

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan suatu cara atau metode hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok manusia dan diwariskan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi selanjutnya. Menurut Syaiful Sagala (2013) dalam buku “Memahami Organisasi Pendidikan: Budaya dan Reinventing Organisasi Pendidikan” berpendapat bahwa budaya merupakan konsep yang dapat membangkitkan minat dan berkaitan dengan cara hidup manusia, belajar berpikir, memiliki rasa, mempercayai, serta mengusahakan apa yang layak menurut budayanya, atau dalam arti kata layak dalam tingkah laku serta dapat menggambarkan identitas dan citra suatu kelompok. Adapun pengertian seni menurut Sumanto dalam (Trisnani, 2020), seni adalah hasil atau proses kerja serta gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Setiap budaya memiliki ciri khasnya masing-masing yang merupakan jati dirinya, tidak terkecuali budaya Melayu

Perancangan *Art and Culture Center* ini akan dibangun di Ibukota Kabupaten Kampar yaitu Kota Bangkinang. Sebagai Kabupaten tertua di Provinsi Riau, Kabupaten Kampar memiliki banyak peninggalan kesenian dan kebudayaan. Namun sayangnya Kabupaten Kampar tidak memiliki fasilitas yang dapat digunakan untuk mempelajari dan melestarikan kesenian dan kebudayaan yang ada, sehingga kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap kebudayaan yang dimiliki. Hal ini akan mengancam kelestarian kesenian dan kebudayaan Melayu di Kabupaten Kampar.

Permasalahan tersebut menjadi pemicu fenomena yang terjadi saat ini yaitu, minimnya informasi yang membuat masyarakat tidak tahu dan sudah kurang tertarik dengan budaya lokal dan justru lebih memilih budaya

asing. Faktor ini disebabkan oleh globalisasi dan modernisasi. Fakta terkait rendahnya minat masyarakat terhadap budaya lokal dapat dilihat melalui buku dari Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) yang berjudul “Analisis Partisipasi Kebudayaan”, data yang diperoleh merupakan data SUNESAS (Survei Sosial Ekonomi Nasional) dengan variabel kebudayaan yang dilakukan oleh BPS (Badan Pusat Statistik) yang dilakukan pada tahun 2015. Akibat globalisasi dan modernisasi inilah yang membuat masyarakat berpandangan bahwa budaya lokal adalah suatu hal yang kuno, ketinggalan zaman, dan tidak *up to date* atau kekinian. Perkembangan zaman yang cepat dari globalisasi dan modernisasi menjadi tantangan yang serius dalam pelestarian kesenian dan kebudayaan, khususnya di kalangan anak muda. Pengaruh tersebut dapat berupa akulturasi kebudayaan dan gaya hidup serta memudarnya rasa cinta terhadap kesenian dan kebudayaan lokal.

Dari fenomena tersebut, penulis berharap perancangan ini bisa menciptakan sarana atau wadah yang kemudian dapat meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari budayanya sendiri dan kemudian dapat mengenalkan budayanya kepada masyarakat yang lebih luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan pada latar belakang di atas, maka masalah yang didapat yaitu Kabupaten Kampar sebagai kabupaten tertua di Provinsi Riau belum memiliki fasilitas kesenian dan kebudayaan yang meliputi kegiatan pertunjukan, pameran dan pengembangan. Kemudian permasalahan lainnya yaitu dari dampak globalisasi dan modernisasi yang ditimbulkan dari cepatnya perkembangan teknologi dan informasi yang membuat mudahnya budaya asing masuk ke tengah-tengah masyarakat sehingga dapat mengancam kelestarian kesenian dan kebudayaan lokal.

Dengan tidak adanya fasilitas tersebut maka pemerintah berkewajiban untuk membuat fasilitas kesenian dan kebudayaan agar masyarakat dapat mempelajari dan melestarikan kesenian dan kebudayaannya, sebagaimana dalam UU No. 22 Tahun 1999 Pasal 11 ayat 2

yang mewajibkan setiap daerah untuk melestarikan nilai-nilai sosial dan budaya. Hal ini juga selaras dengan bunyi visi yang mengatakan bahwa Kabupaten Kampar adalah kabupaten yang berbudaya. Berikut adalah syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam perancangan baru tersebut:

a. Umum

- Tema umum: Perancangan *Melayu Art and Culture Center* ini diharapkan dapat menciptakan wadah dan fasilitas di bidang kesenian dan kebudayaan agar masyarakat menjadi mengenal, tertarik dan ikut mempelajari serta tetap dapat selalu melestarikan kesenian dan kebudayaan lokal.
- Suasana yang diharapkan: Dapat menciptakan *Art and Culture Center* yang karakteristik dari budaya Melayu dan suasana modern, informatif, edukatif, rekreatif, dan interaktif, visual ruang, dan objek kesenian dan kebudayaan yang kemudian diharapkan dapat merubah pandangan masyarakat bahwa kesenian dan kebudayaan adalah hal yang kuno yang diakibatkan oleh globalisasi dan modernisasi.

b. Organisasi Ruang dan Layout

- Program ruang dan fasilitas: Membutuhkan fasilitas yang diharapkan dapat mengakomodasi kegiatan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam indikator kajian seni dan gelaran seni berupa pertunjukan, pameran, dan pengembangan.
- Sistem sirkulasi yang diharapkan dapat memudahkan mobilitas pengguna dari ruang pusat dan berkembang ke seluruh arah.
- Hubungan antar ruang yang diharapkan ideal untuk dapat memudahkan sirkulasi untuk menghubungkan antara ruang pusat ke ruang-ruang lainnya.

c. Persyaratan Umum Ruang

- **Pencahayaan**

Diharapkan dapat mengoptimalkan pencahayaan alami dari penggunaan kaca pada bagian depan bangunan. Selain itu juga diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan pencahayaan buatan seperti lampu general secara merata, lampu *downlight*, *uplight*, *strip light* dan *spotlight*.

- **Penghawaan**

Penggunaan penghawaan alami dan dibantu oleh penghawaan buatan yang diharapkan dapat menciptakan kenyamanan thermal selama berada di dalam bangunan.

- **Suara/akustik**

Sistem akustik diharapkan dapat melakukan pengaturan suara yang baik berdasarkan tingkat kebisingan dan pantulan suara pada ruang.

- **Keamanan**

Sistem kamanan diharapkan dapat memberikan rasa aman selama berada di dalam *Art and Culture Center* dan mencegah dari kejadian yang tidak diinginkan.

d. Konsep Visual

- **Konsep bentuk**

Konsep bentuk yang digunakan diharapkan dapat menerapkan bentuk-bentuk geometri dan bentuk-bentuk yang menjadi ciri khas dari Melayu diantaranya yaitu dinamis, simetris, yang dibuat secara berulang.

- **Konsep material**

Konsep material yang digunakan diharapkan dapat menggunakan material-material yang dapat menciptakan suasana modern pada ruang.

- **Konsep warna**

Konsep warna yang digunakan diharapkan dapat menggunakan warna-warna yang menjadi ciri khas dari

Triwarna Melayu, warna netral berbasis *earthy tone*, dan warna-warna yang dapat menciptakan suasana modern.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dari perancangan Melayu *Art and Culture Center* ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara memicu masyarakat agar dapat mengenal, mempelajari, dan melestarikan budaya lokal melalui perancangan ini?
- b. Bagaimana standar fasilitas yang harus ada di *Art and Culture Center* ini agar dapat mewujudkan tujuan dari perancangan?
- c. Bagaimana pendekatan yang harus dilakukan untuk menciptakan sebuah *Art and Culture Center* yang dapat merubah perspektif masyarakat tentang kesenian dan kebudayaan yang dianggap sudah kuno?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Melayu *Art and Culture Center* ini adalah untuk pengadaan fasilitas kesenian dan kebudayaan dan menjadi pusat tempat orang-orang untuk mengenal dan mempelajari kesenian dan kebudayaan agar kesenian dan kebudayaan tetap dapat dilestarikan. Selain itu perancangan ini bertujuan agar dapat memperbaiki perspektif masyarakat terkait kesenian dan kebudayaan yang dianggap sudah kuno karena dampak globalisasi dan modernisasi dari budaya asing.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan Melayu *Art and Culture Center* ini adalah sebagai berikut:

- a. Masyarakat yang ingin mengenal dan mempelajari kesenian dan kebudayaan lokal.
- b. Komunitas atau aktivis yang bergerak di bidang seni dan budaya.

- c. Meningkatkan citra kesenian dan kebudayaan lokal kepada masyarakat lokal maupun wisatawan.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada *Art and Culture Center* ini yaitu:

- a. Nama Perancangan : *Melayu Art and Culture Center*
- b. Lokasi Perancangan : Jl. Nusa Indah, Bangkinang, Kec. Bangkinang, Kab. Kampar, Riau 28463
- c. Wilayah : Kabupaten Kampar
- d. Klasifikasi : Tingkat *Regional Center*
- e. Status Perancangan : Perancangan Baru
- f. Luas Perancangan : $\pm 2.162 \text{ m}^2$
- g. Area/ruang yang akan didesain meliputi ruang utama dan ruang penunjang antara lain yaitu:
 - a. Ruang Utama
 - Lobi
 - Ruang pameran
 - Auditorium
 - Ruang Kursus
 - b. Ruang Penunjang
 - Retail
 - Perpustakaan

1.6 Manfaat Perancangan

Dari perancangan *Melayu Art and Culture Center* ini ada beberapa golongan yang bisa merasakan manfaatnya antara lain:

- a. Manfaat bagi masyarakat/komunitas
 - Agar dapat mengenal dan mempelajari kesenian dan kebudayaan lokal dengan fasilitas yang memadai.
 - ✓ Mempunyai suatu wadah yang dapat mengekspresikan karya seni mereka dengan fasilitas yang memadai.
- b. Manfaat bagi penyelenggara pendidikan

- ✓ Hasil perancangan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil perancangan terkait *Art and Culture Center* atau Gedung Pusat Kesenian dan Kebudayaan.
- c. Manfaat bagi keilmuan interior
 - ✓ Menambah referensi atau kajian terkait *Art and Culture Center* atau Gedung Pusat Kesenian dan Kebudayaan.
- d. Manfaat bagi Kota Bangkinang
 - ✓ Melayu *Art and Culture Center* berpotensi menjadi daya tarik baru bagi wisatawan untuk mengunjungi Kota Bangkinang.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk merancang *Art and Culture Center* ini sebagai berikut:

1.7.1 Tahapan Pengumpulan Data

1.7.1.1 Wawancara (Primer)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu Wahyu Fajri Muhammad, S.T dan Riko Rossa Putra, S.T yang merupakan alumni Arsitektur di Universitas Riau, sekaligus arsitek yang membuat denah perancangan *Art and Culture Center* ini. Wawancara dilakukan via personal chat di aplikasi WhatsApp. Waktu pelaksanaan wawancara tidak ditentukan, wawancara hanya dilakukan secara spontanitas ketika penulis membutuhkan informasi dari narasumber. Narasumber lainnya yaitu Pak Salman Aziz dan Pak Saranan yang merupakan seorang seniman dan budayawan asal Kampar dan guru sekaligus pendiri sanggar *The Classic Gong*.

1.7.1.2 Studi Literatur (Sekunder)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), literatur yaitu sumber-sumber ilmiah yang umumnya digunakan sebagai referensi untuk membuat suatu karya tulis ataupun kegiatan ilmiah lainnya. Literatur yang

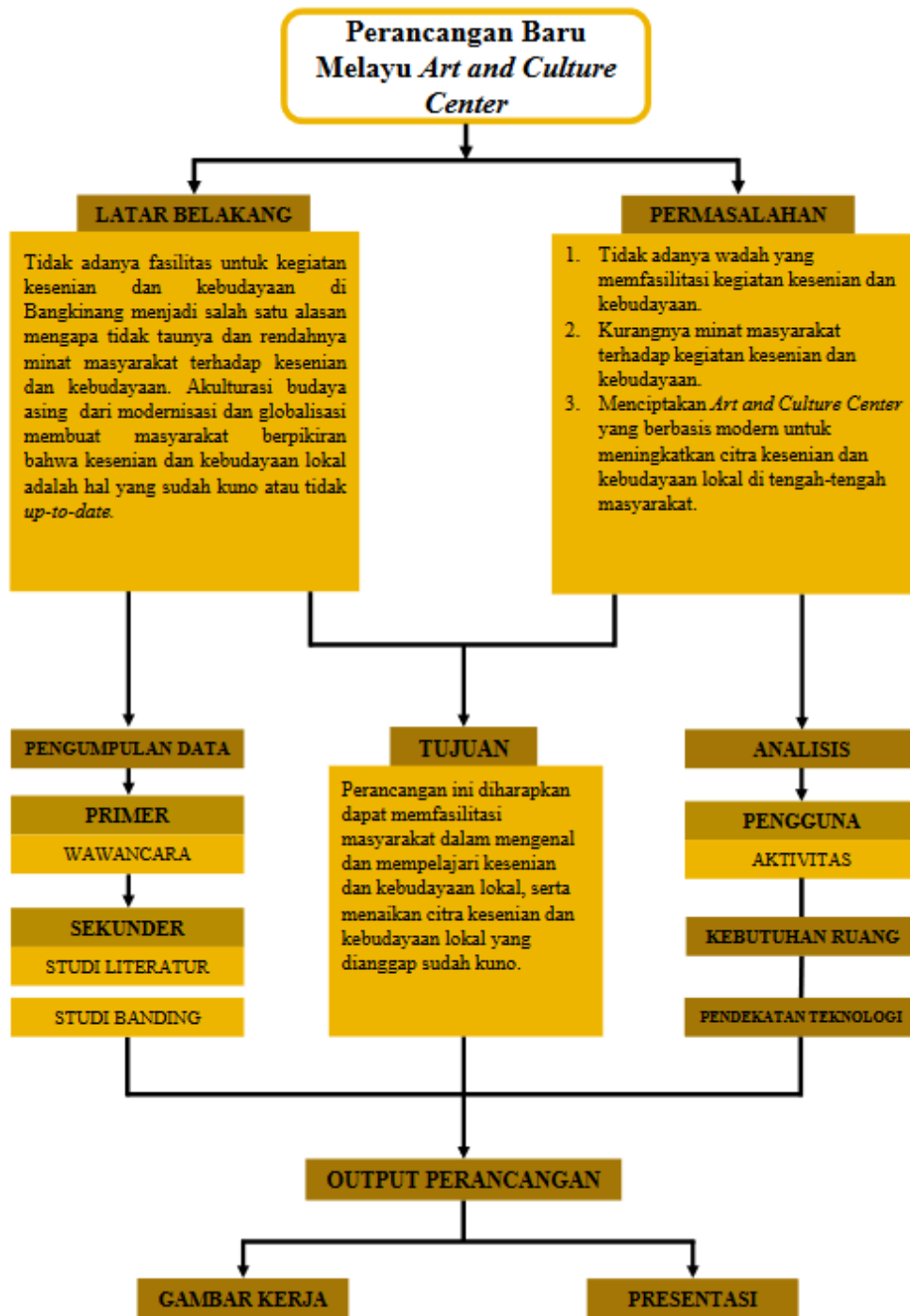
digunakan berasal dari berbagai sumber yang ada di internet berupa artikel, jurnal, buku, dan lain sebagainya.

1.7.1.3 Studi Banding (Sekunder)

Studi banding dilakukan untuk menambah wawasan tentang objek yang akan diteliti. Proses ini dilakukan dengan cara membandingkan beberapa objek yang sejenis dan dilakukan secara online dan onsite. Dari studi banding ini maka dapat diidentifikasi terkait kekurangan dan kelebihan dari masing-masing objek yang telah diteliti. Kesimpulan yang didapat dari studi banding akan dijadikan sebagai pembelajaran dalam perancangan *Art and Culture Center* nantinya.

1.8 Kerangka Berpikir

Berikut adalah gambaran dari kerangka berpikir dalam perancangan *Melayu Art and Culture Center*:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumen Pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang pengangkatan *Art and Culture Center* menjadi objek perancangan. Selain itu terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi menjelaskan teori-teori terkait definisi proyek, kajian literatur mulai dari pendekatan *Art and Culture Center* secara umum hingga *Art and Culture Center* berdasarkan klasifikasinya.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING

Bab ini berisi penjabaran analisis studi banding yang dilakukan dengan memilih beberapa objek perancangan yang serupa dengan tujuan mencari kesimpulan dan digunakan sebagai pembelajaran. Kemudian berisikan tabel komparasi, menjelaskan deskripsi proyek, analisa site, aktivitas, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, zoning, dan blocking.

BAB IV : TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.