

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh kelompok masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk system agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, etika dan karya seni. Kebudayaan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya warisan secara genetis. Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi (1993:113), Kebudayaan adalah saran hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni dan lain-lain, yang kesemuanya ditunjukkan.

Salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia ialah Budaya Pekanbaru. Budaya ini memiliki kekayaan yang meliputi sumber daya alam, tata budaya, kerajinan dan arsitektur tradisional yang ciri khas tersendiri dari arsitektur yang ada pada setiap daerah. Bangunan yang berada di pekanbaru pada umumnya bergaya arsitektur tradisional akan tetapi seiringnya perkembangan zaman bangunan tersebut sudah tidak terlihat lagi

Ada beberapa contoh fenomena yang dapat dilihat masyarakat dikota besar, yaitu banyak anak muda pekanbaru tidak mengetahui kebudayaan pekanbaru, sedangkan yang mengerti kebudayaan pekanbaru malu untuk menerapkan unsur kebudayaan pekanbaru dikarenakan banyak generasi muda yang melupakan budayanya dengan dampak pengaruh budaya modern saat ini. Pengaruh budaya luar yang sangat besar membuat masyarakat tertarik dibandingkan budaya Indonesia.

Dikhawatirkan akan berdampak kepada gaya hidup generasi muda yang terpengaruh unsur budaya modern seperti luntarnya rasa nasionalisme dalam berbudaya terhadap generasi muda. Serta tidak adanya regenerasi penggerak kebudayaan sehingga menyebabkan kemundurannya kebudayaan pekanbaru. Wisatawan lokal maupun asing antusias mencari tahu serta menerapkan nilai-nilai budaya lokal yang ada kedalam kehidupan. Maka dari itu pemerintahan provinsi Riau-

pekanbaru membuat perancangan visi 2020 sebagai terwujudnya Pusat Perekonomian dan Kebudayaan dengan tag line *The homeland of Melayu Riau*.

Adanya Pusat Kebudayaan Pekanbaru sebagai bagian dari mewujudkan visi pembangunan kebudayaan Indonesia Direktorat Jenderal Kebudayaan yakni terwujudnya kebudayaan yang mandiri dan bermartabat dengan tag line *Wonderfull Indonesia*. Pemilihan jargon tag line pariwisata dan budaya Pekanbaru *The homeland of Melayu Riau* sebagai pemilihan jargon disesuaikan dengan semangat kota Pekanbaru, sebagai tanah tumpah darah Melayu, dan tentunya bercirikan budaya serta falsafah hidup, berfungsi sebagai menjaga, melindungi, meneruskan cagar budaya tersebut.

Data dari dinas pariwisata dan kebudayaan provinsi Riau, pemerintahan kota Pekanbaru belum tersedianya wadah fasilitator untuk kegiatan melestarikan dan mengembangkan kebudayaan tradisional Pekanbaru sebagai wadah tempat berlangsungnya aktivitas kebudayaan tradisional. Pekanbaru menjadi daerah tujuan wisata karena banyaknya peninggalan sejarah dan kehidupan masyarakatnya yang memiliki akar budaya yang masih kuat, dalam kehidupan sehari-hari seni dan budaya menjadikan daya tarik pendatang baru serta pengunjung. Untuk mengembangkan potensi kesenian serta kebudayaan, perlu adanya suatu pusat pengembangan dan pelestarian budaya dalam wujud pusat kebudayaan. Pusat Kebudayaan Pekanbaru merupakan tempat untuk menampung kegiatan-kegiatan kebudayaan, sehingga masyarakat dapat belajar untuk melestarikan, memupukkan cinta akan budaya serta mengetahui lebih banyak mengenai kebudayaan Pekanbaru agar seni budaya tersebut tidak hilang ke generasi masa depan.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalahnya sebagai berikut :

- (1.) Diperlukannya desain interior pusat kebudayaan Pekanbaru sebagai media informasi.
- (2.) Tidak ada fasilitas kegiatan yang dapat mendukung kegiatan pranata masyarakat untuk eksperimentasi karya seni, melaksanakan ceramah, temu karya, sarasehan lokakarya seni dan budaya, untuk kebudayaan Pekanbaru.
- (3.) Tidak ada wahana atau tempat yang merepresentasikan suasana dan nuansa kebudayaan.
- (4.) Kurangnya implementasi budaya Pekanbaru pada kehidupan masyarakat.

- (5.) Tidak ada media wadah atau tempat untuk mengapresiasi unsur kebudayaan pekanbaru

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang perlu dicarikan pemecahannya dalam perancangan adalah :

- (1.) Bagaimana merancang sebuah Pusat Kebudayaan Pekanbaru untuk menjawab dari kebutuhan interior pusat kebudayaan pekanbaru yang membantu masyarakat agar tetap mengemari budaya pekanbaru?
- (2.) Bagaimana merancang desain interior untuk memfasilitasi kegiatan pranata masyarakat untuk eksperimentasi karya seni, melaksanakan ceramah, temu karya, sarasehan lokakarya seni dan budaya untuk masyarakat?.
- (3.) Bagaimana merancang interior pusat kebudayaan pekanbaru untuk menyampaikan fasilitas kebutuhan sumber informasi kebudayaan terhadap kaula muda dan masyarakat umum?
- (4.) Bagaimana mendesain ruangan interior pusat kebudayaan untuk mewadahi tempat suatu merepresentatifkan suasana kebudayaan terhadap pengunjung?
- (5.) Bagaimana mendesain pusat kebudayaan yang bisa memberikan informasi tentang budaya pekanbaru untuk masyarakat pekanbaru?.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN SERTA MANFAAT

A. Tujuan dari perencanaan Pusat Kebudayaan Pekanbaru adalah sebagai berikut :

“Menciptakan desain interior Pusat Kebudayaan Pekanbaru sebagai pusat kegiatan sekaligus sarana pengenalan budaya pekanbaru”.

B. Sasaran dari perancangan Pusat Kebudayaan Pekanbaru adalah sebagai berikut :

- (1) Pengunjung seperti pelajar, mahasiswa, ataupun para peneliti.
- (2) Pelaku rekreasi seperti wisatawan lokal maupun wisatawan asing.
- (3) Pelaku seni mulai dari seni teater, seni tari, seni musik, seni rupa dan sebagainya.
- (4) Masyarakat umum.
- (5) Membantu pemerintah provinsi pekanbaru dalam mewujudkan visi pemerintah dengan tag line *The Homeland Of Melayu Riau*.

- C. Manfaat dari perancangan Pusat Kebudayaan Pekanbaru adalah sebagai berikut:
“Mewujudkan visi riau di tahun 2020 sebagai Pusat kebudayaan Pekanbaru dengan tag line *The Homeland of Melayu Riau* dan membantu Indonesia dalam divisi direktorat jendral kebudayaan yakni terwujudnya kebudayaan yang mandiri dan bermartabat dengan tag line *Wonderful Indonesia*”.

1.4 RUANG LINGKUP

Ruang lingkup yang termasuk dalam seluruh perencanaan interior Pusat Kebudayaan Pekanbaru ini akan menyangkut permasalahan-permasalahan desain interior sebagai berikut:

- (1.)Pengumpulan data dan analisa.
- (2.)Gubahan Ruang Interior.
- (3.)Konsep desain mengenai fungsi, program ruang serta kondisi lingkungan.
- (4.)Estetika dalam interior.
- (5.)Fasilitas penyongkong pusat kebudayaan.

1.5 METODE PERANCANGAN

A. Metode perancangan yang digunakan dalam proses desain antara lain:

- Data Primer

(1.)Observasi

Teknik mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan melakukan survey langsung ketempat pusat kebudayaan dan taman budaya pekanbaru. Bertujuan untuk sebagai langkah awal dalam perancangan interior Pusat Kebudayaan Pekanbaru.

(2.)Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber dengan melakukan tanya jawab kepada guru sma muatan lokal, pegawai taman budaya, dan pegawai dinas pariwisata yang bersangkutan dan bidang yang terkait dengan seni kebudayaan melayu maupun data teknis. Hasil yang didapat dalam proses wawancara dengan narasumber di rangkum dalam bentuk tulisan maupun foto.

- Data Sekunder

(3.)Studi Banding

Melakukan peninjauan langsung dan pengamatan terhadap beberapa pusat kebudayaan, museum dan taman budaya yang ada dilapangan. Dari segi interior pusat kebudayaan tersebut dapat dilihat kelebihan dan kekurangan yang ada, yang nantinya dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam proses perancangan interior pusat kebudayaan pekanbaru.

(4.)Dokumentasi

Dokumentasi sangat diperlukan untuk mengumpulkan data. Dokumentasi ini bisa berupa foto, video, maupun perekam suara. Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk mendapatkan data secara lengkap dan dapat mengetahui situasi maupun kondisi dilapangan.

(5.)Studi Literatur

Studi literatur ini didapat dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, internet, E-book, jurnal dengan kasus dan permasalahan serupa yang berkaitan dengan perancangan.

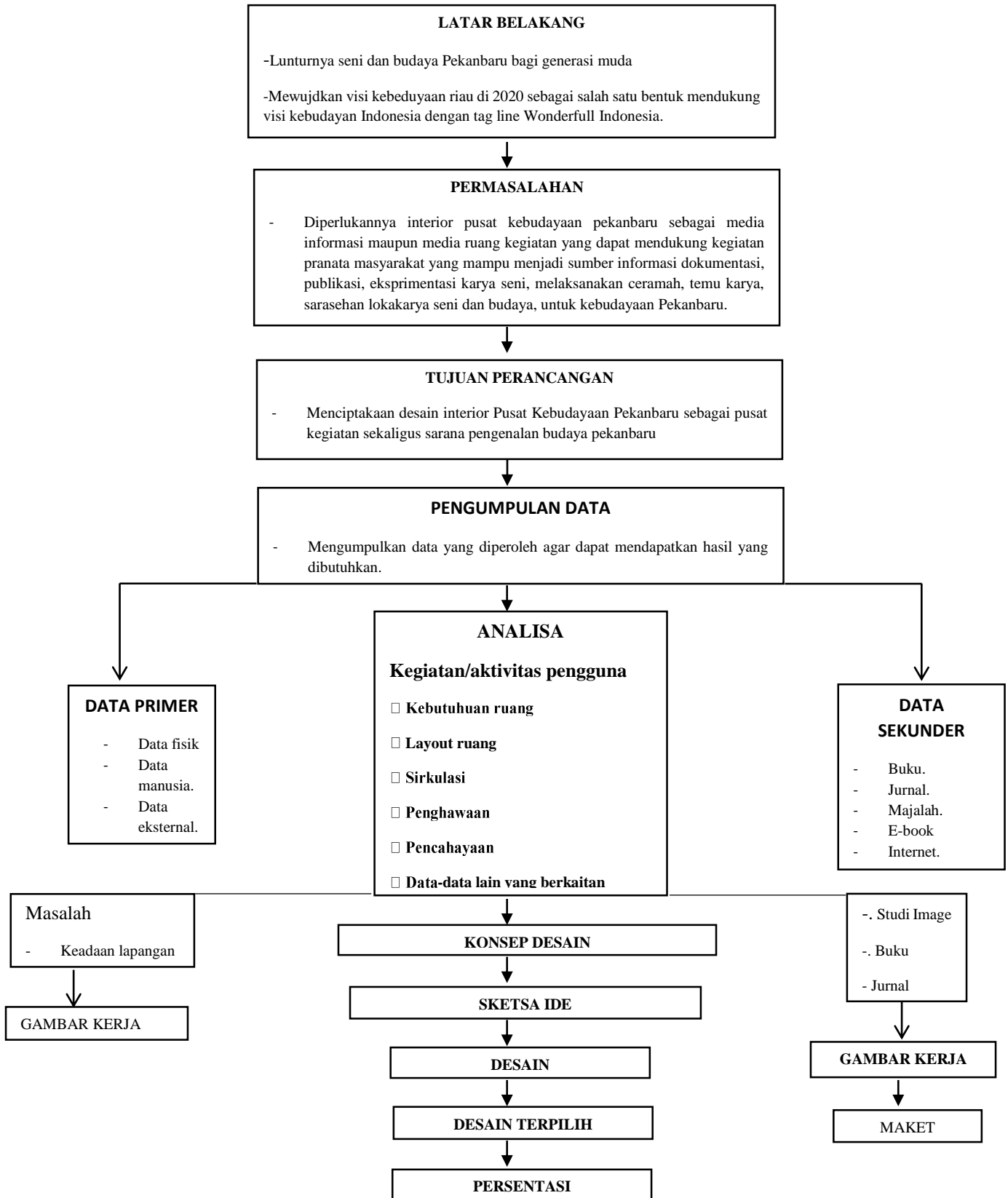
Proses perancangan pengumpulan data memiliki pengertian sebagai serangkaian tindakan untuk mentransformasikan *input* menjadi *output* sesuai dengan tuntutan kriteria perancangan. Dalam proses perancangan ini terdapat beberapa langkah yang dilalui, yaitu :

a) *Input* atau *programming* adalah proses dimana informasi dikumpulkan, diungkapkan untuk menyediakan dasar perancangan. *Programming* berkaitan dengan data-data yang diperlukan dalam perancangan seperti data yang berhubungan dengan fakta dari permasalahan seperti kebutuhan ruang, jumlah karyawan, dan fasilitas.

b) *Process* atau pengolahan dan analisis, berkaitan dengan penggunaan diagram untuk mengembangkan hubungan antara kebutuhankebutuhan tersebut. Pengolahan dan analisis bertujuan untuk merencanakan dan menetapkan fasilitas ruang yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan yang akan diakomodasi dari segi jumlah, jenis, pola hubungan ruangnya dan kualitasnya.

c) *Output* atau merancang, berkaitan dengan penggunaan gambar untuk mengembangkan gagasan ruang dalam bangunan yang dimaksud. Tapi, sebelum menghasilkan rancangan akhir analisis terlebih dahulu menghasilkan ide, lalu melakukan penyusunan konsep, yang diteruskan dengan *preliminaries design, design development*, yang lalu menghasilkan desain akhir. Bisa juga disebut dengan *Input, Process, dan Output*. Ada pun secara sistematika proses perancangan adalah sebagai berikut:

1.6 KERANGKA PERANCANG



1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I Tahap Pendahuluan

yaitu bab Pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan metode.

BAB II Tahap kajian Pustaka

Pada bagian ini penulis menguraikan tentang landasan teori dan pendapat dari berbagai sumber yang akan dijadikan dasar untuk mencapai tujuan perancangan. yaitu bab Kajian Literatur dan Data Perancangan, menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang, serta menguraikan tentang data-data seputar perancangan perpustakaan bahasa dan masalahnya.

BAB III Tahap Data Lapangan

bab Konsep Perancangan Desain Interior, menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan dengan perancangan Pusat Kebudayaan Pekanbaru, dari konsep hingga kriteria desain. Berdasarkan menjelaskan data-data tentang hasil fakta yang telah diperoleh berdasarkan survey lapangan serta browsing internet yang berhubungan dengan perancangan interior yang akan dikerjakan.

BAB 1V Tahap Konsep Perancangan

Bab Konsep Perancangan Visual Denah Khusus, menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan dengan perancangan denah khusus dari konsep hingga kriteria perancangan. Pada laporan ini Penulis akan menjelaskan dimulai dari dasar pemikiran, pembahasan proyek, gambar pra- rencana, gambar presentasi, 3 dimensi dan maket