

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pertumbuhan penduduk yang berkembang pesat ini mengakibatkan kota Bandung tidak dapat terhindar oleh globalisasi. Era globalisasi tersebut dengan mudah telah memasuki kota Bandung, tidak jarang malah mengabaikan beberapa budaya lokal termasuk kebudayaan Sunda dan ciri khas daripada suatu bangsa maupun negara. Salah satu dampak lainnya yaitu mulai kurangnya pelestarian dan pengenalan akan unsur-unsur kebudayaan yang sudah ada dan diwariskan secara turun temurun. Bahkan menurut Sarumpaet (2016) dalam bukunya yang berjudul *Krisis Budaya*, menyatakan di era sekarang ini banyak anak-anak atau masyarakat umum yang cenderung melupakan warisan kebudayaan atau kearifan lokal, banyak dari mereka yang justru beralih untuk memperdalam budaya dari negara lain.

Hal ini dibuktikan dengan apa yang dilansir oleh humas.bandung.go.id (2019) bahwa bahasa Sunda sebagai unsur dan produk dasar budaya pun tak separuh anak-anak di Bandung melestarikan atau menggunakannya terlebih produk budaya Sunda yang lain seperti seni tari, musik, wayang golek dan lain-lain, yang sebagaimana disebabkan oleh cepatnya arus budaya lain yang masuk ke kota Bandung ditambah kurang kecintaannya terhadap budaya lokal. Sehingga perlu adanya program pelestarian atau edukasi terhadap budaya Sunda baik dalam pendidikan formal ataupun non-formal.

Agar unsur-unsur dan produk kebudayaan Sunda yang sudah ada tidak mengalami kemunduran, maka seperti yang dilansir oleh Suara.com (2019), Psikolog Anak dan Keluarga, Ayoe P. Sutomo mengungkapkan pengenalan tentang ragam kebudayaan lokal ini perlu diterapkan sejak dini di masyarakat. Metode yang cocok digunakan anak usia dini yaitu metode dengan fasilitas pendidikan non-formal yang bersifat edukatif dan bermain, karena bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak tapi juga memiliki manfaat yang besar bagi tumbuh kembangnya seperti mendapatkan pengalaman, mengenal dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru. Kemudian

melalui bermain, fisik anak menjadi terlatih, begitupun dengan kemampuan dari kognisi dan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang (Yulianti, 2010).

Edutainment merupakan salah satu bentuk fasilitas yang memiliki fungsi sebagai sarana atau media pembelajaran yang didukung dengan teknologi sekaligus mampu berfungsi sebagai sarana bermain bagi anak usia sekitar 4-16 (Sugianto dkk, 2019). Fasilitas *Edutainment* ini tentunya sangat bermanfaat sebagaimana masyarakat sekarang pada umumnya lebih memilih untuk berekreasi dibanding hanya sekedar membaca buku. Bahkan sekarang ini fasilitas *edutainment* mulai berkembang di kota-kota besar di Indonesia seperti di Jabodetabek dan Bandung.

Maka dari itu maksud dari perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda ini ialah diperlukannya suatu fasilitas pusat edukasi kebudayaan Sunda yang berkonsep “Desain Interaktif” di kota Bandung yang memiliki fungsi dan peran sebagai wadah atau fasilitas untuk edukasi dan melestarikan unsur dan produk kebudayaan Sunda dengan memanfaatkan teknologi yang akan di implementasikan pada fasilitas permainan serta bertujuan untuk menstimulasikan perkembangan fisik dan panca indera anak berusia 4-12 tahun yang mencakup penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap. Khususnya mengedukasikan produk kebudayaan Sunda seperti kesenian (seni musik, seni tari, kerajinan, wayang golek, dan seni atraksi) sebagai lingkup estetika, produk budaya lainnya yang identik dengan geografis, dan permainan tradisional yang erat kaitannya dengan anak-anak. Adapun tujuan perancangan tersebut mengacu pada program Pemerintah provinsi Jawa Barat dengan pembangunan pusat fasilitas kebudayaan yang tersebar di 27 kota dan kabupaten di Jawa Barat sebagai rekam jejak kemajuan ragam kebudayaan dengan diharapkannya menambah aktivitas kebudayaan lokal (Jawapos.com, 2019).

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah pada Perancangan Interior Fasilitas Edutainment Kebudayaan Sunda di kota Bandung dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Kebudayaan Sunda sejauh ini belum memiliki sarana ruang untuk memperkenalkan, mengedukasikan bahkan melestarikan mengenai unsur-unsur dan produk budaya kepada anak usia dini.
2. Fasilitas edukasi kebudayaan Sunda yang menyenangkan bagi anak-anak.
3. Pemilihan bentuk ruang, *furniture*, dan material yang menunjang keselamatan dan keamanan pengguna namun tetap dengan unsur lokalitas.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan dari identifikasi diatas maka dapat disimpulkan:

1. Bagaimana cara menciptakan sarana untuk mengedukasikan unsur-unsur dan produk kebudayaan Sunda kepada pengguna dalam lingkup “*edutainment*” ?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan ruang, *furniture*, dan material yang menunjang kenyamanan dan keamanan pengguna namun tetap dengan unsur lokalitas kebudayaan Sunda?

1.4. BATASAN PERANCANGAN

Mengenai penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, ruang lingkup atau batasan perancangan terbagi menjadi :

1. Perancangan ini difokuskan pada Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda di Bandung yang difokuskan untuk anak usia 4-12 tahun.
2. Luas bangunan yang akan dirancang ± 4225 m²
3. Denah fiktif Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung, rancangan Reza Prima (Alumni Mahasiswa Arsitektur ITB dengan NIM 15202076) dan dirancang kembali oleh Alwan

Naufal (Alumni Mahasiswa Desain Interior Universitas Telkom dengan NIM 1603140195)

4. Lokasi site berada di Jalan Tegalega, No. 18 Bandung, Jawa Barat.
5. Menerapkan pendekatan “Suasana Sunda”.
6. Untuk ruang lingkup perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda ini dibagi berdasarkan fungsi edukatif, rekreatif dan informatif.

1.5. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dan sasaran dari perancangan interior fasilitas *edutainment* kebudayaan Sunda yaitu :

- a. Tujuan perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda ialah untuk memperkenalkan dan mengedukasi unsur-unsur dan produk kebudayaan Sunda kepada masyarakat terutama di anak-anak muda di kota Bandung dan sekitarnya juga menciptakan sarana fasilitas yang bersifat edukatif, interaktif, inovatif, dan imajinatif yang mampu meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai pelestarian kembali serta informasi tentang perkembangan inovasi dari kebudayaan Sunda dan meningkatkan rasa kecintaannya terhadap budaya lokal.
- b. Sasaran perancangan interior Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda
 - a. Belum terdapat fasilitas *edutainment* kebudayaan Sunda di Indonesia yang dapat memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat, terutama anak-anak muda.
 - b. Membuat sarana atau display yang bersifat edukatif, interaktif, inovatif, dan imajinatif agar pengguna dapat beraktivitas maupun berinteraksi dengan objek pameran dengan bantuan teknologi atau multimedia, sehingga dapat memunculkan suasana menyenangkan.
 - c. Membuat desain interior dengan aspek keruangan yang nyaman dan aman dengan unsur lokalitas.

1.6. MANFAAT PERANCANGAN

Adapun beberapa manfaat dari perancangan ini :

1. Dapat mengenalkan unsur-unsur dan produk kebudayaan Sunda dengan metode perancangan interior *edutainment*.
2. Mampu mengedukasi masyarakat terutama anak-anak muda mengenai budaya lokal sehingga akan meningkatkan rasa kecintaannya kembali terhadap unsur-unsur dan produk kebudayaan Sunda.
3. Dengan bantuan aspek multimedia pada sarana yang dihadirkan di perancangan ini akan membuat objek pameran lebih interaktif.

1.7. METODE PERANCANGAN

Metode yang diperlukan dalam perancangan desain interior Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda diantaranya meliputi :

a. Observasi (Survey Lapangan)

Melakukan peninjauan dengan cara survey langsung ke lapangan yang sesuai dengan objek perancangan yaitu Fasilitas *Edutainment*. Observasi dilakukan di dua tempat antara lain Bandung Champion City (BCC) dan Miniapolis Paskal 23. Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada saat observasi yaitu seperti aktifitas pengguna, sirkulasi, organisasi ruang, kondisi *layouting*, dan lain sebagainya.

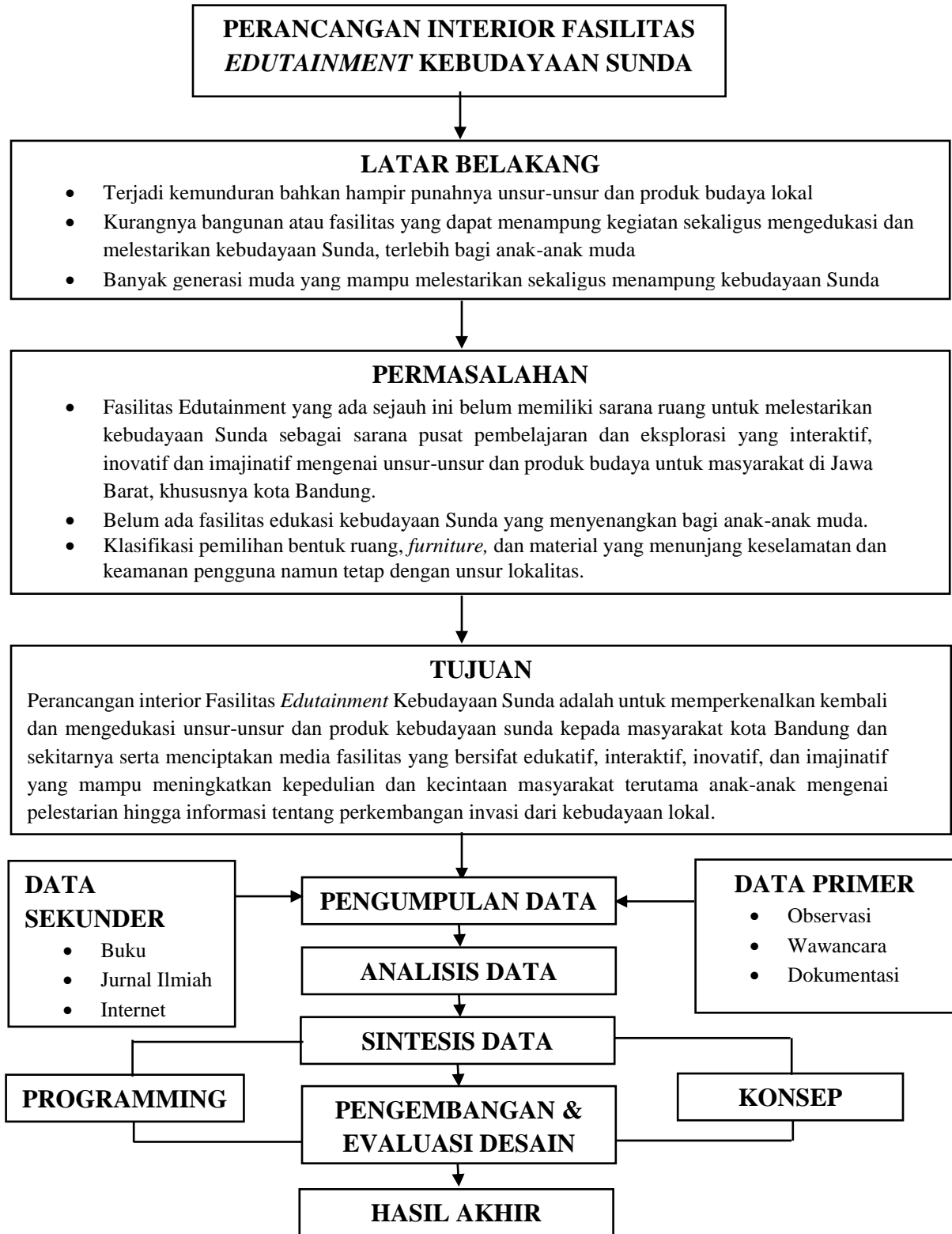
b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Orang tua anak sebagai pendamping target segmentasi *edutainment*. Wawancara Orang tua tersebut ditujukan untuk mendapatkan data atau informasi mengenai kebutuhan anak akan fasilitas rekreasi yang memiliki unsur kebudayaan Sunda.

c. Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui buku, jurnal ataupun karya tertulis lain yang dapat dipertanggungjawabkan dan berguna untuk memperoleh landasan teori, standar perancangan serta alur perancangan.

1.8. BAGAN SISTEMATIKA BERPIKIR



Bagan 1.1 Sistematik Berpikir

1.9. SISTEMATIKA PENULISAN

Garis besar sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang perancangan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah penulisan, metode perancangan beserta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang tinjauan terhadap fasilitas *edutainment* dan perkembangannya serta berisi tinjauan teori tentang perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda di Bandung.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi tentang metode apa saja yang akan diterapkan untuk memberikan sebuah informasi yang sesuai dan dapat dipercaya untuk sebuah perancangan maupun penulisan tugas akhir. Meliputi data literatur, studi lapangan, wawancara, observasi hingga dokumentasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas dan meneliti mengenai studi banding dari fasilitas-fasilitas *edutainment* yang disurvei, mulai dari kekurangan hingga kelebihan. Dengan demikian data dan informasi tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk perancangan dengan menentukan permasalahan-permasalahan yang umumnya terjadi pada fasilitas *edutainment* dan struktur bangunan serta implementasi fasilitas sarana yang efisien dan estetis dalam konteks fungsi dan penerapan tema, konsep serta pengayaan sebagai permasalahan khusus.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi suatu kesimpulan analisa dari hasil pembahasan dalam perancangan tugas akhir, dan juga berisi tentang saran penulis yang merujuk dari hasil pengamatan atau penelitian penulis pada perancangan interior Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda di Bandung. Dari kelima bab diatas dilengkapi dengan beberapa data atau informasi seperti Daftar Pustaka berisikan tentang literatur, beberapa lampiran yang mencakup data arsip perancangan, dan sumber-sumber informasi lainnya.