

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pusat adalah pokok pangkal atau yang jadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Kebudayaan yang berasal dari kata budaya adalah: hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi manusia), seperti kepercayaan, keseniaan, dan adat istiadat. Pusat Kebudayaan adalah suatu tempat atau wadah tempat berlangsungnya kegiatan memperkenalkan dan memperluas hasil total pikiran serta karya kepada masyarakat dari pihak yang berkepentingan. Pusat Kebudayaan adalah tempat yang digunakan untuk mempromosikan potensi kebudayaan dan mengembangkan sektor pariwisata dan pendidikan. Budaya Sunda adalah budaya yang tumbuh dan hidup dalam masyarakat Sunda. Budaya Sunda dikenal dengan budaya yang sangat menjunjung tinggi sopan santun. Itulah cermin budaya masyarakat Sunda.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh generasi muda jaman sekarang yaitu mengurangnya kecintaan terhadap budayanya sendiri. Mengurangnya nilai budaya yang ditanamkan oleh orangtua atau karena budaya barat yang menjamur dan menjadi panutan oleh generasi muda. Namun beberapa dari generasi muda ini sadar betapa perlunya kebudayaan itu harus dijaga dan dilestarikan, utamanya yaitu dari budaya sunda yang sekarang ini sedang mendunia atau go-Internasional dari budaya angklung dan tari-tarian budayanya, akan tetapi untuk tempat belajar budaya tersebut sangat minim dan tidak diminati oleh generasi muda pada umumnya. Maka dari itu disini saya akan merancang Pusat Kebudayaan Sunda yang memfasilitasi pengunjung terutama untuk anak muda yang ingin mengenal tentang budaya sunda sesuai dengan apa yang di diskusikan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, yaitu mebangun Pusat Kebudayaan Sunda dengan bangunan interior yang lebih masa kini yang diharapkan dapat memikat anak muda pada khususnya dalam mengembangkan kebudayaan sunda tetapi tetap memasukan unsur budaya sunda pada konsep perancangannya.

Pada 3 studi kasus yang saya ambil, diantaranya yaitu ada Yayasan Pusat Kebudayaan Sunda atau yang biasa disebut YPK berada pada Jl. Naripan No.7-9, Braga, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat. Untuk yang kedua yaitu ada Taman Budaya Jawa Barat atau biasa disebut Pusat Kebudayaan Jawa Barat, yang berada pada kawasan Dago Tea House Bandung, Jawa Barat. Studi kasus yang ketiga yang dipilih yaitu, Kampung Budaya Betawi atau yang biasa disebut Pusat Kebudayaan Betawi yang berada pada Setu Babakan terletak di Srengseng Sawah, kecamatan Jagakarsa, Kotamadya Jakarta Selatan. Dari ketiga studi kasus tersebut terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan antara satu dengan yang lainnya, untuk studi kasus yang menurut saya paling baik dan lengkap yaitu yang berada pada Pusat Kebudayaan Betawi di Jakarta karena selain fasilitas, lahan yang tersedia di Pusat Kebudayaan Betawi ini yang cukup luas dan dapat menampung segala fasilitasnya akan tetapi masih terdapat kekurangannya.

Pusat Kebudayaan yang ada pada saat ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan ruangan-ruangan yang tidak difungsikan dengan seharusnya. Umumnya pada Pusat Kebudayaan tidak memfokuskan untuk siapa fasilitas itu dirancang, maka membuat bangunan <sup>kebudayaan</sup> yang lebih diutamakan untuk anak muda ini menjadi salah satu tantangan dalam merancang Pusat Kebudayaan Sunda ini untuk menjadikan Pusat Kebudayaan ini tempat wisata sekaligus tempat mengembangkan budaya. Sekup Budaya yang dipilih untuk aktivitas dalam Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda didasari oleh Perancangan dari Dinas Pariwisata dan Budaya Jawa Barat. Untuk Pusat Kebudayaan itu sendiri butuh beberapa ruang tambahan yang akan berguna untuk menunjang aktivitas penggunanya atau wisatawan yang akan datang ke Pusat Kebudayaan, contohnya seperti ruang kelas bahasa sunda, ruang pameran/ galeri, workshop, serta ruangan pembelajaran seni sunda lainnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait, antara lain:

1. Mendesain interior Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung yang bertujuan untuk mewadahi dan melestarikan kebudayaan yang ada di Jawa Barat yang difokuskan untuk menarik minat anak muda untuk mengetahui dan mengenal kebudayaan sunda ini.
2. Berdasarkan pusat-pusat kebudayaan yang sudah ada baik pusat kebudayaan daerah maupun pusat kebudayaan luar, perlu melengkapi fasilitas utama yang biasanya dimiliki antara lain: ruang pertunjukkan dalam ruang dan *outdoor*, sanggar tari, galeri, ruang workshop, kantor, perpustakaan, *souvenir shop* serta kafe.
3. Pemilihan bentuk ruang, mebel dan material untuk menunjang keselamatan dan keamanan pengguna, tetap dengan unsur lokalitas.
4. Bangunan menghadap kearah selatan, berada di sisi pojok dari kawasan Monumen Bandung Lautan Api dan Area pintu masuk membelakangi area parkir.

## 1.3 Rumusan Masalah.

1. Bagaimana merancang interior sebuah Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung yang dapat memfasilitasi aktivitas seni budaya serta dapat menjadi sarana informasi dan dokumentasi budaya Sunda bagi penggunanya terutama untuk anak muda ?
2. Bagaimana memilih tema dan konsep yang sesuai dan digemari oleh anak muda ?
3. Bagaimana merancang *signage* yang baik dan benar dikarenakan area pintu masuk membelakangi area parkir ?
4. Bagaimana merancang interior yang sesuai dengan lingkungan sekitar ?

## 1.4 Batasan Perancangan

Ruang lingkup yang ada di pusat kebudayaan ini meliputi:

1. Perancangan ini difokuskan pada Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung yang difokuskan untuk anak muda (17-25) tahun
2. Luas bangunan yang akan dirancang  $\pm 4225\text{m}^2$
3. Lokasi site berada di Jalan Tegalega, No. 18 Bandung, Jawa Barat
4. Menerapkan tema “karakter urang sunda”
5. Untuk ruang lingkup perancangan Pusat Kebudayaan Sunda ini dibagi berdasarkan fungsi pusat kebudayaan tersebut, yaitu fungsi administratif/perkantoran, edukatif, rekreatif dan informatif.

### **1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### Tujuan Perancangan

Merancang suatu Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung yang dapat memfasilitasi aktivitas seni budaya serta dapat menjadi sarana informasi dan dokumentasi budaya Sunda bagi pengunjung terutama anak muda, seniman serta pengelola dengan tetap menerapkan unsur budaya didalamnya.

#### Sasaran Perancangan

1. Menerapkan unsur-unsur interior yang kekinian pada desain perancangan.
2. Merancang Organisasi Ruang, Sirkulasi ruangan, pencahayaan, penghawaan, *signage* dan lainnya dengan baik dan terutama untuk anak muda.
3. Merancang Furniture yang efisien untuk pengunjung.
4. Merancang penerapan material yang lokalitas dikemas dengan kekinian.

### **1.6 Metode Perancangan**

Metode perancangan interior Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung yang dilakukan sebagai berikut;

#### a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dibagi menjadi data primer dan sekunder. Dari data primer yang didapatkan saat melakukan survey untuk 3

studi kasus dengan fungsi yang sama, penulis mendapatkan informasi lokasi berdasarkan observasi yang dilakukan:

1. Nama Tempat : Yayasan Pusat Kebudayaan  
Lokasi : Jl. Naripan No.7-9, Braga, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Nama Tempat : Taman Budaya Jawa Barat  
Lokasi : Jl. Bukit Dago Sel. No.53 A, Dago, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40135.
3. Nama Tempat : Kampung Budaya Betawi(Pusat Kebudayaan Betawi)  
Lokasi : Jl. RM. Kahfi II RT. 13 RW. 08 Kel. Srengseng Sawah Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640.
4. Nama Tempat : Skirball Cultural Center(Pusat Kebudayaan Yahudi)  
Lokasi : 701 N Sepulveda Blvd, Los Angeles, CA 90049, Amerika Serikat.

Selain informasi mengenai lokasi, adanya permasalahan dari 4 studi kasus tersebut, dokumentasi serta wawancara. Untuk data sekunder didapat dengan mengumpulkan beberapa literatur dari buku, jurnal serta situs yang dapat menunjang proses perancangan ini.

#### b. Analisa Data

Menganalisa permasalahan yang didapat dari 3 studi kasus tersebut berdasarkan observasi sebelumnya. Data-data tersebut kemudian dapat dicek kembali apakah sudah benar dengan literatur yang dikumpulkan dari sumber-sumber tersebut.

#### c. Sintesa

Merupakan proses pemecahan masalah yang dibuat dalam programming yang meliputi konsep,kebutuhan ruang, zoning & blocking, bubble diagram, matriks dan sebagainya yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah pada proses analisa data sebelumnya

d. Pengembangan Desain

Merupakan hasil dari analisa dan sintesa yang dituangkan kedalam gambar kerja dan diberikan juga alternatif desain lainnya

e. Desain Akhir

Proses akhir dari desain yang sudah dianggap memecahkan permasalahan-permasalahan yang didapat sebelumnya dan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I**

Tahap Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan, sasaran, manfaat serta metodologi dan sistematika pembahasan.

### **BAB II**

Tahap Kajian Pustaka adalah uraian tentang landasan teori yang akan dijadikan dasar untuk mencapai tujuan perancangan.

### **BAB III**

Tahap Konsep Perancangan merupakan uraian tentang idea tau gagasan yang melatar belakangi karya tugas akhir.

### **BAB IV**

Tahap konsep Perancangan Denah Khusus menjelaskan tentang konsep denah khusus yang dirancang.

### **BAB V**

Penutup meliputi kesimpulan dan saran.

