal untuk menampilkan karya mereka secara maksimal. Meskipun demikian, keberadaan event-event ini tetap penting dalam memberikan eksposur dan membangun komunitas tari di Surabaya.



Gambar 1. 6 Contoh Kompetisi Dance yang diselenggarakan di Royal Plaza Mall

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis (2024)

Dalam konteks ini, *hip hop dance* di Surabaya juga memiliki dinamika unik berupa *battle dance*, yang sering menjadi sorotan dalam berbagai kompetisi. *Battle dance* merupakan format kompetisi yang menekankan improvisasi dan kreativitas, di mana penari saling berhadapan untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam waktu singkat. Format ini tidak hanya menarik bagi penari, tetapi juga bagi penonton yang menyukai suasana kompetitif dan interaktif. Meskipun banyak *event hip hop battle* diadakan di mall, tantangan tetap ada karena *venue* tersebut mungkin

tidak sepenuhnya mendukung nuansa dan energi yang dibutuhkan untuk pertunjukan *hip hop* yang intens. Namun, keberadaan *battle dance* ini tetap memberikan platform bagi para penari untuk mengekspresikan diri dan memperkuat komunitas hip hop di Surabaya.



Gambar 1. 7 Contoh Event *Battle Dance*

Sumber: *instagram.com*

Area *battle* adalah arena di mana para penari dapat menguji kemampuan improvisasi dan kreativitas mereka. Atmosfer yang kompetitif namun tetap mendukung mendorong para penari untuk terus berinovasi dan keluar dari zona nyaman. *Battle* tidak hanya tentang memenangkan kompetisi, tetapi juga tentang saling belajar dan menghargai perbedaan gaya tari. Melalui *battle*, para penari dapat membangun jaringan yang luas dan mendapatkan eksposur yang lebih besar. Panggung pertunjukan adalah puncak dari perjalanan seorang penari. Di sini, mereka dapat menampilkan hasil kerja keras mereka kepada publik dan mendapatkan apresiasi. Panggung pertunjukan tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga sebagai platform untuk mempromosikan seni tari dan menarik minat penonton yang lebih luas. Pertunjukan tari yang berkualitas dapat menginspirasi generasi muda untuk menekuni dunia tari dan memperkaya kehidupan budaya masyarakat.

Salah satu ajang yang memberikan kesempatan bagi para penari untuk tampil di panggung internasional adalah kompetisi *dance* yang diadakan oleh *World of Dance Indonesia* di Hongkong Garden Restaurant, Bali pada tanggal 9 Maret 2024. Kompetisi ini menarik perhatian banyak peserta dari berbagai negara, dengan lebih dari 400 penari berpartisipasi dari negara-negara seperti Indonesia dan Malaysia. Melalui kompetisi ini, para penari tidak hanya dapat menunjukkan bakat dan kreativitas mereka, tetapi juga mendapatkan pengalaman berharga serta eksposur yang lebih luas. Dengan demikian, panggung pertunjukan dalam konteks kompetisi ini menjadi sangat penting, karena membantu membangun jaringan antar penari dan mempromosikan seni tari di tingkat global. Berikut adalah tabel data peserta yang mengikuti *Indonesia World of Dance Competition 2024*:

Tabel 1. 3 Data Jumlah Peserta *World of Dance Competition 2024*

No.	Nama Tim	Jumlah Anggota	Asal Tim
1	Alcander	11	Malang, Jawa Timur, Indonesia
2	All Berry's	8	Malang, Jawa Timur, Indonesia
3	Big Dance Crew	17	Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
4	JSquad	9	Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
5	Academy of Dance	14	Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
6	G.O	5	Jakarta, Indonesia
7	Hola' Boys	5	Jakarta, Indonesia
8	Hola' Ladies	7	Jakarta, Indonesia
9	Special Region	20	Yogyakarta, Indonesia
10	The Lil Bounce	18	Yogyakarta, Indonesia
11	Ishonish	8	Jember, Jawa Timur, Indonesia
12	Achievers Dance	21	Pekanbaru, Riau, Indonesia
13	B' Fams	14	Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
14	Blessed and Victorious	25	Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
15	Victorious Beats	8	Yogyakarta, Indonesia
16	HBS Youngsterz	22	Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
17	Hype Hope	16	Bali, Indonesia
18	Strikes	17	Jakarta, Indonesia

No.	Nama Tim	Jumlah Anggota	Asal Tim
19	Rica Kacil	11	Bekasi, Jawa Barat, Indonesia
20	GOG Crew	14	Bali, Indonesia
21	LAS	8	Jakarta, Indonesia
22	Beta Jargaria	8	Dobo, Kepulauan Aru, Indonesia
23	J-Star	5	Jember, Jawa Timur, Indonesia
24	Dark Blue Dancer	15	Yogyakarta, Indonesia
25	Miracle Dancers Family	21	Lombok, Indonesia
26	Zyrun The Voo	11	Malaysia
27	DOT Crew	9	Magelang, Jawa Tengah, Indonesia
28	Doubleshot Crew	12	Jakarta, Indonesia
29	People Halong Dance Crew	17	Ambon, Maluku, Indonesia
30	Djuminten	5	Jawa Barat, Indonesia
31	Junior Crew	7	Jakarta, Indonesia
32	TNL Dance Crews	6	Yogyakarta, Indonesia
33	Inmotion Dance House	12	Medan, Sumatera Utara, Indonesia
<b>Jumlah Total Tim: 33</b>			
<b>Jumlah Total Peserta: 406</b>			

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwat otal jumlah peserta kompetisi *World of Dance 2024* adalah 33 tim, di mana hanya 1 tim yang berasal dari luar negeri. Dengan demikian, peserta luar negeri tersebut menyumbang sekitar 3,03% dari total jumlah peserta yang mengikuti kompetisi ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas peserta berasal dari dalam negeri, kehadiran penari internasional tetap memberikan warna dan dinamika tersendiri dalam ajang bergengsi ini.

Berdasarkan jumlah peserta yang mencapai 406 orang, kita dapat berasumsi bahwa jumlah penonton kompetisi dance ini mungkin akan jauh lebih besar, mengingat antusiasme publik terhadap acara seni pertunjukan. Namun, jika kita mempertimbangkan kondisi tertentu, seperti lokasi atau kapasitas tempat acara, jumlah penonton mungkin hanya mencapai sekitar 200 orang. Meskipun angka ini

lebih rendah dari yang diharapkan, kehadiran penonton tetap penting untuk memberikan dukungan dan semangat kepada para peserta.

Perilaku para *dancer* sangat erat kaitannya dengan kebutuhan menari mereka, yang tercermin dalam berbagai aspek seperti kompetisi *dance*, studio latihan, dan *event battle dance*. Kompetisi *dance* memberikan motivasi bagi penari untuk meningkatkan keterampilan dan teknik mereka, sementara studio latihan menjadi tempat di mana mereka dapat mengasah kemampuan tersebut secara terstruktur. Di sisi lain, *event battle dance* menawarkan kesempatan bagi para penari untuk mengekspresikan diri dalam suasana yang lebih bebas dan kreatif, di mana mereka dapat berinteraksi dengan penari lain dan belajar dari satu sama lain. Keterlibatan dalam semua aspek ini tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar mereka untuk bergerak dan berkreasi, tetapi juga memperkuat rasa komunitas dan identitas sebagai seorang *dancer*. Dengan demikian, perilaku menari para *dancer* mencerminkan kebutuhan mendalam untuk berkembang, berkompetisi, dan berkolaborasi dalam ekosistem seni tari yang dinamis di Surabaya.

Solusi perancangan dengan menggunakan arsitektur perilaku dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menciptakan ruang yang mendukung kebutuhan para *dancer*. Dengan merancang studio latihan yang lebih luas dan fleksibel, serta mengintegrasikan area khusus untuk kompetisi dan *battle dance*, dapat menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi pengembangan keterampilan dan kreativitas penari. Arsitektur perilaku ini juga dapat mencakup elemen seperti pencahayaan yang optimal dan material lantai yang aman, sehingga meningkatkan pengalaman latihan dan pertunjukan.

Dengan memahami kebutuhan unik penari, arsitektur perilaku menawarkan solusi inovatif dalam mendesain ruang latihan *dance*. Ruang yang dirancang dengan cermat, menggabungkan elemen seperti pencahayaan dinamis yang dapat disesuaikan dengan mood dan intensitas latihan, akustik optimal yang mendukung ritme musik, serta visual yang inspiratif, mampu merangsang indera dan mendorong eksplorasi gerakan. Selain itu, dengan menciptakan ruang komunitas yang nyaman dan inklusif, arsitektur perilaku dapat memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar penari, sehingga membentuk ikatan yang kuat dan mendukung

pertumbuhan bersama. Dengan demikian, desain ruang yang memperhatikan perilaku *dancer* tidak hanya akan memenuhi kebutuhan fisik mereka tetapi juga mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antar penari, memperkuat komunitas tari di Surabaya secara keseluruhan.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan *Hip Hop Center* ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan *dancer* sehingga dapat menambah kualitas dan peluang dalam mengembangkan komunitas *dance* di Surabaya.
2. Mengapresiasi komunitas *dance* yang ada di Surabaya dengan menyediakan ruang yang nyaman dan inspiratif bagi para *dancer*.
3. Menyediakan fasilitas untuk berbagai acara dan workshop yang berkaitan dengan *hip hop*, seperti *battle dance*, showcase, dan kelas-kelas *dance*.
4. Merefleksikan budaya *hip hop* melalui konsep perancangan yang terdiri dari bentuk massa, fasad, ruang luar dan ruang dalam pada bangunan.

Sedangkan sasaran dalam perancangan *Hip Hop Center* di Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan prinsip arsitektur perilaku pada perancangan *Hip Hop Center* di Surabaya.
2. Memberikan desain yang sesuai dengan budaya *hip hop* dan perilaku unik *dancer* di Surabaya.

## **1.3 Batasan Perancangan**

Perancangan Tugas Akhir Surabaya International *Hip hop Center* dengan Penerapan Arsitektur Perilaku ini memiliki batasan dan asumsi yang menjadi acuan dalam perancangannya. Batasan dalam perancangan *Hip Hop Center* ini adalah sebagai berikut:

1. *Hip hop Center* menggunakan desain yang sesuai dengan kebutuhan *Dancer* melalui penerapan arsitektur perilaku.
2. Konsep ruang luar yang fungsional yang diterapkan memenuhi kebutuhan *dancer* dalam mengadakan event tertentu.
3. Terdapat gedung latihan, gedung pertunjukan serta fasilitas pendukung seperti kedai makanan atau *café*.

Asumsi dalam perancangan *Hip Hop Center* ini adalah sebagai berikut:

1. *Hip Hop Center* dapat menampung audiens yang terdiri dari peserta, panitia, serta penonton sampai 600 orang.
2. Ruang latihan disediakan untuk disewakan kepada komunitas atau tim *dance*.
3. Komunitas *dance* selain *hip hop* dapat menggunakan fasilitas yang telah disewakan.
4. Penonjolan pemanfaatan ruang luar yang digunakan untuk bersosialisasi atau berkolaborasi antar komunitas *dance*.

#### 1.4 Tahapan Perancangan

Proses perancangan tugas akhir diawali dengan pemilihan judul yang relevan dan menarik, dilanjutkan dengan studi literatur untuk menggali pengetahuan yang mendalam, kemudian pengumpulan data melalui berbagai metode, dilanjutkan dengan analisis data untuk menarik kesimpulan, dan diakhiri dengan penulisan laporan yang sistematis.

1. Judul

*Rhythm & Rhyme: Surabaya International Hip Hop Center*

2. Interpretasi Judul

Pemilihan judul tugas akhir ini berdasarkan pengalaman pribadi penulis sebagai *dancer* dan juga sebagai salah satu anggota komunitas *dance* di Surabaya yang memerlukan fasilitas sebagai wadah menuangkan kreatifitas melalui *dance*.

3. Pengumpulan Data



Pengumpulan data primer dan sekunder melalui kajian teori dan fakta yang telah ada. Data primer diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur melalui internet.

4. Analisis data

Analisis data diperoleh ketika data yang dibutuhkan telah terkumpul dan mendapatkan permasalahan.

5. Metode Rancang

Data yang telah terkumpul kemudian disusun dan dijadikan pedoman untuk memecahkan masalah yang muncul pada tahap analisis data seperti kurang tersedianya fasilitas untuk kebutuhan komunitas *dance* di Surabaya.

6. Konsep Perancangan

Menyesuaikan dengan solusi dari permasalahan yang di dapat, menggunakan penerapan prinsip arsitektur perilaku pada setiap rancangan.

7. Gagasan Ide

Melakukan percobaan dan pertimbangan konsep sesuai dengan kebutuhan dan tujuan awal pada perancangan.

8. Perkembangan Perancangan

Merupakan penjelasan secara skematik tentang urutan hasil perancangan mulai dari pemilihan judul sampai gambar perancangan.

### 1.5 Sistematika Laporan

Pembahasan perancangan *Surabaya International Hip Hop Center* terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

1. **BAB I : Pendahuluan**, yang berisi:

Menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, tujuan, sasaran, batas serta asumsi terhadap perancangan *Surabaya International Hip hop Center* dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku.

**2. BAB II : Tinjauan Obyek Perancangan,** yang berisi:

Berisi uraian yang membahas tentang obyek rancangan, tinjauan literatur, batasan rancangan dan studi kasus obyek rancangan.

**3. BAB III : Tinjauan Lokasi Perancangan,** yang berisi:

Uraian-uraian membahas tentang tinjauan lokasi proyek atau rancangan, persyaratan pemilihan lokasi, latar belakang pemilihan site, tinjauan terhadap site, potensi dari bangunan sekitar site, infrastruktur kota, aktifitas dan fasilitas serta persyaratan teknis dan standarisasi.

**4. BAB IV : Analisis Perancangan,** yang berisi:

Uraian tentang latar belakang pemilihan bentuk bangunan, ruang lingkup dan pengertian dalam perancangan arsitektur. Secara garis besar Bab IV berisi mengenai finishing dari obyek rancang.

**5. BAB V : Konsep Perancangan,** yang berisi:

Uraian tentang latar belakang pemilihan konsep rancang untuk bangunan.